



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

INSTRUKCJA OBSŁUGI PLATFORMY EDUSCIENCE

Nauczyciel/Nauczycielka

platforma.eduscience.pl



PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

SPIS TREŚCI

| | |
|--|-----------|
| Wprowadzenie | 7 |
| 1. Strona logowania | 8 |
| 1.1. Przypomnienie hasła..... | 8 |
| 2. Strona główna | 11 |
| 3. Ustawienia profilu | 12 |
| 4. Pomoc | 13 |
| 4.1. FAQ..... | 13 |
| 4.2. Filmy instruktażowe..... | 14 |
| 4.3. Kontakt z pomocą techniczną..... | 15 |
| 5. Zasoby | 16 |
| 5.1. Tworzenie i moderacja zasobów..... | 16 |
| 5.2. Struktura zasobów..... | 17 |
| 5.3. Wyszukiwarka zasobów..... | 18 |
| 5.3.1. Wyszukiwarka – wybór typu zasobów..... | 19 |
| 5.3.2. Wyszukiwarka – wybór etapu nauczania..... | 20 |
| 5.3.3. Wyszukiwarka – wybór przedmiotu..... | 21 |
| 5.3.4. Wyszukiwarka – wybór statusu zasobu..... | 22 |
| 5.4. Zapotrzebowanie na zasoby..... | 23 |
| 5.4.1. Zgłoś zapotrzebowanie..... | 24 |
| 5.5. Twoje zasoby..... | 25 |
| 5.5.1. Opublikowane przez Ciebie..... | 25 |
| 5.5.2. Nowy zasób..... | 26 |
| 5.5.2.1. Obraz..... | 27 |
| 5.5.2.2. Film..... | 29 |
| 5.5.2.3. Dźwięk..... | 30 |
| 5.5.2.4. Tekst..... | 31 |
| 5.5.2.4.1. Edytor tekstu..... | 32 |
| 5.5.2.5. Pokaz slajdów..... | 33 |
| 5.5.2.5.1. Lista slajdów..... | 34 |
| 5.5.2.5.2. Nowy slajd..... | 35 |
| 5.5.2.5.3. Opcje slajdu..... | 36 |
| 5.5.2.5.4. Podgląd pokazu slajdów..... | 37 |
| 5.5.2.6. Interaktywny..... | 38 |

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO

Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

| | |
|---|----|
| 5.5.2.6.1. Nowy slajd..... | 39 |
| 5.5.2.6.2. Opcje slajdu..... | 40 |
| 5.5.2.6.3. Edycja materiału interaktywnego – interakcja „opis” oraz „wskazywanie obiektu” | 41 |
| 5.5.2.6.4. Edycja materiału interaktywnego – interakcja „kolejność” | 44 |
| 5.5.2.6.5. Edycja materiału interaktywnego – interakcja „przeciąganie obiektów” | 46 |
| 5.5.2.7. Wykres..... | 47 |
| 5.5.2.7.1. Edytor wykresów..... | 48 |
| 5.5.2.8. Krzyżówka..... | 49 |
| 5.5.2.8.1. Nowa krzyżówka..... | 50 |
| 5.5.2.8.2. Podgląd krzyżówki..... | 53 |
| 5.5.2.9. Plik..... | 54 |
| 5.5.2.10. Zbiór zasobów..... | 55 |
| 5.5.2.11. Zestaw pytań..... | 56 |
| 5.5.2.11.1. Tworzenie zasobu – Zestaw pytań..... | 60 |
| 5.5.2.11.2. Nowe pytanie typu Tekst..... | 62 |
| 5.5.2.11.3. Nowe pytanie typu Obraz / Dźwięk / Film..... | 63 |
| 5.5.2.11.4. Opcje pytań..... | 64 |
| 5.5.2.11.5. Nowa odpowiedź..... | 65 |
| 5.5.2.11.6. Podgląd zasobu – Zestaw pytań..... | 67 |
| 5.6. Gry edukacyjne..... | 68 |
| 5.6.1. Bąbelki..... | 68 |
| 5.6.2. Żaba..... | 69 |
| 5.6.3. Armata..... | 70 |
| 5.6.4. Memory..... | 71 |
| 5.6.5. Balon..... | 72 |
| 5.6.6. Łączenie..... | 73 |
| 5.6.7. Mistrz klasy..... | 74 |
| 5.6.8. Wieża..... | 75 |
| 5.6.9. Omnibus..... | 76 |
| 5.6.10. Zakład..... | 77 |
| 5.6.11. Dobra para..... | 78 |
| 5.6.12. Labirynt..... | 79 |
| 5.6.13. Laboratorium liczb..... | 80 |
| 5.7. Nieopublikowane..... | 81 |
| 5.8. Ulubione..... | 82 |
| 5.9. Błędy zgłoszone przez Ciebie..... | 83 |
| 5.9.1. Zgłaszanie błędów w zasobach..... | 84 |
| 5.10. Błędy w Twoich zasobach..... | 85 |
| 5.10.1. Zgłoszenie błędu – wiadomość systemowa..... | 86 |
| 5.10.2. Strona błędu..... | 87 |

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

| | |
|--|------------|
| 5.11. System oceniania zasobów..... | 88 |
| 5.12. Powiązywanie zasobów..... | 89 |
| 5.12.1. Powiąż zasób..... | 90 |
| 6. Słownik..... | 91 |
| 7. Wiadomości..... | 92 |
| 7.1. Odebrane..... | 92 |
| 7.2. Podgląd wiadomości..... | 93 |
| 7.3. Wysłane..... | 94 |
| 7.4. Nowa wiadomość..... | 95 |
| 8. Uczniowie..... | 96 |
| 8.1. Karta ucznia..... | 97 |
| 8.2. Wykres - Wyniki testów..... | 99 |
| 9. Transmisje video..... | 100 |
| 9.1. Strona transmisji..... | 101 |
| 9.2. Konfigurator urządzeń..... | 102 |
| 9.2.1. Konfiguracja urządzeń – test kamery internetowej..... | 103 |
| 9.2.2. Konfigurator urządzeń – test mikrofonu..... | 104 |
| 9.2.3. Konfigurator urządzeń - zakończenie konfiguracji..... | 105 |
| 9.3. Transmisja video..... | 106 |
| 9.3.1. Transmisja video - przeglądarka zasobów..... | 107 |
| 9.4. Nowa transmisja..... | 108 |
| 9.4.1. Okno transmisji..... | 110 |
| 9.5. Dyżury dydaktyków..... | 112 |
| 9.5.1. Harmonogram dyżurów..... | 112 |
| 9.5.2. Okienko dyżurów dydaktyków..... | 113 |
| 9.5.3. Okno dyżuru..... | 115 |
| 10. Lekcje..... | 116 |
| 10.1. Planowane lekcje..... | 116 |
| 10.2. Nieopublikowane lekcje..... | 117 |
| 10.3. Moje opublikowane lekcje..... | 118 |
| 10.3.1. Podgląd informacji o lekcji..... | 119 |
| 10.3.1.1. Planowanie lekcji z klasą..... | 121 |
| 10.4. Nowa lekcja..... | 122 |
| 10.5. Edytor lekcji..... | 123 |
| 10.5.1. Edytor treści..... | 124 |
| 10.5.2. Wstawianie grafiki..... | 125 |

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO

Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

| | |
|---|------------|
| 10.5.3. Spis treści lekcji i edycja wybranego elementu..... | 126 |
| 10.5.4. Przeglądarka zasobów w edytorze lekcji..... | 127 |
| 10.5.5. Wstawianie zasobów w edytorze lekcji..... | 128 |
| 10.5.6. Atrybuty elementów nawigacyjnych..... | 129 |
| 10.5.7. Atrybuty elementów graficznych..... | 130 |
| 10.5.8. Atrybuty elementów tekstowych..... | 130 |
| 10.5.9. Atrybuty strony..... | 131 |
| 10.5.10. Przemieszczanie obiektów..... | 132 |
| 10.5.11. Uruchomienie i podgląd lekcji..... | 134 |
| 11. Programy nauczania..... | 137 |
| 11.1. Opublikowane programy nauczania..... | 137 |
| 11.2. Twoje programy nauczania..... | 138 |
| 11.2.1. Nowy program nauczania..... | 139 |
| 11.1.1. Edycja programu nauczania..... | 140 |
| 11.1.1.1. Cele..... | 140 |
| 11.1.1.2. Treści..... | 142 |
| 11.1.1.3. Wskazówki metodyczne dotyczące realizacji programu..... | 144 |
| 11.1.1.4. Sposoby oceniania i sprawdzania osiągnięć ucznia..... | 145 |
| 11.1.1.5. Opis założonych osiągnięć ucznia..... | 146 |
| 11.1.1.6. Koncepcja programu..... | 147 |
| 11.1.1.7. Inne..... | 148 |
| 11.1.1.8. Wydruk programu nauczania..... | 149 |
| 11.1.1.8.1 Czytnik PDF w przeglądarce Mozilla Firefox..... | 150 |
| 11.1.1.8.2. Czytnik PDF w przeglądarce Google Chrome..... | 151 |
| 11.1.1.9. Ustaw jako realizowany w klasie..... | 152 |
| 12. Mapy myśli..... | 153 |
| 12.1. Nowa mapa myśli..... | 154 |
| 12.1.1. Opcje mapy myśli..... | 155 |
| 12.1.2. Opcje komórki..... | 156 |
| 12.1.2.1. Opcje stylu komórki..... | 157 |
| 12.1.2.1.1. Wybór koloru..... | 158 |
| 12.1.3. Dodawanie nowej komórki..... | 159 |
| 12.1.4. Usuwanie komórki..... | 160 |
| 12.1.5. Gotowa mapa myśli..... | 161 |
| 13. Notatki..... | 162 |
| 13.1. Nowa notatka..... | 163 |
| 14. Metodyka..... | 164 |
| 15. Dydaktycy..... | 165 |



PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

| | |
|---------------------------------------|------------|
| 15.1. Strona profilowa dydaktyka..... | 166 |
| 15.1.1. Zamawianie dyżuru..... | 167 |
| Pomoc techniczna..... | 168 |

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

Wprowadzenie

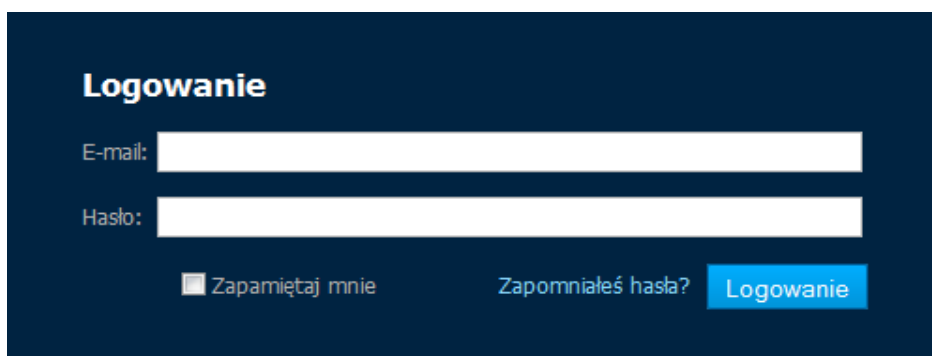
W ramach Projektu Eduscience powstała nowoczesna platforma e-learningowa, na której umieszczane są lekcje z zakresu geografii, chemii, fizyki, biologii, matematyki i przyrody przygotowane przez pracowników naukowych Instytutów PAN zrzeszonych w Centrum Badań Ziemi i Planet GeoPlanet, tj. Geofizyki, Nauk Geologicznych, Oceanologii oraz Centrum Badań Kosmicznych. Nigdy wcześniej uczniowie nie mogli korzystać bezpośrednio z wiedzy naukowców- praktyków, którzy na co dzień zajmują się naukami przyrodniczymi, osiągają sukcesy na skalę międzynarodową, w praktyce stosują wiedzę akademicką. Dostęp do wiedzy takich ekspertów niesie ze sobą ogromną wartość edukacyjną. Platforma Eduscience zawiera filmy z wypraw naukowych pracowników PAN, pliki audio, kursy e-learningowe oraz daje możliwość organizowania telekonferencji umożliwiających zadawanie pytań znanym naukowcom PAN i bezpośrednią z nimi interakcję, możliwość prowadzenia w czasie rzeczywistym transmisji z przeprowadzanych przez pracowników PAN eksperymentów i badań. Nigdy do tej pory uczniowie nie otrzymali dostępu do tak profesjonalnej wiedzy przyrodniczej. Platforma umożliwia przeprowadzenie bezpośrednich transmisji satelitarnych ze Stacji Polarnej na Spitsbergenie oraz obserwatoriów geofizycznych. Będzie to wręcz nieoceniona możliwość obserwacji naukowca w jego naturalnym środowisku pracy. Część transmisji odbywać się będzie w czasie rzeczywistym, uczniowie będą mieli możliwość zadawania pytań, wpływania na przebieg badań czy prowadzonego właśnie eksperymentu. Relacje pozwolą na przekazywanie rzeczywistego obrazu naturalnych zjawisk przyrodniczych, np. zorzy polarnej, powodzi, huraganów, trzęsień ziemi czy wyładowań atmosferycznych. Platforma to jednak nie tylko transmisje i relacje. Użytkownicy otrzymają dostęp do szeregu narzędzi, których wykorzystanie znacznie podniesie atrakcyjność lekcji. Do najciekawszych funkcjonalności platformy zaliczyć można:

- a) tworzenie interaktywnych gier edukacyjnych o różnym stopniu trudności;
- b) wgrzywanie do platformy i wykorzystywanie w trakcie lekcji, przy wsparciu tablic multimedialnych, materiałów autorskich oraz zewnętrznych zasobów internetowych;
- c) dostęp do ogromnej biblioteki zasobów edukacyjnych tworzonych przez innych użytkowników oraz pracowników naukowych Instytutu Geofizyki Polskiej Akademii Nauk;
- d) możliwość korzystania z intuicyjnego oprogramowania, służącego do łączenia materiałów edukacyjnych w pełne jednostki lekcyjne. Lekcja przypominać będzie wówczas interaktywny, barwny i ciekawy pokaz;
- e) możliwość zautomatyzowanego konstruowania programów nauczania dla poszczególnych etapów edukacyjnych.

PROJEKT WSPÓLFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE



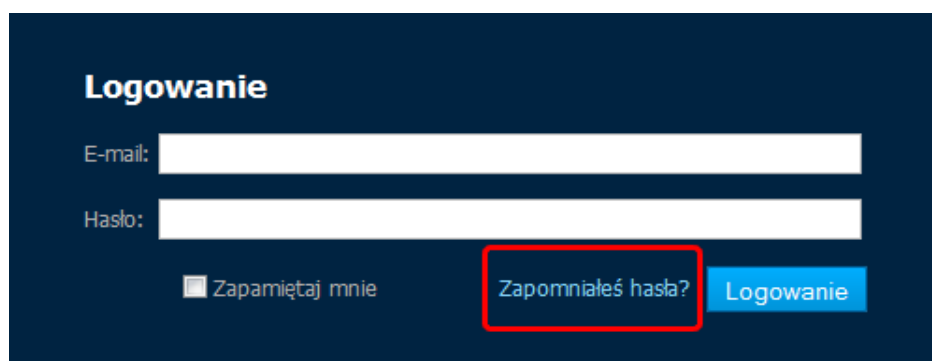
Strona logowania



Rys. 1 PLATFORMA EDUSCIENCE - EKRAŃ LOGOWANIA

Po wpisaniu w przeglądarce adresu *platforma.eduscience.pl* i potwierdzeniu, w oknie przeglądarki powinien wyświetlić się ekran logowania platformy Eduscience. Aby się zalogować, należy wpisać w wyznaczonych polach poprawny adres e-mail oraz hasło.

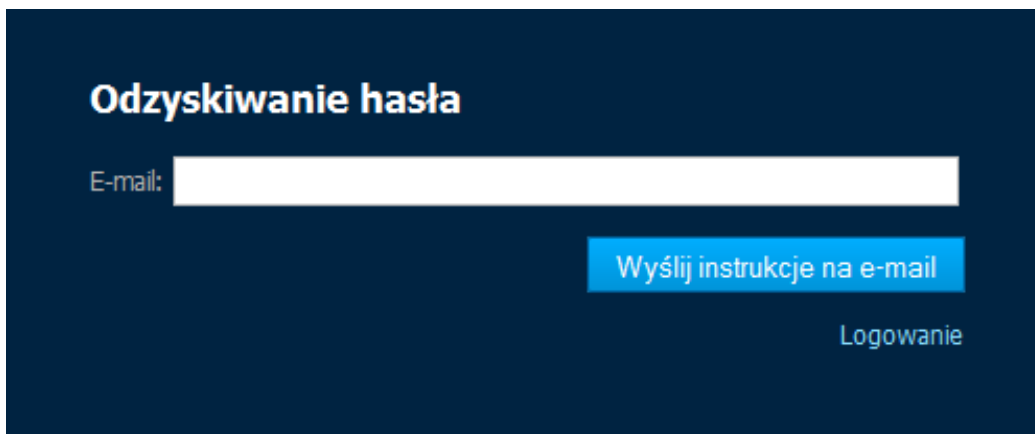
1.1. Przypomnienie hasła



Rys. 2 PLATFORMA EDUSCIENCE - EKRAŃ LOGOWANIA – PRZYPOMNIENIE HASŁA

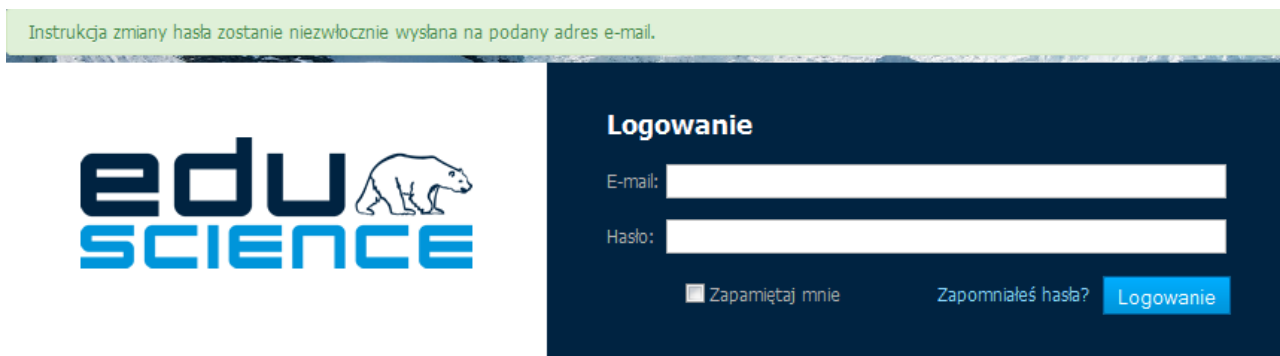
W przypadku, gdy nie pamiętamy hasła, możemy skorzystać z opcji **Zapomniałeś hasła?** znajdującej się w oknie logowania. Po kliknięciu w zaznaczone na powyższym obrazku pole, zostaniemy przeniesieni do nowej strony.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE



Rys. 3 PLATFORMA EDUSCIENCE - EKRAŃ LOGOWANIA – PRZYPOMNIENIE HASŁA

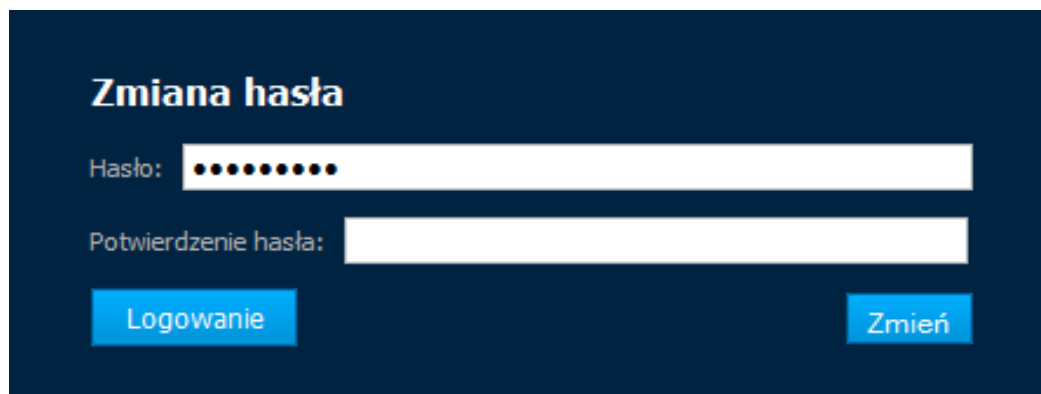
W kolejnym kroku musimy w odpowiednim polu wpisać adres e-mail, poprzez który logujemy się do platformy Eduscience. Jeśli wpisany przez nas adres e-mail nie znajduje się na platformie Eduscience, pole **E-mail** podświetli się na czerwono i poinformuje, że **nie znaleziono** takiego adresu.



Rys. 4 PLATFORMA EDUSCIENCE - EKRAŃ LOGOWANIA – PRZYPOMNIENIE HASŁA

Jeśli wpisany przez nas e-mail jest poprawny, na skrzynkę pocztową przyjdzie wiadomość zawierająca link, w który należy kliknąć, aby przejść do strony pozwalającej na zmianę hasła.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE



Zmiana hasła

Hasło:

Potwierdzenie hasła:

Rys. 5 PLATFORMA EDUSCIENCE - EKRAN LOGOWANIA – PRZYPOMNIENIE HASŁA

W tym – ostatnim już – kroku należy podać nowe hasło i potwierdzić je, a następnie kliknąć przycisk **Zmień**. Następnie zostaniemy przeniesieni do strony logowania, gdzie będziemy mogli zalogować się do platformy Eduscience za pomocą nowo utworzonego hasła.

PROJEKT WSPÓLFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

Strona główna

The screenshot shows the main interface of the Eduscience platform. On the left is a vertical navigation menu (1) with icons for home, resources, didactics, dictionary, students, video transmissions, lessons, teaching programs, mind maps, notes, methods, and help. The main content area (2) includes a top navigation bar (3) with 'Najczęściej używane' (Most used) links like 'Lekcje', 'Programy nauczania', 'Mapy myśli', 'Słownik', 'Transmisje video', and 'Zasoby'. A search bar (4) is located next to it. The user profile 'Anna Nowak' (5) is in the top right. Below the navigation is a 'Nowości na blogach' (7) section with three featured articles: 'Kanał Eduscience na Youtube', 'O Pikniku EDUSCIENCE w IMAV', and 'Studniówka w Stacji'.

6 PLATFORMA EDUSCIENCE – STRONA GŁÓWNA

- Lista zakładek** – po lewej stronie platformy znajduje się lista zakładek/modułów platformy. Symbol szarej strzałki przy danej zakładce oznacza, że dana zakładka ma rozsuwaną listę podzakładek, która wyświetla się po kliknięciu w daną zakładkę.
- Panel podręczny** – w tym miejscu znajdują się przydatne i często stosowane opcje platformy. Panel podzielony jest na trzy części (opisane kolejno w punktach 3, 4 i 5 tej ramki).
- Najczęściej używane** – w tej części panelu znajdują się najczęściej używane przez użytkowników funkcje platformy: **10. Lekcje**, **11. Programy nauczania**, **12. Mapy myśli**, **6. Słownik**, **9. Transmisje video** oraz **5. Zasoby**.
- Wyszukiwarka zasobów** – w tej części panelu znajduje się podręczna wyszukiwarka zasobów, pozwalająca na przeszukiwanie bazy zasobów platformy bez konieczności przechodzenia do zakładki *Zasoby*. Zasoby można tu wyszukiwać przy pomocy czterech filtrów wyszukiwania: kategorii zasobu, etapu edukacyjnego, statusu i przedmiotu. Więcej informacji o wyszukiwarce zasobów znajduje się w punkcie **5.3. Wyszukiwarka zasobów** niniejszej instrukcji. Ważne: w zakładce *Zasoby* również znajduje się wyszukiwarka zasobów.
- W tej części panelu znajdują się: **7. Wiadomości**, **3. Ustawienia profilu** (gdzie użytkownik może zmieniać dane swojego konta), zakładka **4. Pomoc** (gdzie znajdują się odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania, filmy instruktażowe, instrukcje obsługi), **Regulamin** platformy oraz przycisk **Wyloguj** (pozwalający na wylogowanie się z platformy).
- Podręczne **okno dyżurów** – po kliknięciu symbolu słuchawki wysunie się **9.5.2. Okienko dyżurów dydaktyków**, w którym wyświetlać się będą aktualnie dyżurujący dydaktycy. Podręczne okno dyżurów dostępne jest z każdej strony na platformie Eduscience.
- Nowości na blogach** – w tej części strony głównej wyświetlają się trzy odnośniki do najnowszych wpisów na blogach portalu www.eduscience.pl. Może się tu wyświetlać również odnośnik do **kanału Eduscience w serwisie YouTube** albo – w zależności od potrzeb – komunikat dla użytkowników platformy.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE



Ustawienia profilu

Dane podstawowe **1**

Imię

Nazwisko

E-mail

Zmiana hasła (zostaw puste jeśli nie chcesz zmieniać hasła) **2**

Hasło

Potwierdzenie hasła

Potwierdzenie zmian hasłem **3**

Aktualne hasło

Zmień **4**

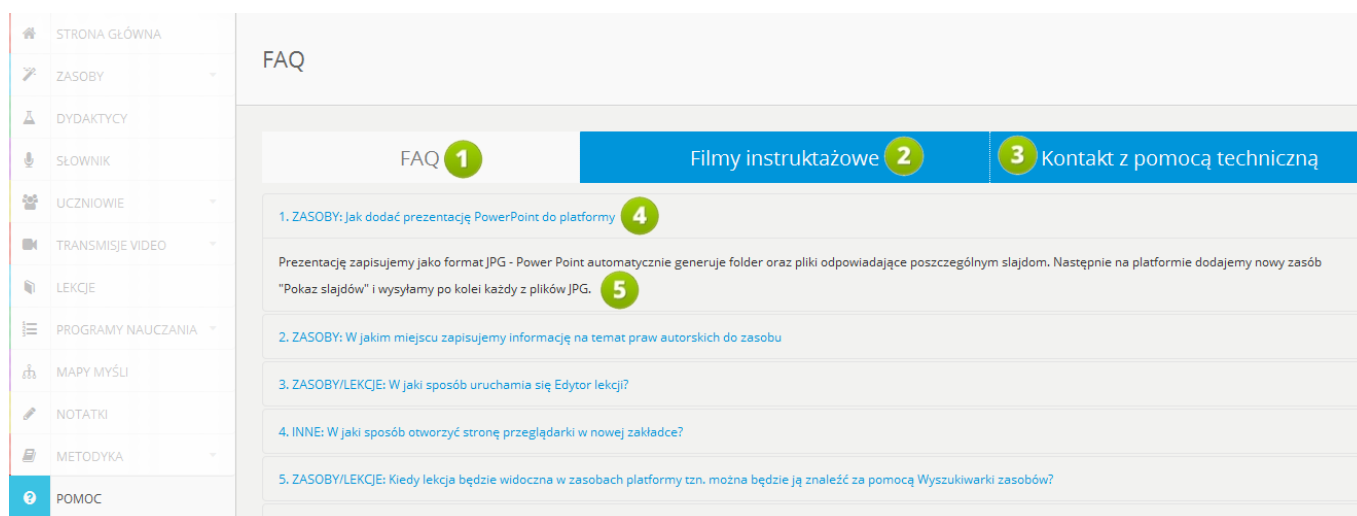
Rys. 7 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZAŁOGOWANY JAKO

1. **Dane podstawowe** - zawierają podstawowe dane użytkownika, takie jak imię, nazwisko, adres e-mail. Użytkownik może je zmienić w dowolnej chwili. Prosimy zwrócić uwagę, że adres e-mail jest używany do komunikacji oraz do logowania się.
2. **Zmiana hasła** - aby zmienić hasło, należy w polu **Hasło** i **Potwierdzenie hasła** wpisać nowe hasło, którego chcemy używać do logowania.
3. **Potwierdzenie zmian hasłem** - aby potwierdzić zmianę hasła, należy wpisać aktualne hasło w pole **Aktualne hasło**.
4. Kliknięcie **Zmień** spowoduje zatwierdzenie wprowadzonych zmian oraz przejście na stronę główną platformy.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

  **Pomoc**

4.1. FAQ



Rys. 8 PLATFORMA EDUSCIENCE – POMOC

1. **FAQ** – zakładka zawiera stronę z listą odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania i rozwiązania najczęściej pojawiających się problemów. Ta zakładka wyświetla się domyślnie jako pierwsza po przejściu do modułu Pomoc.
2. **Filmy instruktażowe** – zakładka zawiera stronę z pomocą w formie audiowizualnej. Filmy przedstawiają sposób obsługi platformy oraz rozwiązania konkretnych problemów (dokładny opis zakładki znajduje się w rozdziale **4.2. Filmy instruktażowe**)
3. **Kontakt z pomocą techniczną** – zakładka zawiera adresy e-mail pomocy technicznej, z którą można się kontaktować w przypadku jakichkolwiek problemów związanych z platformą i portalem Eduscience (patrz: rozdział **4.3. Kontakt z pomocą techniczną**).
4. Pytania w zakładce FAQ wyświetlane są w formie listy. Po kliknięciu w pytanie wysuwa się pole z odpowiedzią. Po kolejnym kliknięciu odpowiedź „chowa się”.
5. Odpowiedź na pytanie.

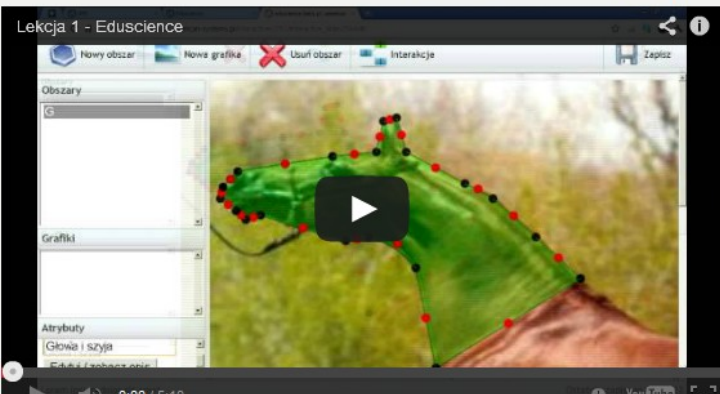
PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

4.2. Filmy instruktażowe

FAQ Filmy instruktażowe Kontakt z pomocą techniczną

- Lekcja 1 - Materiał interaktywny – rodzaj „opis”
- Lekcja 2 - Materiał interaktywny – rodzaj „wskazywanie obiektów”
- Lekcja 3 - Materiał interaktywny – rodzaj „kolejność”
- Lekcja 4 - Materiał interaktywny – rodzaj „przeciąganie obiektów” **1**
- Lekcja 5 - Dodawanie zasobów interaktywnych i gier do lekcji
- Lekcja 6 - Użycie wyszukiwarki do znalezienia zasobów. Dodawanie zasobów do katalogu „Ulubione”
- Lekcja 7 - Edytor lekcji
- Szkolenie z obsługi tablicy interaktywnej EduScienceBoard

• Lekcja 1 - Materiał interaktywny – rodzaj „opis” **2**



Rys. 9 PLATFORMA EDUSCIENCE – POMOC – FILMY INSTRUKTAŻOWE

1. Lista filmów.
2. Pełny tytuł filmu instruktażowego.
3. Zawartość aktywna, film.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

4.3. Kontakt z pomocą techniczną

| FAQ | Filmy instruktażowe | Kontakt z pomocą techniczną |
|--|---------------------|-----------------------------|
| <p>Wszelkie problemy związane z platformą Eduscience można zgłaszać na adres support@eduscience.pl lub pomoc@eduscience.pl</p> <p>W nagłych przypadkach problemy mogą być zgłaszane telefonicznie pod numerem 603 655 700.</p> <p>Problemy związane ze sprzętem pomiarowym można zgłaszać na adres: monitoring@eduscience.pl.</p> <p>Wsparcie techniczne działa od poniedziałku do piątku w godzinach 8:00-16:00.</p> | | |

Rys. 10 PLATFORMA EDUSCIENCE – POMOC – KONTAKT Z POMOCĄ TECHNICZNĄ

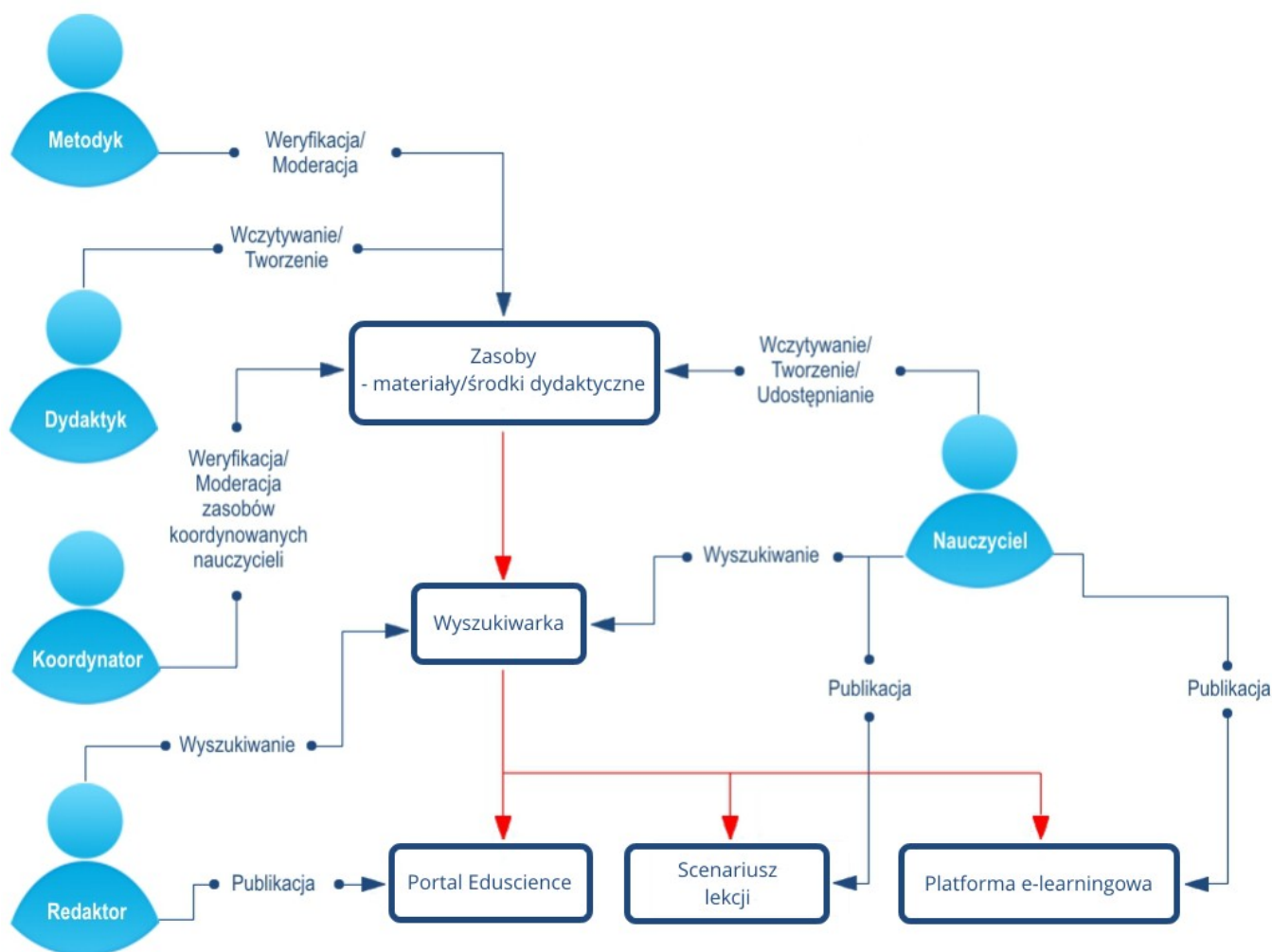
W tej zakładce znajdują się dane kontaktowe wsparcia technicznego projektu Eduscience – adresy e-mail, numer telefonu, a także informacje na temat godzin pracy wsparcia technicznego.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE



Zasoby

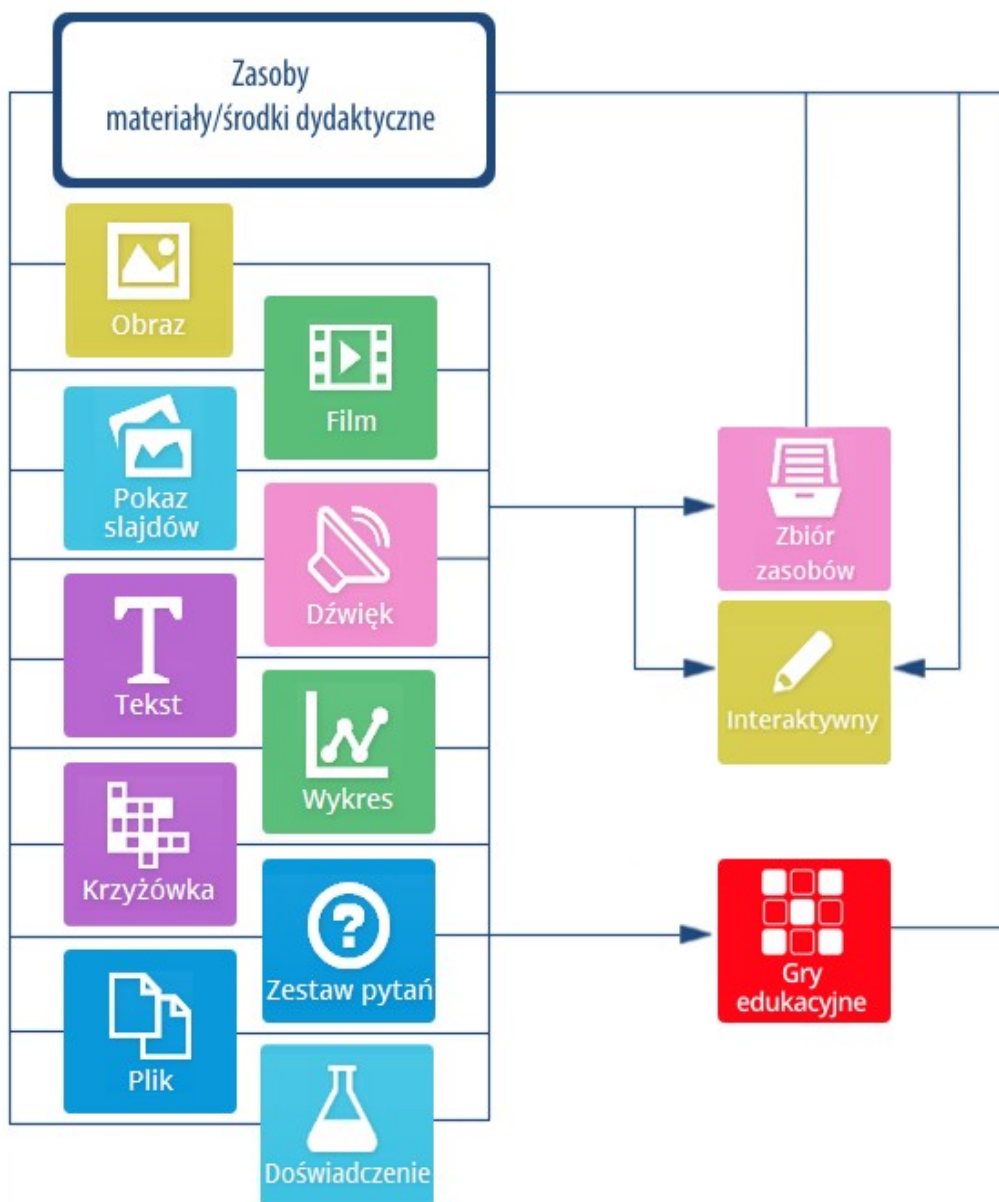
5.1. Tworzenie i moderacja zasobów



Rys. 11 PLATFORMA EDUSCIENCE – TWORZENIE I MODERACJA ZASOBÓW

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

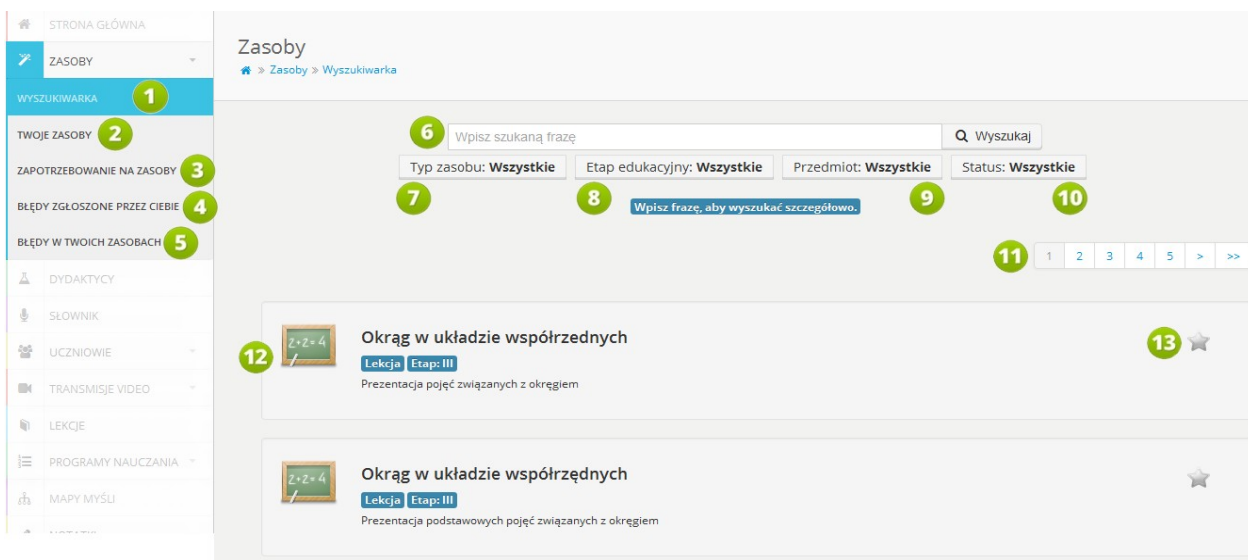
5.2. Struktura zasobów



Rys. 12 PLATFORMA EDUSCIENCE – STRUKTURA ZASOBÓW

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.3. Wyszukiwarka zasobów



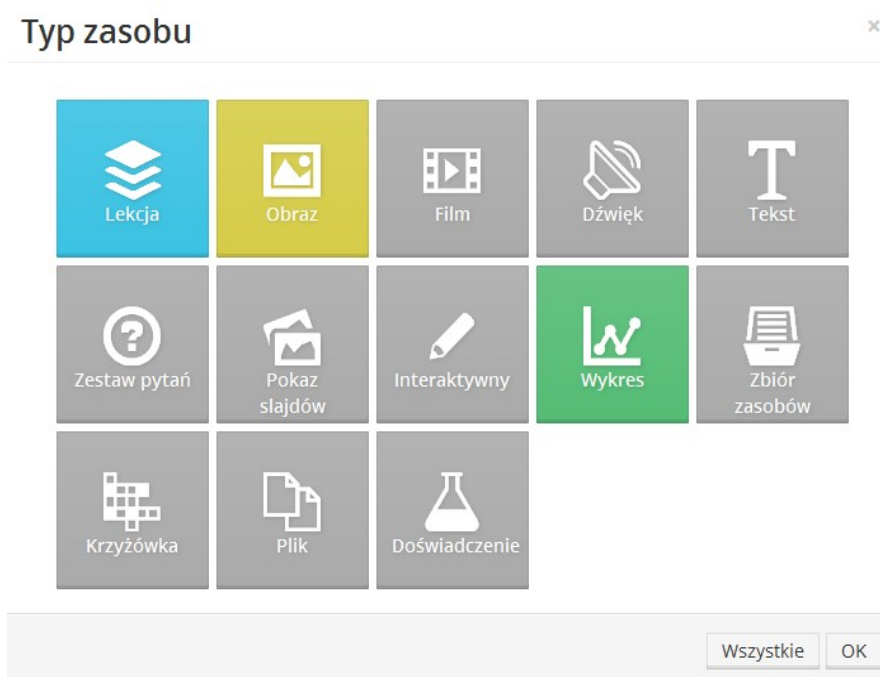
Rys. 13 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – WYSZUKIWARKA ZASOBÓW

1. **Wyszukiwarka zasobów** – bieżący, aktywny widok.
2. **Twoje zasoby** – kliknięcie podzakładki otworzy widok zasobów użytkownika. W tym miejscu można również stworzyć nowy zasób.
3. **Zapotrzebowanie na zasoby** – zakładka **5.4. Zapotrzebowanie na zasoby** przedstawia listę zgłoszonych zapotrzebowań na zasoby.
4. **Błędy zgłoszone przez Ciebie** – zakładka **5.9. Błędy zgłoszone przez Ciebie** zawiera tabelę z informacjami na temat wszystkich błędów zgłoszonych przez użytkownika w zasobach innych użytkowników.
5. **Błędy w Twoich zasobach** – zakładka **5.10. Błędy w Twoich zasobach** zawiera tabelę z informacjami na temat wszystkich błędów zgłoszonych przez innych użytkowników, a znajdujących się w zasobach zalogowanego użytkownika.
6. **Pole wyszukiwania** – pole do wprowadzania frazy (nazwy, słowa kluczowego), która będzie wyszukiwana.
7. **Filtr typu zasobów** – filtr umożliwia wybór poszukiwanego typu zasobu.
8. **Filtr etapów edukacyjnych** – filtr umożliwia wybór poszukiwanych etapów nauczania.
9. **Filtr przedmiotów** – filtr umożliwia wybór przedmiotu, którego dotyczy wyszukiwany zasób.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

10. **Filtr statusu zasobów** – filtr umożliwia wybór poszukiwanego statusu zasobów.
11. Lista stron z zasobami. Kliknięcie w dany przycisk przenosi do wybranej strony. Przycisk z symbolem pojedynczej strzałki przenosi do kolejnej strony. Przycisk z symbolem podwójnej strzałki przenosi do ostatniej strony wyników.
12. **Ostatnio dodane** – w oknie głównym wyszukiwarki domyślnie wyświetlane są ostatnio dodane na platformie zasoby.
13. Kliknięcie gwiazdki przy danym zasobie oznacza dany zasób jako **Ulubiony**. Więcej informacji na temat zasobów ulubionych można znaleźć w rozdziale **5.8. Ulubione**.

5.3.1. Wyszukiwarka – wybór typu zasobów



Rys. 14 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – WYSZUKIWARKA ZASOBÓW – WYBÓR TYPU ZASOBU

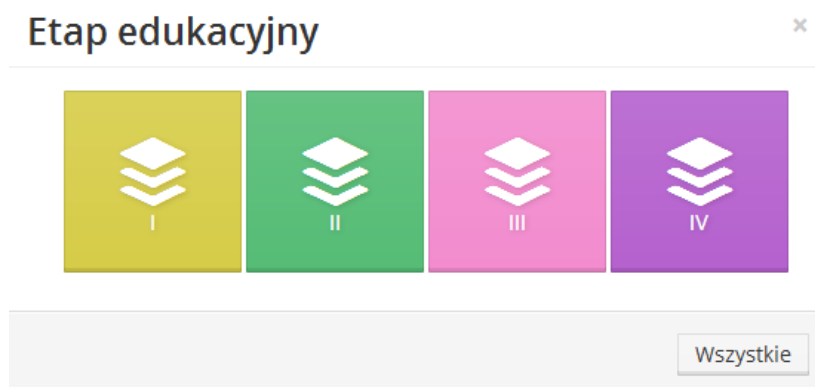
Wszystkie kafelki z typami zasobów domyślnie wyświetlają się w kolorze szarym. Po wybraniu danego typu, kafelek podświetla się w kolorze. Kliknięcie przycisku **Wszystkie** spowoduje wybranie wszystkich typów zasobu. Kliknięcie przycisku **OK** zatwierdza wybór. Kliknięcie symbolu **X** znajdującego się w prawym górnym rogu spowoduje zamknięcie okna wyboru typu zasobu. Kliknięcie w jakimkolwiek miejscu poza oknem wyboru typu zasobu również spowoduje zamknięcie tego okna.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

Typy zasobów:

- **Lekcja** – forma pokazu stosująca zawarte w platformie zasoby merytoryczne.
- **Obraz** – zdjęcia, grafiki, obrazy figur geometrycznych, schematy itp.
- **Film** – materiał video dotyczący np. danego doświadczenia; prezentacja z programu PowerPoint wraz z efektami przejścia zapisana w formacie filmu.
- **Dźwięk** – wczytanie pliku dźwiękowego, możliwość nagrania dźwięku przez nauczyciela bezpośrednio na platformie.
- **Tekst** – formatowany tekst dotyczący danego zagadnienia. Formatowanie tekstu odbywa się dzięki wbudowanemu edytorowi.
- **Zestaw pytań** – zestaw pytań i odpowiedzi, które są zestawione w jednej z oferowanych przez platformę gier edukacyjnych.
- **Pokaz slajdów** – pokaz slajdów utworzony z plików w formacie JPG lub PNG. Może być również wczytany w formie zdjęć z programu PowerPoint (bez efektów animacyjnych oraz efektów przejścia pomiędzy slajdami).
- **Interaktywny** – zasób wymagający reakcji ze strony użytkownika.
- **Wykres** – grafika przedstawiona w formie osi XY. Dana oś po zaimportowaniu do lekcji będzie mogła być modyfikowana przez nauczyciela.
- **Zbiór zasobów** – dowolne połączenie pojedynczych zasobów w jeden tematyczny zbiór.
- **Krzyżówka** – plansza pozwalająca na zbudowanie dowolnej krzyżówki i wybranie z niej liter potrzebnych do ułożenia hasła.
- **Plik** – dowolny format pliku będący zasobem, np. karta pracy, wycinanki, ćwiczenia.
- **Doświadczenie** – typ zasobu, który opisuje procedurę wykonania doświadczenia naukowego.

5.3.2. Wyszukiwarka – wybór etapu nauczania



Rys. 15 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – WYSZUKIWARKA ZASOBÓW – WYBÓR ETAPU NAUCZANIA

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

Etapy nauczania: wybierając etap nauczania, można wyświetlić zasoby, które zostały do niego przypisane. Klikając przycisk **Wszystkie** wyświetlone zostaną zasoby przypisane do każdego etapu edukacyjnego.

Opis etapów nauczania:

I – szkoły podstawowe, klasy 1-3

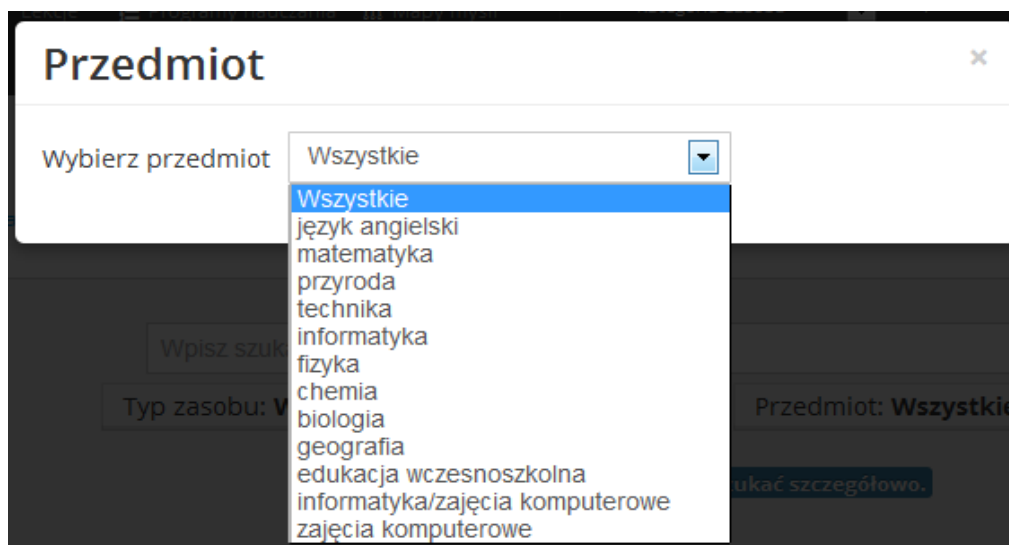
II – szkoły podstawowe, klasy 4-6

III – szkoły gimnazjalne

IV – szkoły ponadgimnazjalne

Przypisanie etapu nauczania do zasobu jest dokonywane przez autora zasobu podczas jego tworzenia.

5.3.3. Wyszukiwarka – wybór przedmiotu

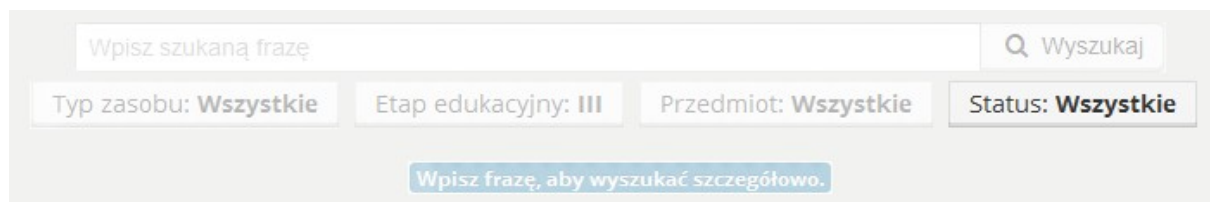


Rys. 16 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – WYSZUKIWARKA ZASOBÓW – WYBÓR PRZEDMIOTU

Wybierając z listy dany przedmiot, w wyszukiwarce wyświetlone zostaną zasoby przypisane do wybranego przedmiotu. Przy wybraniu opcji **Wszystkie** zasoby będą wyszukiwane bez względu na przedmiot.

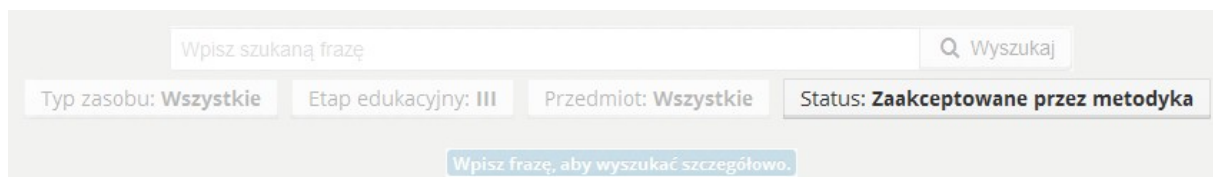
PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.3.4. Wyszukiwarka – wybór statusu zasobu



Wpisz szukaną frazę

Typ zasobu: **Wszystkie** Etap edukacyjny: III Przedmiot: **Wszystkie** Status: **Wszystkie**



Wpisz szukaną frazę

Typ zasobu: **Wszystkie** Etap edukacyjny: III Przedmiot: **Wszystkie** Status: **Zaakceptowane przez metodyka**

Rys. 17 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – WYSZUKIWARKA ZASOBÓW – WYBÓR STATUSU ZASOBU

Domyślnie ustawionym typem statusu wyszukiwanych zasobów jest **Wszystkie**. Po kliknięciu w to pole, status wyszukiwanych zasobów zmieni się na **Zaakceptowane przez metodyka**, a wyszukiwarka wyświetli wyłącznie zaakceptowane przez metodyka zasoby.



Kliknij ten obrazek aby obejrzeć film instruktażowy -
- Użycie wyszukiwarki do znalezienia zasobów

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.4. Zapotrzebowanie na zasoby

Zapotrzebowanie na zasoby

[» Zapotrzebowanie na zasoby](#) > [Nowe](#)

Rys. 18 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – ZAPOTRZEBOWANIE NA ZASOBY

1. **Nowe** – w tym miejscu wyświetlane są nowe zgłoszenia zapotrzebowania na zasoby. Ten widok jest domyślnym widokiem po wejściu do zakładki **Zapotrzebowanie na zasoby**.
2. **Przypisane** – w tym miejscu wyświetlane są zgłoszenia zapotrzebowania na zasoby, które mają już przypisanego autora.
3. **Zakończone** – w tym miejscu wyświetlane są zrealizowane zgłoszenia zapotrzebowania na zasoby.
4. **Odrzucone** – w tym miejscu wyświetlane są odrzucone z jakichś powodów zgłoszenia zapotrzebowania na zasoby.
5. **Zgłoś zapotrzebowanie** – kliknięcie przycisku otworzy formularz zgłoszenia zapotrzebowania na konkretny zasób. Więcej informacji na temat zgłaszania zapotrzebowania znajduje się w rozdziale [5.4.1. Zgłoś zapotrzebowanie](#).
6. **Filtry** – kliknięcie przycisku wyświetli listę filtrów, według których można wyszukiwać lekcje na liście.
7. Tabela z listą zasobów, dla których zgłoszono zapotrzebowanie.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.4.1. Zgłoś zapotrzebowanie

Zapotrzebowanie na zasoby

[» Zapotrzebowanie na zasoby](#) » [Utwórz](#)

| Utwórz | Nowe | Przypisane | Zakończone | Odrzucone |
|--------|------|------------|------------|-----------|
|--------|------|------------|------------|-----------|

- 1** * Temat
- 2** * Opis
- 3** Termin
- 4** Etapy edukacyjne I II III IV
- 5** Przedmioty
 - język angielski
 - matematyka
 - przyroda
 - technika
 - informatyka
 - fizyka
 - chemia
 - biologia
 - geografia
 - edukacja wczesnoszkolna
 - informatyka/zajęcia komputerowe
 - zajęcia komputerowe

Zapisz **6**

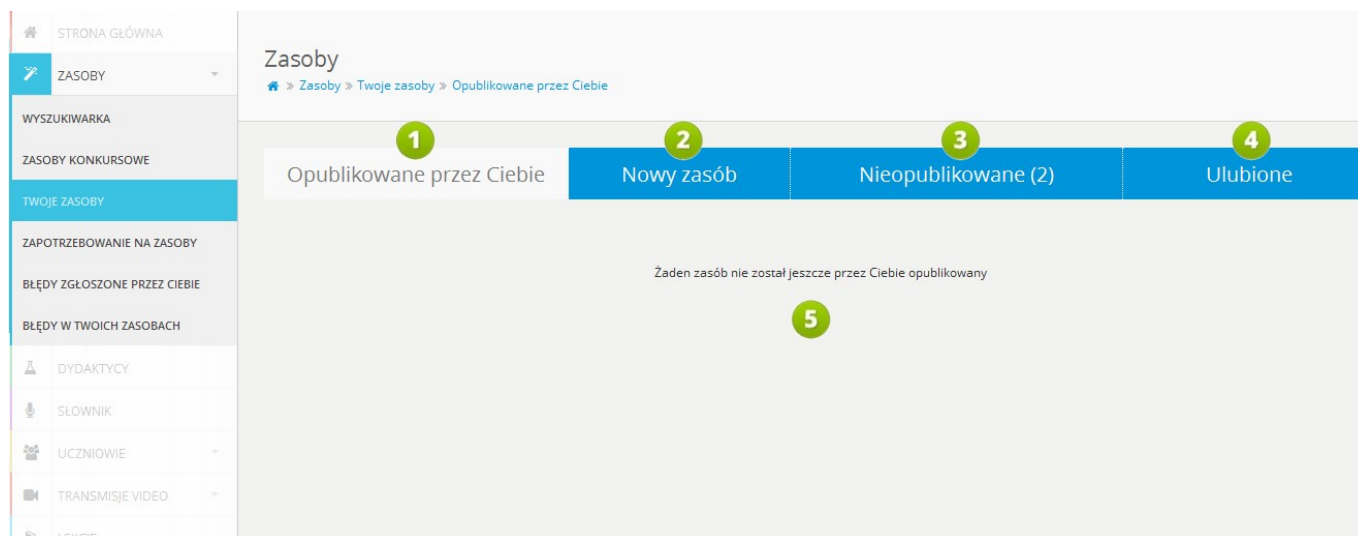
Rys. 19 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – ZAPOTRZEBOWANIE NA ZASOBY – ZGŁOŚ ZAPOTRZEBOWANIE

- 1. Temat** – w tym polu należy podać temat, jakiego ma dotyczyć zasób.
- 2. Opis** – w tym polu należy podać opis zasobu.
- 3. Termin** – w tym miejscu można podać termin stworzenia zasobu, na który zgłaszamy zapotrzebowanie.
- 4. Etapy edukacyjne** – w tym miejscu możemy zaznaczyć etap edukacyjny, dla których ma zostać stworzony zasób. Można zaznaczyć więcej niż jeden etap.
- 5. Przedmioty** – w tym miejscu możemy zaznaczyć przedmiot którego ma dotyczyć zasób, na który zgłaszamy zapotrzebowanie. Można zaznaczyć więcej niż jeden przedmiot.
- 6. Zapisz** – kliknięcie przycisku zatwierdza zgłoszenie.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.5. Twoje zasoby

5.5.1. Opublikowane przez Ciebie



Rys. 20 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – TWOJE ZASOBY

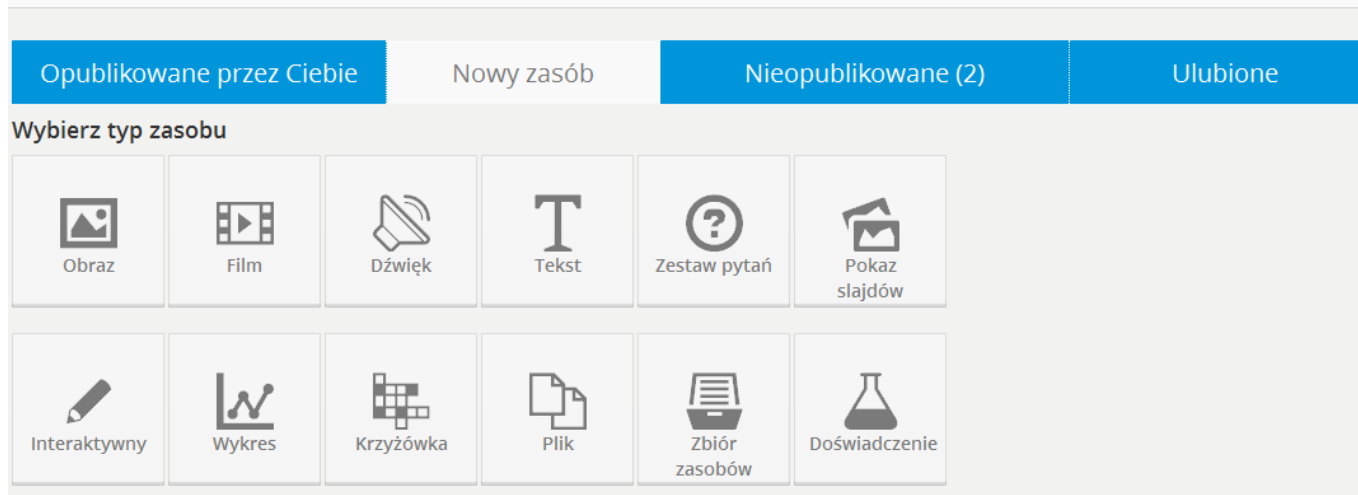
1. **Opublikowane przez Ciebie** – w tej zakładce znajduje się lista zasobów opublikowanych przez użytkownika.
2. **Nowy zasób** – klikając tę zakładkę, przechodzi się do widoku tworzenia nowego zasobu. Więcej informacji na ten temat znajduje się w rozdziale [5.5.2. Nowy zasób](#).
3. **Nieopublikowane** – w tej zakładce znajduje się lista zasobów stworzonych przez użytkownika, ale jeszcze nieopublikowanych. Więcej informacji na ten temat znajduje się w rozdziale [5.7. Nieopublikowane](#).
4. **Ulubione** – w tym miejscu znajduje się lista zasobów, które użytkownik oznaczył jako Ulubione. Więcej informacji na ten temat znajduje się w rozdziale [5.8. Ulubione](#).
5. W tym miejscu wyświetla się zawartość poszczególnych zakładek.













PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.5.2. Nowy zasób

Zasoby

[» Zasoby](#) » [Twoje zasoby](#) » [Nowy zasób](#)



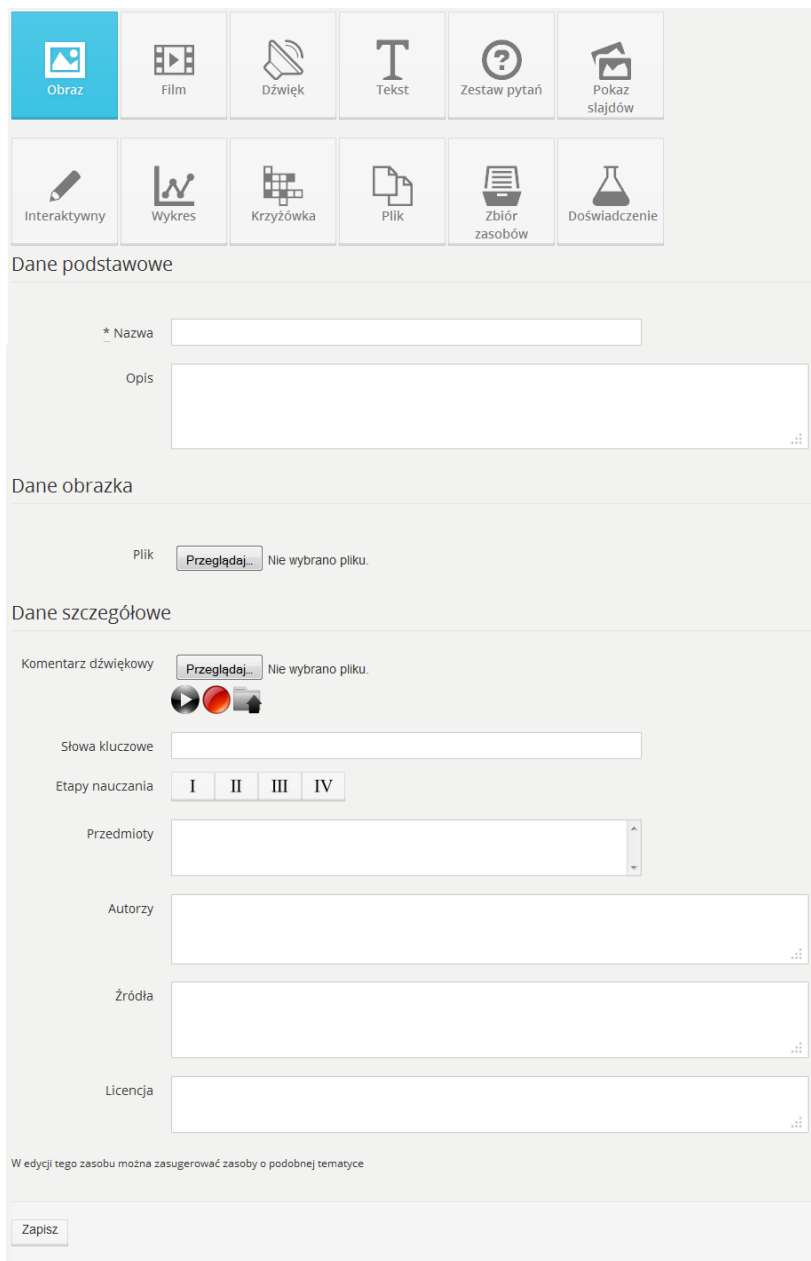
| Opublikowane przez Ciebie | Nowy zasób | Nieopublikowane (2) | Ulubione | | |
|--|--|---|--|---|--|
| Wybierz typ zasobu | | | | | |
|  Obraz |  Film |  Dźwięk |  Tekst |  Zestaw pytań |  Pokaz slajdów |
|  Interaktywny |  Wykres |  Krzyżówka |  Plik |  Zbiór zasobów |  Doświadczenie |

Rys. 21 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB

Widok umożliwiający utworzenie nowego zasobu. W pierwszym kroku należy wybrać typ zasobu. Typy zasobów opisano w kolejnych podrozdziałach.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.5.2.1. Obraz



Dane podstawowe

* Nazwa

Opis

Dane obrazka

Plik Nie wybrano pliku.

Dane szczegółowe

Komentarz dźwiękowy Nie wybrano pliku.

Słowa kluczowe

Etapy nauczania

Przedmioty

Autorzy

Źródła

Licencja

W edycji tego zasobu można zasugerować zasoby o podobnej tematyce

Rys. 22 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – TWOJE ZASOBY - NOWY ZASÓB - OBRAZ

Opis pól formularza umożliwiającego utworzenie zasobu:

- **Nazwa** – nazwa zasobu, która zostanie opublikowana w wyszukiwarce Eduscience.
- **Opis** – podanie szczegółowego opisu ułatwi wyszukiwanie oraz zapoznanie się z zasobem bez konieczności przeglądania jego zawartości.



PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

- **Komentarz dźwiękowy** – w tym miejscu można dodać komentarz dźwiękowy do tworzonego zasobu.
- **Słowa kluczowe** – to słowa, które ułatwią odnalezienie zasobu za pomocą wyszukiwarki. Słowa należy podawać, oddzielając je przecinkiem.
- **Etapy nauczania** – wybór etapu nauczania. Możliwy jest wybór kilku etapów nauczania.
- **Przedmioty** – lista dostępnych w platformie przedmiotów. Odpowiednie przypisanie ułatwi wyszukanie zasobu. Możliwy jest wielokrotny wybór poprzez klikanie myszką z wciśniętym klawiszem *Ctrl*.
- **Autorzy** – lista autorów danego zasobu.
- **Źródła** – źródło (linki lub bibliografia) zasobu.
- **Licencja** – jeżeli zasób jest opublikowany na podstawie licencji w tym miejscu należy przedstawić jej treść.

Dane obrazka:

Wybierz plik – pole formularza umożliwia wybranie obrazka/grafiki z dysku i dodanie go jako nowy zasób.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.5.2.2. Film

Rys. 23 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB - FILM

Zamieszczanie filmu na platformie Eduscience przebiega dwuetapowo. W pierwszym etapie należy podać nazwę nowego zasobu i ewentualnie opis, a także wybrać film z dysku komputera za pomocą przycisku **Wybierz plik**. Po wybraniu pliku video z dysku komputera, nad przyciskiem **Wybierz plik** wyświetli się pasek postępu wgrzywania. Równocześnie (etap II) w części *Dane szczegółowe* pojawią się te same opcje, które zostały opisane w rozdziale [5.5.2.1. Obraz](#), a więc pola wyboru etapu edukacyjnego, przedmiotu, źródła itp. Pola te można wypełniać w trakcie wgrzywania filmu, natomiast przycisk **Zapisz** można kliknąć dopiero wtedy, gdy film zostanie wgrany w całości. O tym poinformuje zielone okienko komunikatu, które wyświetli się w miejscu paska postępu wgrzywania.

PROJEKT WSPÓLFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.5.2.3. Dźwięk

The screenshot shows the 'Dźwięk' (Audio) resource creation form in the Eduscience platform. The form is organized into several sections:

- Navigation Bar:** Contains icons for 'Obraz' (Image), 'Film', 'Dźwięk' (Audio), 'Tekst' (Text), 'Zestaw pytań' (Question set), 'Pokaz slajdów' (Slide show), 'Interaktywny' (Interactive), 'Wykres' (Chart), 'Krzyżówka' (Crossword), 'Plik' (File), 'Zbiór zasobów' (Resource collection), and 'Doświadczenie' (Experiment).
- Dane podstawowe (Basic data):** Includes a text input field for '* Nazwa' (Name) and a larger text area for 'Opis' (Description).
- Dane dźwięku (Audio data):** Features a 'Plik' (File) section with a 'Przełóż...' (Browse...) button and the text 'Nie wybrano pliku.' (No file selected).
- Dane szczegółowe (Detailed data):** Includes a 'Komentarz dźwiękowy' (Audio comment) section with a 'Przełóż...' button and audio control icons (play, stop, volume). Below this are input fields for 'Słowa kluczowe' (Keywords), 'Etapy nauczania' (Teaching stages) with buttons I, II, III, IV, a dropdown for 'Przedmioty' (Subjects), and text areas for 'Autorzy' (Authors), 'Źródła' (Sources), and 'Licencja' (License).
- Footer:** A note states 'W edycji tego zasobu można zasugerować zasoby o podobnej tematyce' (In editing this resource, you can suggest resources of a similar topic), followed by a 'Zapisz' (Save) button.

Rys. 24 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB - DŹWIĘK

Opis pól formularza jest bardzo zbliżony do zasobu typu „obraz” i został umieszczony w rozdziale **5.5.2.1. Obraz**.



PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.5.2.4. Tekst

The screenshot shows the 'Nowy zasób - Tekst' form in the Eduscience platform. At the top, there is a navigation bar with icons for different resource types: 'Obraz', 'Film', 'Dźwięk', 'Tekst' (selected), 'Zestaw pytań', and 'Pokaż slajdów'. Below this is another row of icons: 'Interaktywny', 'Wykres', 'Krzyżówka', 'Plik', 'Zbiór zasobów', and 'Doświadczenie'. The main form is divided into three main sections: 'Dane podstawowe' (Basic data) with fields for '* Nazwa' and 'Opis'; 'Dane elementu tekstowego' (Text element data) with a rich text editor for '* Treść'; and 'Dane szczegółowe' (Detailed data) with fields for 'Komentarz dźwiękowy', 'Słowa kluczowe', 'Etapy nauczania' (I, II, III, IV), 'Przedmioty', 'Autorzy', 'Źródła', and 'Licencja'. A 'Zapisz' button is located at the bottom left of the form.

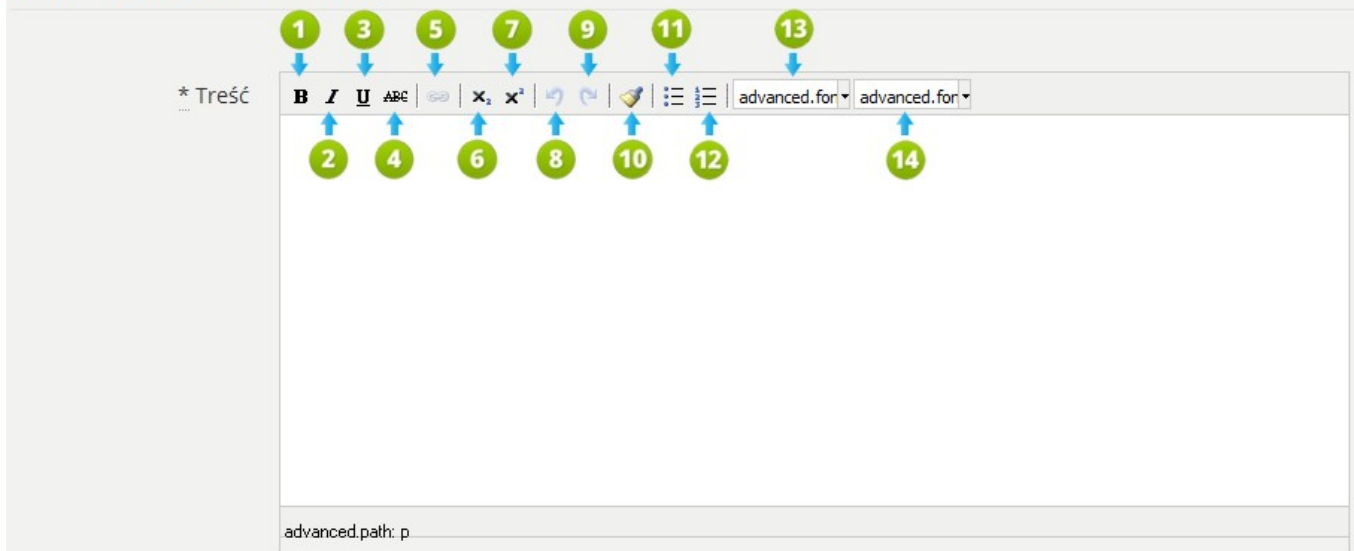
Rys. 25 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – TEKST

Opis pól formularza jest bardzo zbliżony do zasobu typu „obraz” i został umieszczony w rozdziale [5.5.2.1. Obraz](#). Indywidualny element formularza to [5.5.2.4.1. Edytor tekstu](#).

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.5.2.4.1. Edytor tekstu

Dane elementu tekstowego

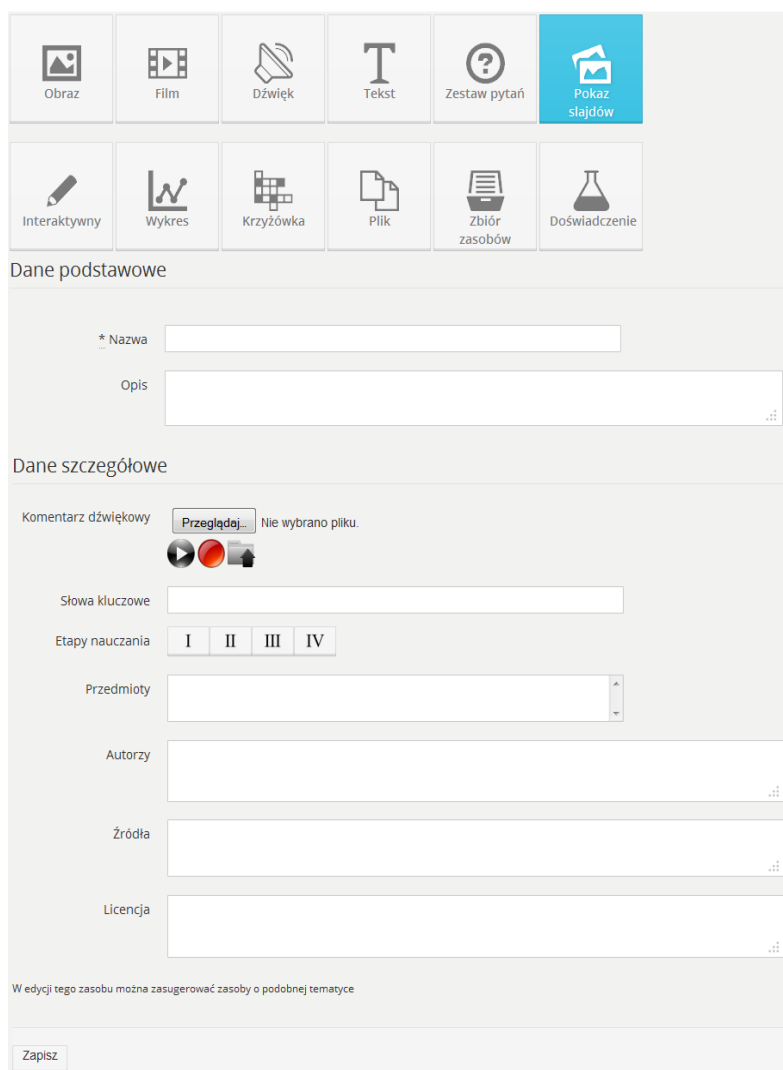


Rys. 26 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB - TEKST

1. **Pogrubienie** – po zaznaczeniu tekstu pogrubia go lub umożliwia pisanie pogrubioną czcionką od pozycji kursora.
2. **Kursywa** – po zaznaczeniu tekstu pochyla go lub umożliwia pisanie kursywą od pozycji kursora.
3. **Podkreślenie** – po zaznaczeniu tekstu podkreśla go lub umożliwia pisanie podkreśloną czcionką od pozycji kursora.
4. **Skreślenie** – po zaznaczeniu tekstu przekreśla go lub umożliwia pisanie przekreśloną czcionką od pozycji kursora.
5. **Link** – zaznaczony tekst zostanie oznaczony jako link. Po kliknięciu przycisku wyświetli się okienko z następującymi polami:
 - **url** (adres internetowy; należy wkleić lub wpisać pełny adres, np. <http://eduscience.pl>),
 - **cel** (link uruchamiany w bieżącym oknie lub w nowym oknie przeglądarki),
 - **tytuł** (tekst informacyjny pojawiający się po najechaniu kursorem myszki na link)
6. **Indeks dolny**
7. **Indeks górny**
8. **Cofnij** – cofa ostatnio wykonaną czynność.
9. **Powtórz** – powtarza ostatnio cofniętą czynność.
10. **Popraw format** – usuwa niedomknięte lub nieprawidłowe znaczniki formatowania tekstu.
11. **Wypunktowanie** – tworzy listę punktów.
12. **Numeracja** – tworzy listę numerowaną.
13. **Wybór rodzaju czcionki**
14. **Wybór rozmiaru czcionki**

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.5.2.5. Pokaz slajdów



The screenshot displays the 'Pokaz slajdów' (Show slides) resource creation interface. At the top, there is a navigation bar with icons for 'Obraz', 'Film', 'Dźwięk', 'Tekst', 'Zestaw pytań', and 'Pokaz slajdów' (highlighted in blue). Below this is another row of icons for 'Interaktywny', 'Wykres', 'Krzyżówka', 'Plik', 'Zbiór zasobów', and 'Doświadczenie'. The main form is divided into two sections: 'Dane podstawowe' (Basic data) and 'Dane szczegółowe' (Detailed data). 'Dane podstawowe' includes fields for '* Nazwa' (Name) and 'Opis' (Description). 'Dane szczegółowe' includes a 'Komentarz dźwiękowy' (Audio comment) section with a 'Przełóżaj...' button and 'Nie wybrano pliku.' (No file selected) message, a 'Słowa kluczowe' (Keywords) field, 'Etapy nauczania' (Teaching stages) buttons labeled I, II, III, and IV, a 'Przedmioty' (Subjects) dropdown menu, and text areas for 'Autorzy' (Authors), 'Źródła' (Sources), and 'Licencja' (License). At the bottom, there is a 'Zapisz' (Save) button and a note: 'W edycji tego zasobu można zasugerować zasoby o podobnej tematyce' (In editing this resource, you can suggest resources of a similar topic).

Rys. 27 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – POKAZ SLAJDÓW

Opis pól formularza jest bardzo zbliżony do zasobu typu „obraz” i został umieszczony w dziale [5.5.2.1. Obraz](#). Po wypełnieniu formularza w celu przejścia do następnego kroku należy kliknąć przycisk **Zapisz**.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.5.2.5.1. Lista slajdów

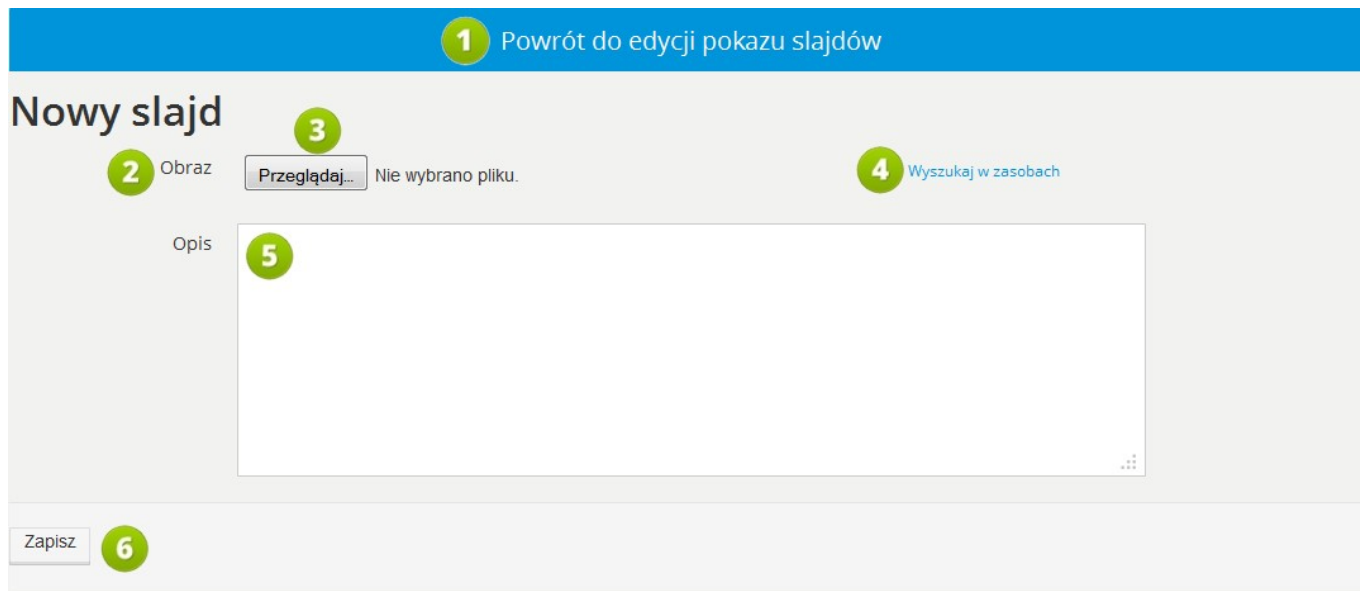
W następnym kroku - poniżej pól formularza - zostanie wyświetlona lista slajdów przedstawiona na grafice poniżej.

Rys. 28 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – POKAZ SLAJDÓW – LISTA SLAJDÓW

1. **Dane podstawowe** – kliknięcie w tym miejscu rozwinie część z danymi podstawowymi zasobu (tytuł, opis).
2. **Powiązane zasoby** – kliknięcie w tym miejscu rozsunie część, w której można powiązać zasób z innymi znajdującymi się na platformie. Powiązywanie zasobów opisane jest w punkcie [5.12. Powiązywanie zasobów](#) niniejszej instrukcji.
3. **Podgląd pokazu slajdów** – przycisk uruchamia widok podglądu prezentacji slajdów. Więcej informacji na ten temat znajduje się w rozdziale [5.5.2.5.4 Podgląd pokazu slajdów](#).
4. **Tabela zawierająca listę slajdów**. Podzielona jest na cztery kolumny: Slajd (numer slajdu), Obraz (obraz slajdu), Opis (opis slajdu) i Akcje (przyciski opcji slajdu).
5. **Nowy slajd** – link umożliwiający wprowadzenie nowego slajdu do pokazu (widok wprowadzania nowego slajdu został opisany na następnej grafice). Więcej informacji na temat dodawanie nowego slajdu znajduje się w rozdziale [5.5.2.5.2. Nowy slajd](#).
6. **Dane szczegółowe** – kliknięcie w tym miejscu rozwinie część z danymi szczegółowymi zasobu (przedmioty, etapy edukacyjne, źródło itd.)
7. **Zapisz** – przycisk umożliwiający zapisanie bieżących zmian.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.5.2.5.2. Nowy slajd



Rys. 29 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – POKAZ SLAJDÓW – NOWY SLAJD

1. **Powrót do edycji pokazu slajdów** – kliknięcie przycisku cofa do widoku listy slajdów w pokazie slajdów. **Uwaga! Jeżeli dokonano zmian i ich nie zapisano, po powrocie nie zostaną one zachowane.**
2. **Obraz** – pole umożliwiające dodanie pliku z dysku komputera lub odnalezienie go w zasobach platformy.
3. **Przeglądaj** – za pomocą tego przycisku wybrać można dowolny obraz z dysku komputera.
4. **Wyszukaj w zasobach** – przycisk uruchamia okienko umożliwiające wyszukanie obrazu w zasobach platformy Eduscience.
5. **Opis** – opis danego slajdu widoczny tylko w trybie edycji pokazu slajdów.
6. **Zapisz** – należy pamiętać, aby przed powrotem do pokazu (patrz: punkt 1) zapisać bieżący slajd. W przeciwnym razie dokonane zmiany zostaną utracone.

Na następnej stronie został przedstawiony widok po dodaniu slajdu.









PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.5.2.5.3. Opcje slajdu

Dane podstawowe (rozwiń)

Powiązane zasoby (rozwiń) **NOWOŚĆ**

Podgląd pokazu slajdów

| Slajd | Obraz | Opis | Akcje |
|-------|---|---|--|
| 1 |  | Arktyka jest obszarem bieguna północnego składającym się głównie z Oceanu Arktycznego oraz kilku mórz. Granice tego obszaru określa się w różny sposób.  |       |

+ Nowy slajd

Dane szczegółowe (rozwiń)

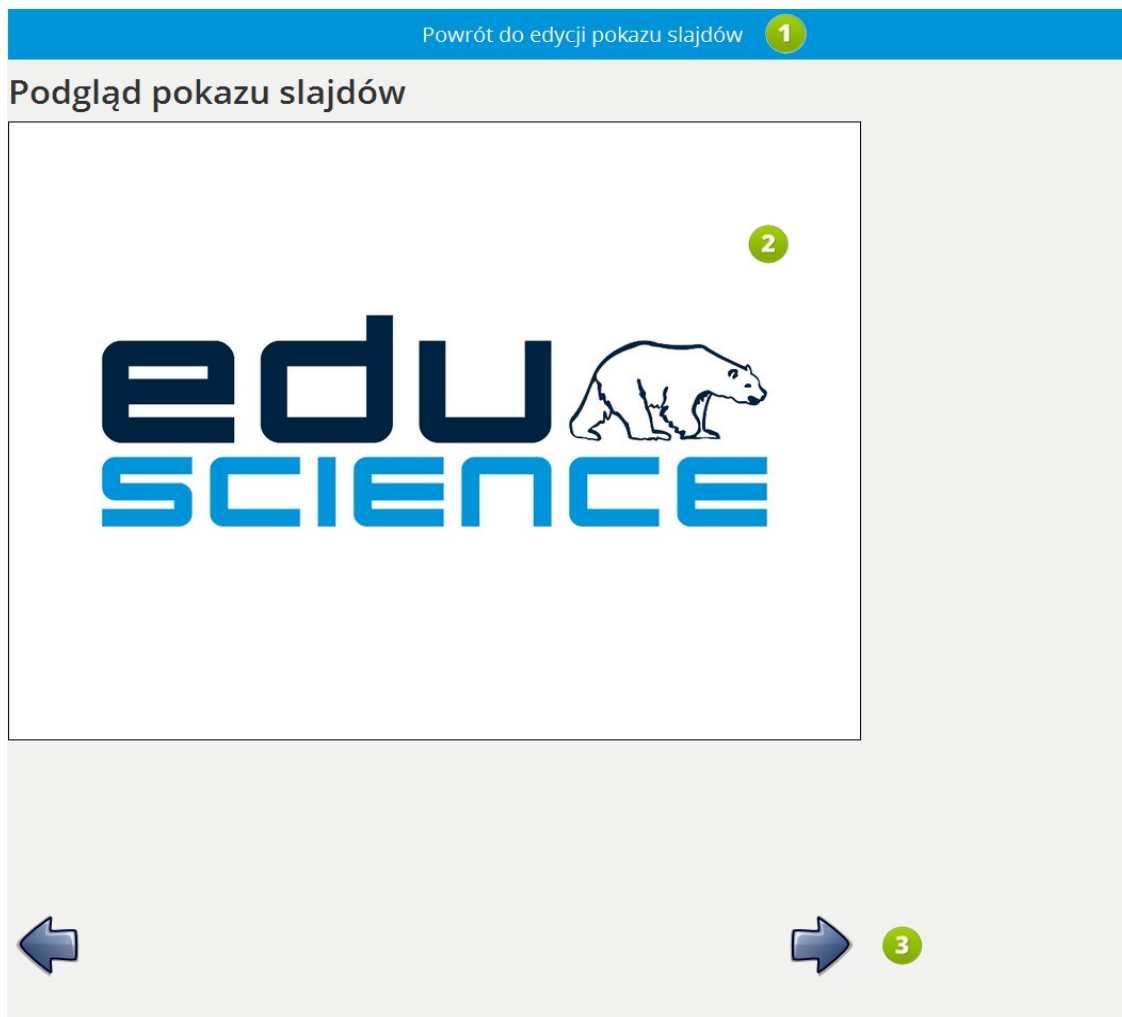
Zapisz

Rys. 30 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – POKAZ SLAJDÓW

1. **Numer slajdu** – określa kolejność wyświetlania obrazów.
2. **Miniatura obrazu**
3. **Opis slajdu** – widoczny tylko w trybie edycji, opis nie jest widoczny podczas pokazu.
4. **Edytuj** – umożliwia zmianę opisu lub obrazka slajdu.
5. **Usuń** – bezpowrotnie usuwa slajd z pokazu.
6. **Zmień kolejność slajdów** – za pomocą tego narzędzia można zmienić kolejność dowolnego slajdu w pokazie. Aby to zrobić, należy kliknąć ten przycisk myszką i, przytrzymując, przesunąć slajd w górę bądź w dół.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.5.2.5.4 Podgląd pokazu slajdów



Rys. 31 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – POKAZ SLAJDÓW – PODGLĄD POKAZU SLAJDÓW

1. **Powrót do edycji pokazu slajdów** – kliknięcie odnośnika cofa do widoku listy slajdów w pokazie slajdów.
2. **Okno pokazu** – w tym miejscu wyświetlają się poszczególne slajdy pokazu.
3. Po najechaniu myszką na okno pokazu slajdów, pod oknem wyświetlają się strzałki pozwalające na przechodzenie do poprzedniego slajdu lub następnego.

Za pomocą powyższego widoku można podejrzeć swój pokaz w trakcie jego tworzenia. Przedstawiony widok jest zbliżony do typowego pokazu prezentowanego podczas lekcji. Kliknięcie strzałki w lewo wyświetli **poprzedni slajd**, natomiast kliknięcie strzałki w prawo – **następny slajd**. Pokaz odtwarza się w trybie ciągłym – czyli po ostatnim zdjęciu pokazuje się pierwszy slajd.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.5.2.6. Interaktywny

Opis pól formularza jest bardzo zbliżony do zasobu typu „Pokaz slajdów” i został umieszczony w rozdziale [5.5.2.5. Pokaz slajdów](#). Po wypełnieniu formularza w celu przejścia do następnego kroku należy kliknąć przycisk **Zapisz**. W następnym kroku poniżej pól formularza zostanie wyświetlona lista przedstawiona poniżej.

Dane podstawowe (rozwiń)

Powiązane zasoby (rozwiń) **NOWOŚĆ**

Podgląd materiału interaktywnego **1**

| Slajd | Obraz | Opis | Akcje |
|-----------------------|-------|------|-------|
| + Nowy slajd 2 | | | |

Dane szczegółowe (rozwiń)

Zapisz **3**

Rys. 32 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB - INTERAKTYWNY

1. **Podgląd materiału interaktywnego** – przycisk umożliwia podgląd pokazu interaktywnego.
2. **Nowy slajd** – link umożliwia dodanie nowego slajdu do pokazu interaktywnego (widok wprowadzania nowego slajdu został opisany na następnej grafice). Więcej informacji na ten temat znajduje się w rozdziale [5.5.2.6.1. Nowy slajd](#).
3. **Zapisz** – kliknięcie przycisku powoduje zapisanie wprowadzonych zmian do zasobu.

PROJEKT WSPÓLFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.5.2.6.1. Nowy slajd

The screenshot shows the 'Nowy slajd' (New slide) form in the Eduscience platform. At the top, there is a blue bar with the text 'Powrót do edycji materiału interaktywnego' and a green circle with the number '1'. Below this, the form has several sections:

- '* Nazwa' (Name) with a text input field and a green circle '2'.
- 'Obraz' (Image) section with a 'Przeoglądaj...' (Browse...) button and a green circle '3'. Below the button, it says 'Wybrano pliku.' (File selected.) with a green circle '4'. To the right, there is a 'Wyszukaj w zasobach' (Search in resources) button with a green circle '5'.
- '* Typ interakcji' (Interaction type) with a dropdown menu and a green circle '6'.
- 'Opis' (Description) with a large text area and a green circle '7'.
- At the bottom left, there is a 'Zapisz' (Save) button with a green circle '8'.

Rys. 33 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – INTERAKTYWNY – NOWY SLAJD

1. **Powrót do edycji materiału interaktywnego** – powrót do poprzedniego widoku. Niezapisane zmiany zostaną utracone.
2. **Nazwa** slajdu – będzie wyświetlana jako tytuł slajdu podczas prezentacji.
3. **Obraz** – pole umożliwiające dodanie obrazu do materiału interaktywnego.
4. **Przeoglądaj** – kliknięcie przycisku pozwoli dodać obraz z dysku komputera.
5. **Wyszukaj w zasobach** – kliknięcie przycisku pozwoli dodać obraz z bazy zasobów platformy Eduscience.
6. **Typ interakcji** – rodzaj interakcji zastosowany na danym slajdzie materiału interaktywnego. Wyróżniamy następujące rodzaje interakcji:
 - **Opis** – na slajdzie istnieje możliwość wskazania aktywnych obiektów, które będą wyświetlać wprowadzony opis,
 - **Wskazywanie obiektów** – umożliwia zadawanie pytań na temat położenia obiektów w obrazie,
 - **Kolejność** – umożliwia stworzenie materiału, w którym decydować będzie odpowiednia kolejność ułożonych obiektów/grafiki (np. ułożenie cyfr/liczb wg kolejności)
 - **Przeciąganie obiektów** – dopasowywanie elementów do siebie, np. tekstu czy opisu do odpowiedniego obrazka.
7. **Opis slajdu** – będzie widoczny tylko podczas edycji zasobu.
8. **Zapisz** – przycisk umożliwia zapisanie wprowadzonych zmian i przejście do edytora pokazu interakcyjnego.













PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.5.2.6.2. Opcje slajdu

Dane podstawowe (rozwiń)

Powiązane zasoby (rozwiń) **NOWOŚĆ**

Podgląd materiału interaktywnego

| Slajd | Obraz | Opis | |
|-------|---|---|--|
| 1 |  | Wilk arktyczny przez wiele tysięcy lat przystosowywał się do surowego klimatu koła arktycznego. | <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> 4 5 6 </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">    </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> |
| 2 |  | | <div style="display: flex; justify-content: space-around;">    </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> |

+ Nowy slajd

Dane szczegółowe (rozwiń)

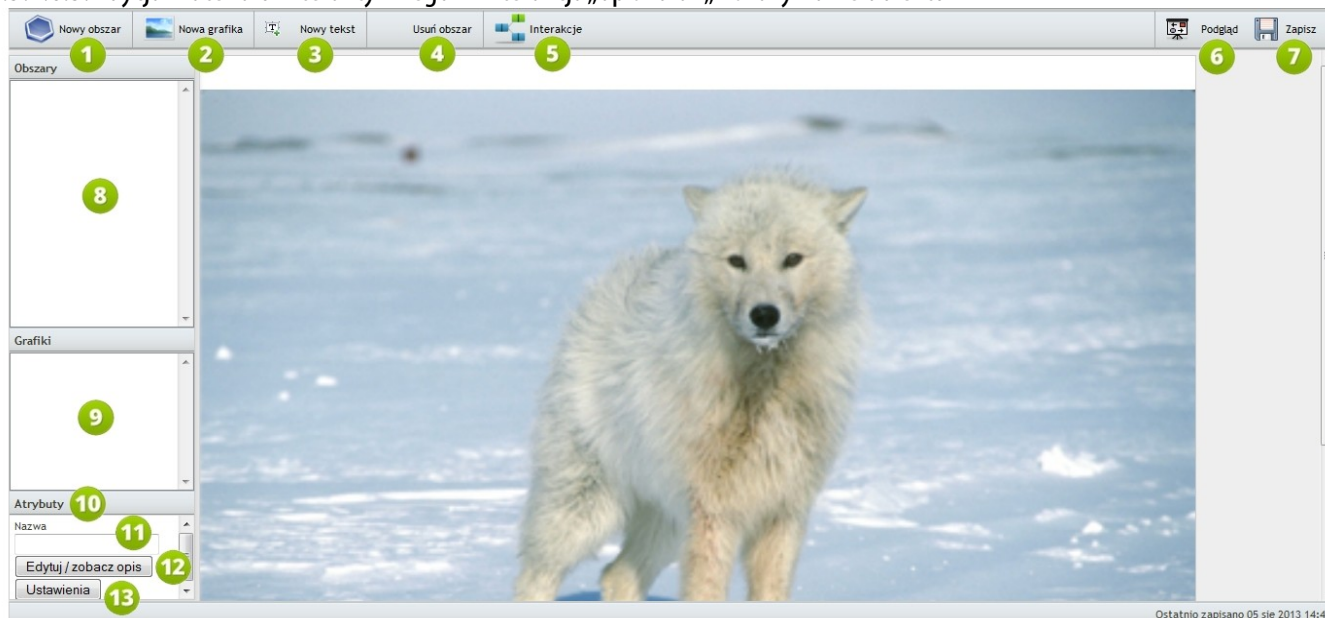
Zapisz

Rys. 34 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB - INTERAKTYWNY

1. **Numer porządkowy slajdu** – określa kolejność pojawiania się podczas pokazu.
2. **Miniatura slajdu**
3. **Opis slajdu** – widoczny tylko w trybie edycji. Opis nie jest widoczny podczas pokazu.
4. **Edytor slajdu** – umożliwia edycję zawartości slajdu (opis edycji slajdu został przedstawiony w następnym podrozdziale niniejszej instrukcji).
5. **Edycja opisu slajdu** – umożliwia edycję opisu slajdu, nazwy i typu interakcji.
6. **Usuń** – bezpowrotnie usuwa wybrany slajd.
7. **Kopia slajdu** – tworzy dokładną kopię danego slajdu i dodaje ją do pokazu. Kopia slajdu, jak każdy nowy slajd w pokazie, zostaje umieszczona na końcu listy slajdów.
8. **Zmiana kolejności slajdów** – za pomocą tego narzędzia można zmienić kolejność dowolnego slajdu w pokazie. Aby to zrobić, należy kliknąć ten przycisk lewym przyciskiem myszki i, przytrzymując przycisk, przeciągnąć slajd w górę lub w dół.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

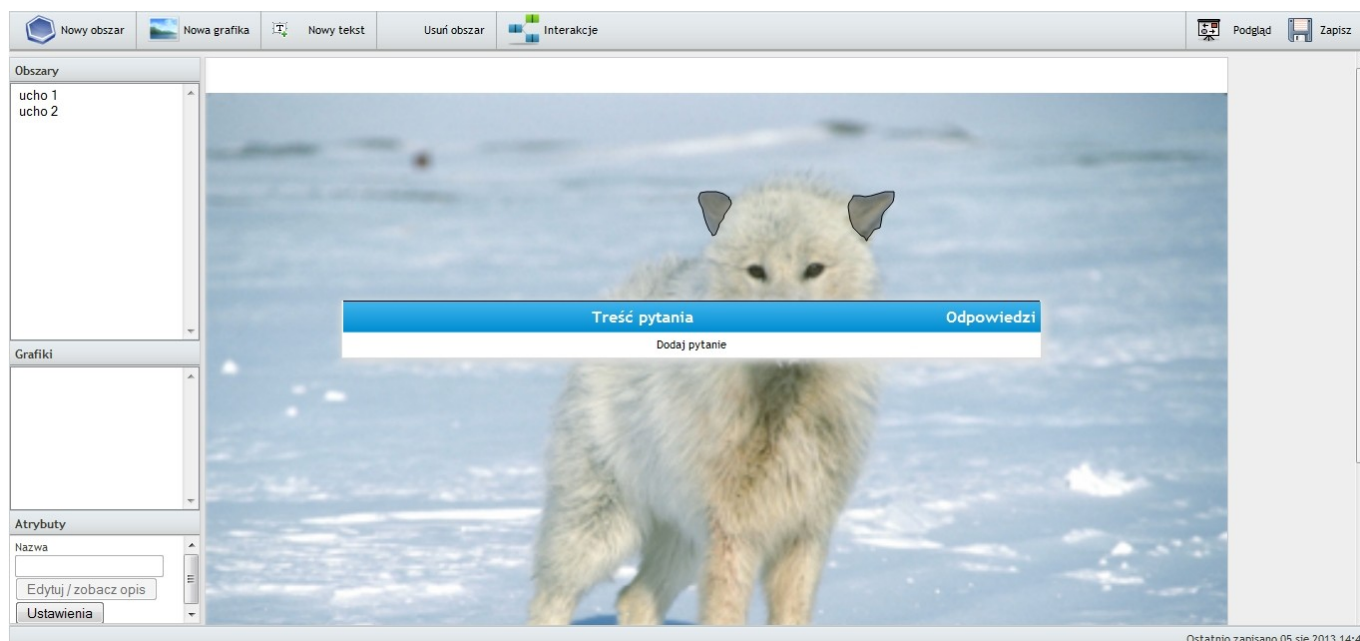
5.5.2.6.3. Edycja materiału interaktywnego – interakcja „opis” oraz „wskazywanie obiektu”



Rys. 35 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASOB – INTERAKTYWNY – EDYCJA MATERIAŁU INTERAKTYWNEGO

1. **Nowy obszar** – umożliwia stworzenie pola, które będzie reagowało na kliknięcie myszką. Po naciśnięciu tego przycisku rozpoczyna się rysowanie obszaru. Aby utworzyć pole o dowolnym kształcie, należy klikać kolejno wybrane punkty na obrazie. Tworzenie obszaru kończy się, klikając przycisk **Zamknij obszar** (przycisk **Zamknij obszar** pojawi się w miejscu przycisku **Nowy obszar** podczas rysowania obszaru).
2. **Nowa grafika** – umożliwia umieszczenie obrazka na slajdzie, który będzie reagował na akcje użytkownika.
3. **Nowy tekst** – umożliwia umieszczenie tekstu formatowanego na slajdzie, który będzie reagował na akcje użytkownika.
4. **Usuń obszar** – usuwa aktualnie zaznaczony obiekt – dotyczy obiektów na listach po lewej stronie, jak i aktualnie zaznaczonego obszaru.
5. **Interakcje** – tworzy pytania, na które odpowiedź udzielana jest poprzez kliknięcie właściwego obiektu.
6. **Podgląd pokazu interaktywnego** – umożliwia przetestowanie slajdu pod kątem działania. **Uwaga!** Jeżeli slajd nie zostanie zapisany, nastąpi utrata wszelkich wprowadzonych zmian!
7. **Zapisz** – zapisanie slajdu.
8. **Lista obszarów znajdujących się na slajdzie.**
9. **Lista grafik znajdujących się na slajdzie.**
10. **Atrybuty** – właściwości aktualnie zaznaczonego obiektu.
11. **Nazwa obiektu** – nazwa, która umożliwia ich identyfikację podczas tworzenia interakcji.
12. **Edytuj/zobacz opis** – przycisk pozwala zmodyfikować/zobaczyć aktualny opis wybranego obiektu.
13. **Ustawienia** – pozwala edytować tekst (jego treść, wielkość czcionki, kolor) wprowadzony wcześniej za pomocą opcji **Nowy tekst**.

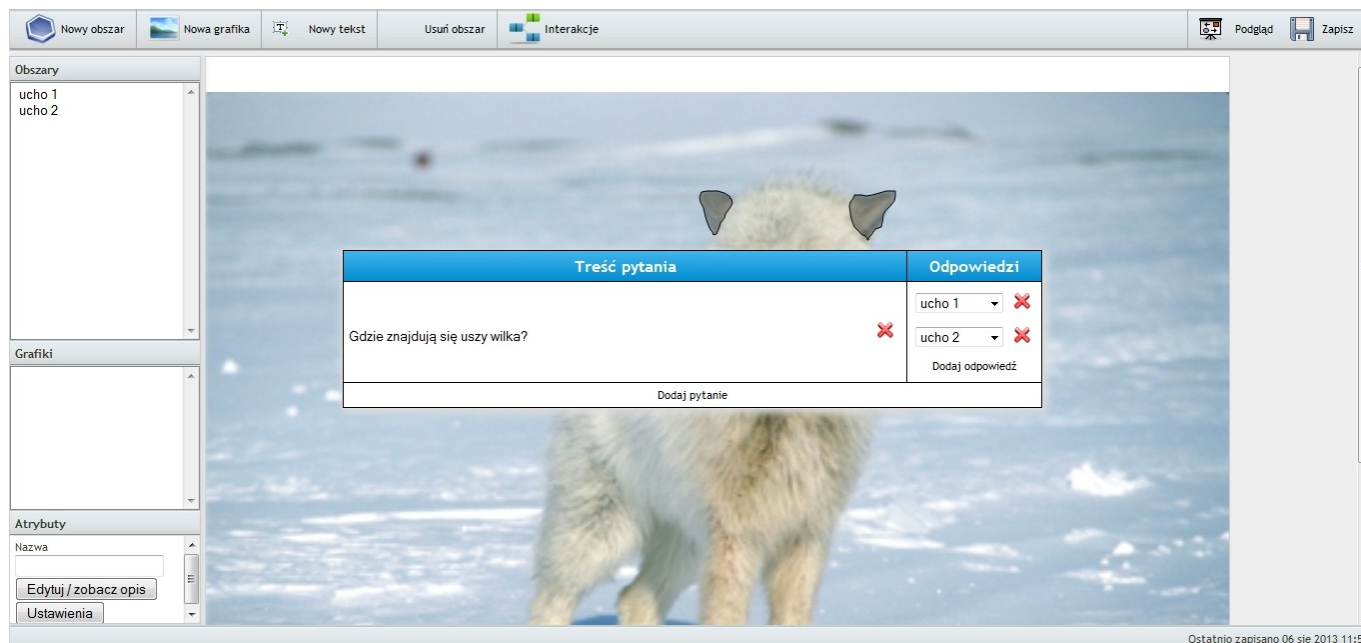
PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE



Rys. 36 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – INTERAKTYWNY – EDYCJA MATERIAŁU INTERAKTYWNEGO

Po kliknięciu przycisku **Interakcje** pojawi się okienko. Należy kliknąć **Dodaj pytanie**, aby dodać interakcję.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE



Rys. 37 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – INTERAKTYWNY – EDYCJA MATERIAŁU INTERAKTYWNEGO

Po utworzeniu pytania można dodać dowolną liczbę odpowiedzi (jak w przykładzie przedstawionym na powyższej grafice). Aby wyjść z trybu edycji interakcji, należy kliknąć poza obszarem okienka z pytaniami.

Różnica między slajdem typu „opis” a „wskazywanie obiektu” polega na tym, iż w slajdzie opisowym można klikać obiekty względem aktualnego pytania, kontrolując przejście do następnego slajdu (można pominąć slajd w dowolnym momencie). Natomiast przy użyciu „wskazywania obiektów” dopiero po wskazaniu prawidłowych obiektów i udzieleniu odpowiedzi na wszystkie pytania pokaz będzie kontynuowany.

Aby dowiedzieć się więcej lub uzyskać bardziej szczegółową pomoc na temat tego typu interaktywnych slajdów, zapraszamy do obejrzenia filmów instruktażowych:



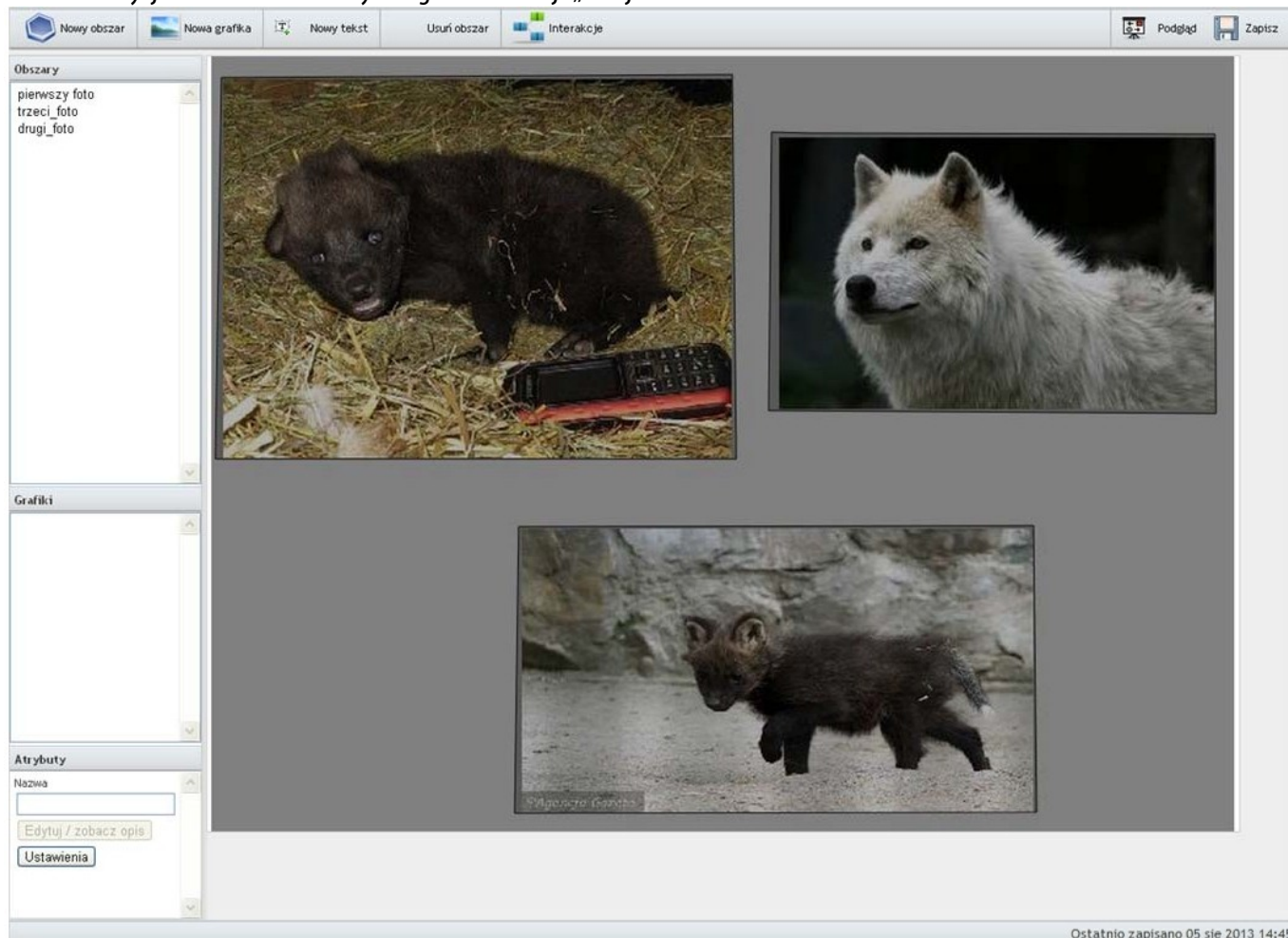
Kliknij ten obrazek aby obejrzeć film instruktażowy -
- slajd typu "Opis"



Kliknij ten obrazek aby obejrzeć film instruktażowy -
- slajd typu "Wskazywanie obiektów"

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

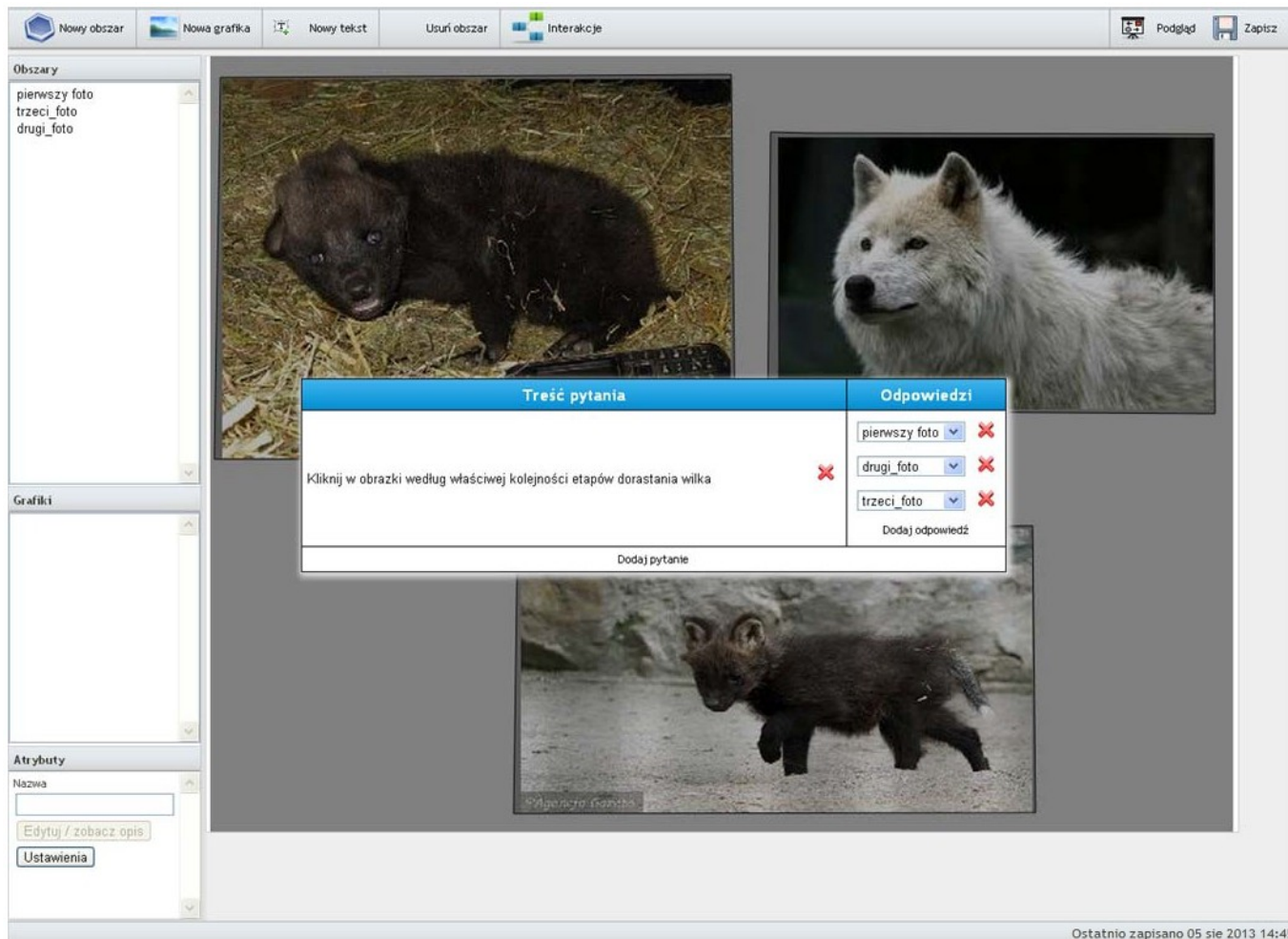
5.5.2.6.4. Edycja materiału interaktywnego – interakcja „kolejność”



Rys. 38 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – INTERAKTYWNY – EDYCJA MATERIAŁU INTERAKTYWNEGO

Na wczytanym tle tworzymy obszary. W tym przypadku obszary zostały stworzone na zdjęciach wilków.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE



Rys. 39 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – INTERAKTYWNY – EDYCJA MATERIAŁU INTERAKTYWNEGO

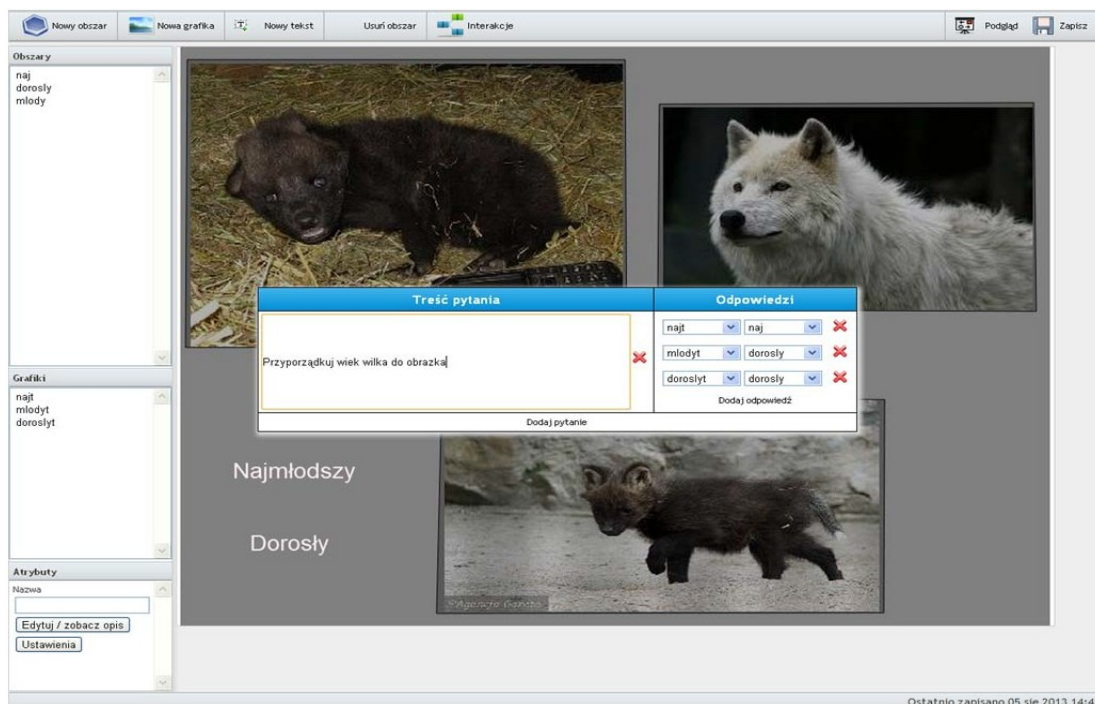
Po zaznaczeniu obiektów należy kliknąć przycisk w górnym menu **Interakcje**. Po kliknięciu zostanie wyświetlone okno pozwalające na wprowadzenie polecenia i wybrania obszarów do polecenia w odpowiedniej kolejności. Aby zatwierdzić zmiany wprowadzonych interakcji należy kliknąć poza obszarem okna. Aby interakcje zostały zapamiętane należy użyć przycisku „Zapisz”.



Kliknij ten obrazek aby obejrzeć film instruktażowy -
- slajd typu "Kolejność"

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.5.2.6.5. Edycja materiału interaktywnego – interakcja „przeciąganie obiektów”



Rys. 40 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – INTERAKTYWNY – EDYCJA MATERIAŁU INTERAKTYWNEGO

Aby utworzyć interakcję **przeciąganie obiektów**, należy utworzyć odpowiednie obszary (w przykładzie powyżej zostały zaznaczone ciemne prostokąty ze zdjęciami wilków) oraz obiekty, które można przesuwać (w przykładzie powyżej zostały wprowadzone teksty: „Najmłodszy”, „Młody”, „Dorosły”). Kolejnym krokiem jest definiowanie interakcji. Po kliknięciu przycisku **Interakcje** i wprowadzeniu pytania/polecenia należy utworzyć właściwe pary dostępne z listy obiektów (przy dużej liczbie obiektów pomocne jest stosowanie unikalnych nazw). Z lewej listy w rubryce **Odpowiedzi** należy wybrać obiekt (tekst, grafika), następnie przypisać do niego obszar. Odpowiedzi może być wiele, jak w przykładzie przedstawionym na powyższym widoku.



Kliknij ten obrazek aby obejrzeć film instruktażowy -
- slajd typu "Przeciąganie obiektów"

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.5.2.7. Wykres

Rys. 41 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – WYKRES

Opis pól formularza jest bardzo zbliżony do zasobu typu „obraz” i został umieszczony w rozdziale [5.5.2.1. Obraz](#).

Po wypełnieniu formularza w celu przejścia do następnego kroku należy kliknąć przycisk **Zapisz**. W następnym kroku poniżej pól formularza zostanie wyświetlony przycisk **Uruchom edytor wykresów**. Po kliknięciu go przechodzimy do **Edytora** wykresów opisanego w rozdziale [5.5.2.7.1. Edytor wykresów](#).

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.5.2.7.1. Edytor wykresów

Rys. 42 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – WYKRES – NOWY WYKRES

1. Pole do wprowadzania równania matematycznego (funkcji).
2. Dodatkowa funkcja na wykresie.
3. Szybkie równania (liniowe, kwadratowe w postaci kanonicznej, sinusoidy).
4. Początek dziedziny układu współrzędnych.
5. Koniec dziedziny układu współrzędnych.
6. Początek przeciwdziedziny układu współrzędnych.
7. Koniec przeciwdziedziny układu współrzędnych.
8. **Dodatkowe parametry wykresu** – to podstawienie wartości pod niewiadome w równaniach powyżej.
9. **Rysuj** – użycie przycisku tworzy wykres w prostokącie poniżej.
10. **Zapisz** – zapisuje wykres. Jego podgląd można uzyskać po opublikowaniu lub w edytorze.

PROJEKT WSPÓLFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.5.2.8. Krzyżówka

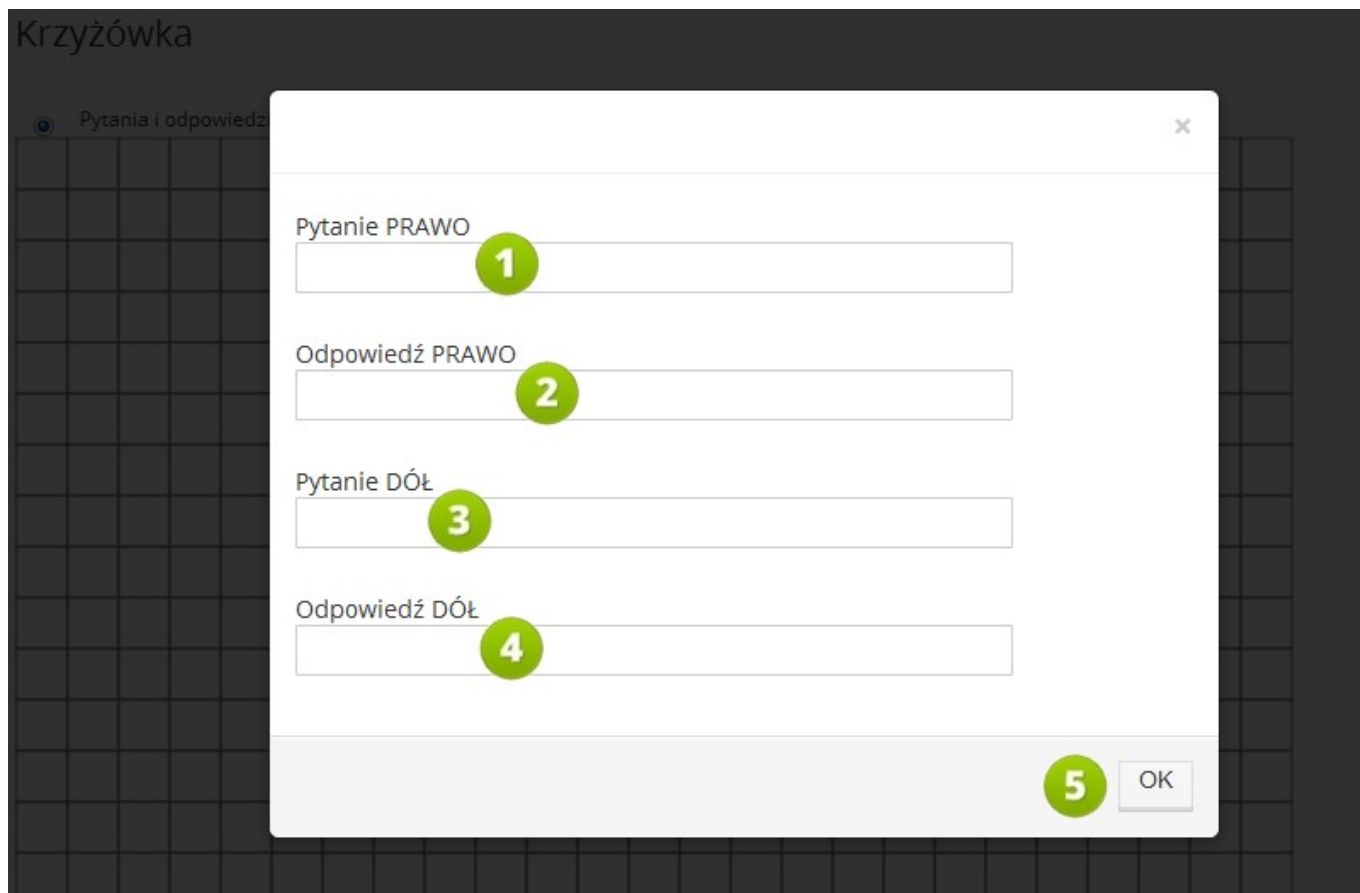
The screenshot shows the 'Nowy zasób' (New resource) form in the Eduscience platform, specifically for creating a crossword puzzle. At the top, there is a grid of icons for different resource types: Obraz (Image), Film (Video), Dźwięk (Audio), Tekst (Text), Zestaw pytań (Question set), Pokaz slajdów (Slide show), Interaktywny (Interactive), Wykres (Chart), Krzyżówka (Crossword - highlighted in blue), Plik (File), Zbiór zasobów (Resource set), and Doświadczenie (Experiment). Below the icons, the form is divided into two sections: 'Dane podstawowe' (Basic data) and 'Dane szczegółowe' (Detailed data). The 'Dane podstawowe' section includes fields for '* Nazwa' (Name) and 'Opis' (Description). The 'Dane szczegółowe' section includes a 'Komentarz dźwiękowy' (Audio comment) section with a 'Przełóż' (Upload) button and a note 'Nie wybrano pliku.' (No file selected), a 'Słowa kluczowe' (Keywords) field, 'Etap nauczenia' (Learning stages) with buttons for I, II, III, and IV, a 'Przedmioty' (Subjects) dropdown menu, and three text areas for 'Autorzy' (Authors), 'Źródła' (Sources), and 'Licencja' (License). At the bottom of the form, there is a 'Zapisz' (Save) button and a small note: 'W edycji tego zasobu można zasugerować zasoby o podobnej tematyce' (In editing this resource, you can suggest resources of a similar topic).

Rys. 43 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – KRZYŻÓWKA

Opis pól formularza jest bardzo zbliżony do zasobu typu „obraz” i został umieszczony w dziale [5.5.2.1. Obraz](#).

Po wypełnieniu formularza w celu przejścia do następnego kroku należy kliknąć przycisk **Zapisz**. W następnym kroku poniżej pól formularza zostanie wyświetlona plansza umożliwiająca zaprojektowanie krzyżówki. Działanie planszy zostało opisane w rozdziale [5.5.2.8.1. Nowa krzyżówka](#).

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE



Rys. 45 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – KRZYŻÓWKA – NOWA KRZYŻÓWKA

Po kliknięciu wybranej kratki pojawia się okno umożliwiające wprowadzenie pytania i odpowiedzi. Opis okna:

1. **Pytanie PRAWO** – pytanie do hasła w poziomie
2. **Odpowiedź PRAWO** – hasło umieszczone w krzyżówce poziomo i biegnące w prawo od wybranej kratki
3. **Pytanie DÓŁ** – pytanie do hasła w pionie
4. **Odpowiedź DÓŁ** – hasło umieszczone w krzyżówce pionowo i biegnące w dół od wybranej kratki
5. **OK** – przycisk pozwalający na zatwierdzenie wprowadzonych pytań i odpowiedzi



PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

Po ukończeniu tworzenia krzyżówki można zobaczyć **5.5.2.8.2. Podgląd krzyżówki**, wchodząc w:

Zasoby -> Nieopublikowane -> nazwa tworzonej krzyżówki -> Podgląd

W widoku ukażą się wszystkie dane dotyczące krzyżówki oraz przycisk umożliwiający stworzenie zasobu opartego na krzyżówce.

Dane podstawowe

| | |
|------------------------|----------------------------|
| Nazwa | krzyżówka jajko |
| Autor | Platforma Eduscience |
| Utworzono | 25 kwi 2012 11:37 |
| Typ | Krzyżówka |
| Przedmioty | przyroda |
| Etapy nauczania | |
| Autorzy | Magdalena Żmuda-Baranowska |
| Źródła | |
| Ocena | ★★★★★ |
| Opis | krzyżówka na temat jajka |

☺★★★★★ Ten zasób nie został jeszcze oceniony przez Ciebie

Utwórz nowy zasób na podstawie tego zasobu Zgłoś błąd

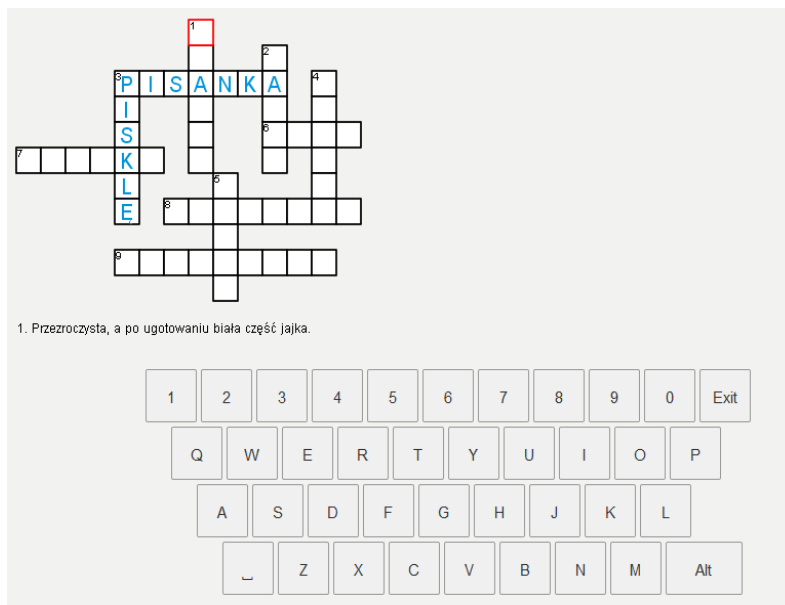


3. PRAWO: Ozdobione wzorami jajko, przygotowywane na Wielkanoc.
3. DÓŁ: Młody ptak.

Rys. 46 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – KRZYŻÓWKA – STRONA ZASOBU

PROJEKT WSPÓLFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.5.2.8.2. Podgląd krzyżówki



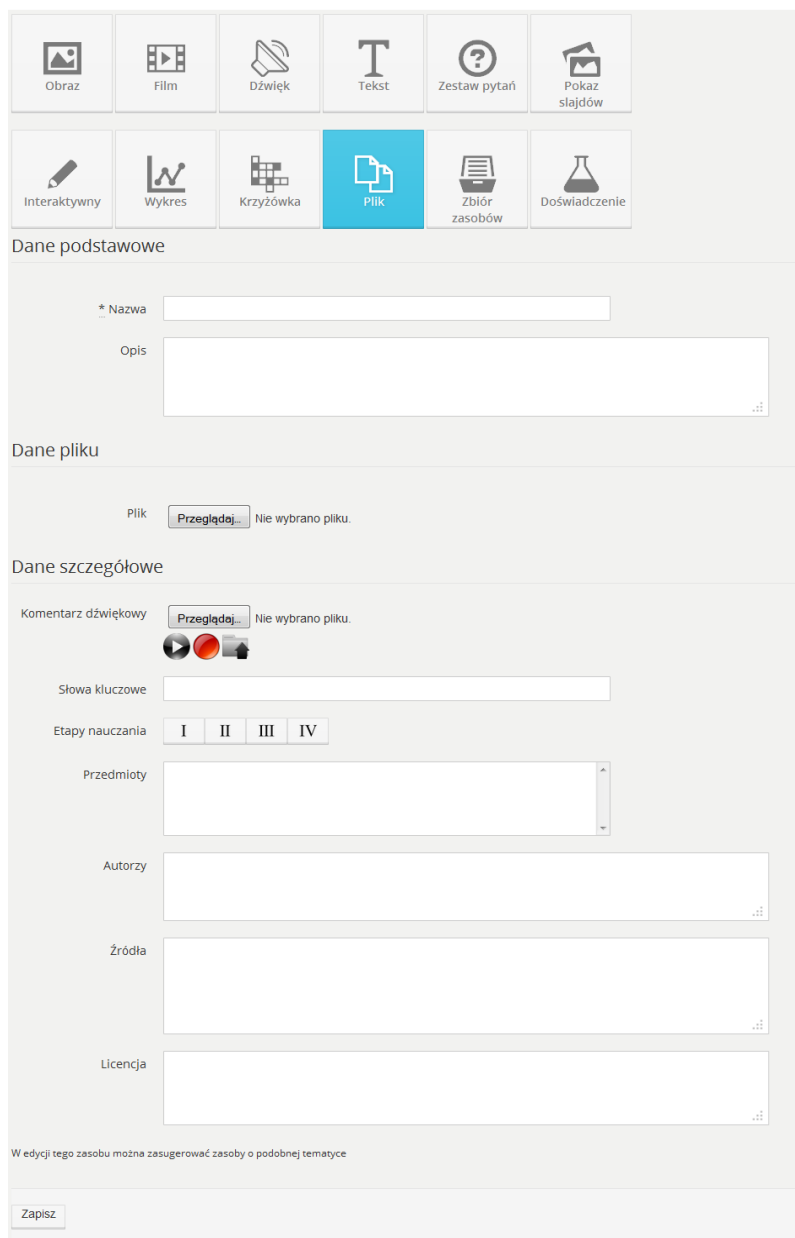
Rys. 47 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – KRZYŻÓWKA – PODGLĄD ZASOBU

Po wybraniu pola z numerem pojawi się klawiatura oraz pytanie (pytania – w przypadku pola z hasłem poziomo i pionowo). Hasło jest podzielone na litery, które trzeba po kolei wpisać w osobne kratki. Jeżeli potrzebny jest znak diakrytyczny (tzn. jeśli chcemy wprowadzać litery takie jak *q, ę, ż, ć* itd.), należy kliknąć przycisk *Alt* widoczny na ekranie. Ponowne kliknięcie przycisku *Alt* przywróci normalny widok klawiatury.

Aby schować klawiaturę, należy kliknąć przycisk *Exit*.

PROJEKT WSPÓLFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.5.2.9. Plik



The screenshot shows the 'Plik' (File) resource creation form in the Eduscience platform. At the top, there is a grid of icons for different resource types: Obraz, Film, Dźwięk, Tekst, Zestaw pytań, Pokaz slajdów, Interaktywny, Wykres, Krzyżówka, **Plik** (highlighted), Zbiór zasobów, and Doświadczenie. Below the icons, the form is divided into sections: 'Dane podstawowe' (Basic data) with fields for 'Nazwa' (Name) and 'Opis' (Description); 'Dane pliku' (File data) with a 'Plik' field and a 'Przełączaj' button; 'Dane szczegółowe' (Detailed data) with a 'Komentarz dźwiękowy' field, 'Słowa kluczowe' (Keywords), 'Etapy nauczania' (Learning stages) with buttons I, II, III, IV, 'Przedmioty' (Subjects) dropdown, 'Autorzy' (Authors), 'Źródła' (Sources), and 'Licencja' (License) fields. A note at the bottom states: 'W edycji tego zasobu można zasugerować zasoby o podobnej tematyce'. A 'Zapisz' (Save) button is located at the bottom left.

Rys. 48 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – PLIK

Opis pól formularza jest bardzo zbliżony do zasobu typu „obraz” i został umieszczony w dziale [5.5.2.1. Obraz](#).

Po wypełnieniu formularza w celu zapisania pliku w platformie należy kliknąć przycisk **Zapisz**.



PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.5.2.10. Zbiór zasobów

Rys. 49 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – ZBIÓR ZASOBÓW

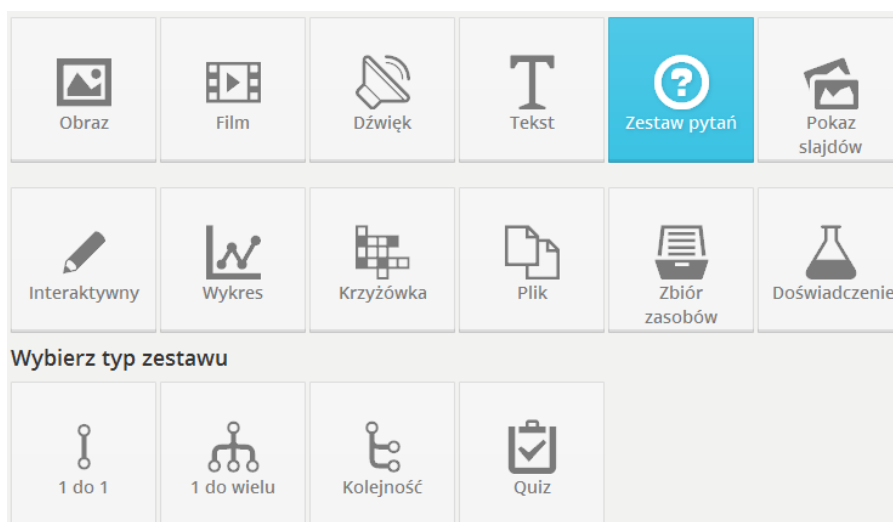
Opis pól formularza jest bardzo zbliżony do zasobu typu „obraz” i został umieszczony w dziale **5.5.2.1. Obraz**.

Zbiór zasobów przypomina swoją funkcjonalnością katalog plików – można dzięki niemu szybko pogrupować i zorganizować swoje zasoby.

Po stworzeniu zbioru zasobów, przy tworzeniu nowego zasobu lub edycji istniejącego, będziemy mogli w polu **Zbiór zasobów** wybrać zbiór, do którego właśnie tworzony/edytowany zasób ma przynależeć.

PROJEKT WSPÓLFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.5.2.11. Zestaw pytań



Rys. 50 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – ZESTAW PYTAŃ

Chcąc stworzyć nowy zasób typu **Zestaw pytań**, w pierwszej kolejności należy wybrać typ zestawu spośród czterech dostępnych:

Pytania 1 do 1 (jedno pytanie na jedną odpowiedź)

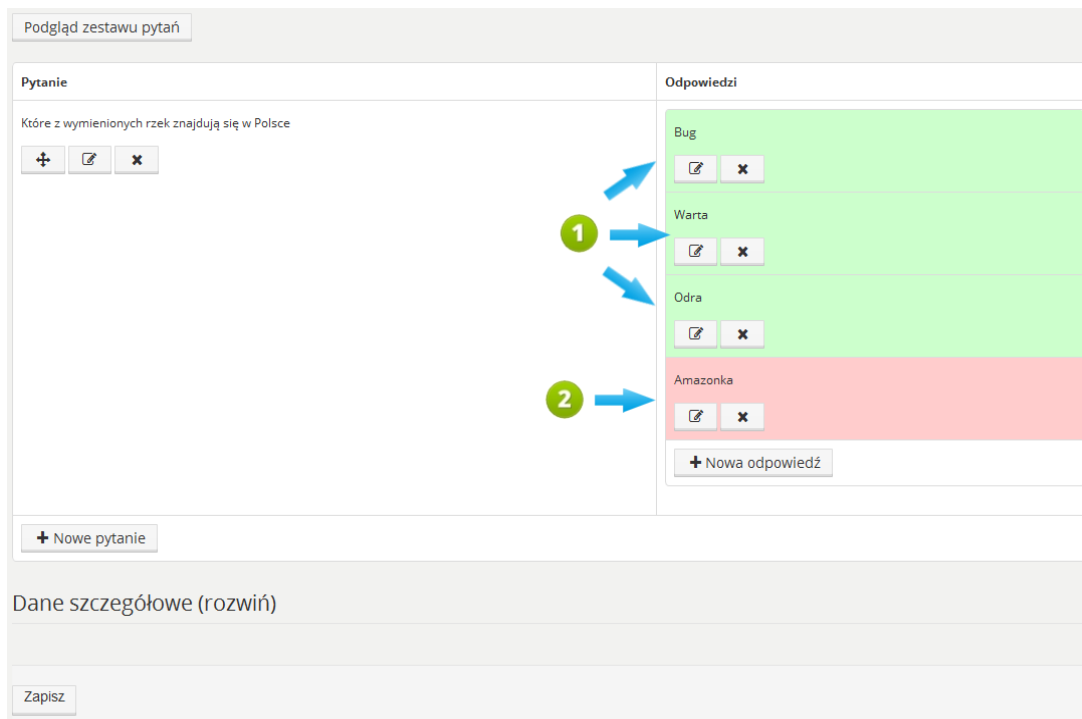
Każdemu pytaniu przyporządkowana jest jedna prawidłowa odpowiedź. Istnieje możliwość wprowadzenia listy błędnych odpowiedzi, która będzie wykorzystywana w części gier do zwiększenia poziomu ich trudności.

Pytania 1 do wielu (jedno pytanie na wiele odpowiedzi)

Każdemu pytaniu przyporządkowana jest więcej niż jedna odpowiedź.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

Lista zestawu pytań i odpowiedzi



The screenshot shows the 'Podgląd zestawu pytań' (Preview question set) interface. On the left, under 'Pytanie', the question text is 'Które z wymienionych rzek znajdują się w Polsce' (Which of the mentioned rivers are found in Poland?). Below the text are three icons: a plus sign, a pencil, and an 'x'. On the right, under 'Odpowiedzi' (Answers), there are four options, each with a pencil icon and an 'x' icon: 'Bug', 'Warta', 'Odra', and 'Amazonka'. The 'Bug', 'Warta', and 'Odra' options are highlighted in green, indicating they are correct. The 'Amazonka' option is highlighted in red, indicating it is incorrect. A green circle with the number '1' has arrows pointing to the 'Bug', 'Warta', and 'Odra' options. A green circle with the number '2' has an arrow pointing to the 'Amazonka' option. At the bottom of the answer list is a '+ Nowa odpowiedź' (New answer) button. Below the question and answer sections are buttons for '+ Nowe pytanie' (New question), 'Dane szczegółowe (rozwiń)' (Detailed data (expand)), and 'Zapisz' (Save).

Rys. 51 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – ZESTAW PYTAŃ – PYTANIA 1:N

1. W pytaniach wielokrotnego wyboru jest możliwe ustawienie kilku odpowiedzi jako prawidłowych.
2. W podanym przykładzie tylko jedna odpowiedź jest nieprawidłowa.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

Pytania typu „Kolejność”

Podgląd zestawu pytań

Pytanie

Ułóż jeziora w Polsce w kolejności od najgłębszego do najshallowszego spośród podanych

+ ✎ ✕

Odpowiedzi

Hańcza
+ ✎ ✕

Drawsko
+ ✎ ✕

Wielki Staw Polski
+ ✎ ✕

Czarny Staw pod Rysami
+ ✎ ✕

+ Nowa odpowiedź

+ Nowe pytanie

Dane szczegółowe (rozwiń)

Zapisz

Rys. 52 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – ZESTAW PYTAŃ - KOLEJNOŚĆ

1. Za pomocą przycisku możemy dowolnie ustawiać prawidłową kolejność odpowiedzi. Nie ma możliwości ustawienia odpowiedzi jako błędnej. Założeniem pytania typu „kolejność” jest wymóg ustawienia odpowiedzi w prawidłowej kolejności.
2. Poprawne odpowiedzi ustawione wg kolejności.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

Pytania typu „Quiz”

Podgląd zestawu pytań

Pytanie

Które szczyty znajdują się w Polsce

+ ✎ ✕

Odpowiedzi

Rysy

✎ ✕

Góra Kościuszki

✎ ✕

Mont Blanc

✎ ✕

+ Nowa odpowiedź

Które szczyty znajdują się w Ameryce Północnej oraz Południowej

+ ✎ ✕

Mount McKinley

✎ ✕

Aconcagua

✎ ✕

Mount Everest

✎ ✕

Lhotse

✎ ✕

+ Nowa odpowiedź

+ Nowe pytanie

Dane szczegółowe (rozwiń)

Zapisz

Rys. 53 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – ZESTAW PYTAŃ - QUIZ

1. Odpowiedź prawidłowa
2. Odpowiedź nieprawidłowa

Wprowadzanie danych do gier typu „Quiz” odbywa się poprzez stworzenie listy pytań i odpowiedzi oraz oznaczeniu, które odpowiedzi z przydzielonych do pytania są prawidłowe. Każde pytanie musi mieć przynajmniej jedną poprawną odpowiedź.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.5.2.11.1. Tworzenie zasobu – Zestaw pytań

Dostępne gry (zwiń)

| Typ zestawu | 1 do 1; 1 do wielu; Kolejność | 1 do 1; 1 do wielu; Quiz | 1 do 1; 1 do wielu; Quiz; Kolejność | 1 do 1 | 1 do 1; 1 do wielu; Quiz; Kolejność | 1 do 1; 1 do wielu | 1 do 1; 1 do wielu; Quiz; Kolejność | 1 do 1; 1 do wielu; Quiz; Kolejność | Quiz; 1 do wielu | 1 do 1; Quiz |
|-------------------------------|-------------------------------|--------------------------|-------------------------------------|--------------|-------------------------------------|--------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|----------------------|----------------------|
| Liczba pytań (min) | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 10 | 1 | 3 | 3 |
| Liczba pytań (maks) | | | | 15 | | 5 | | | | |
| Liczba odp. na pytanie (min) | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 |
| Liczba odp. na pytanie (maks) | 10 | 4 | 4 | 1 | 8 | 4 | 6 | 4 | 4 | 4 |
| Typy pytań | Tekst; Obraz; Dźwięk | Tekst; Obraz; Dźwięk | Tekst; Obraz; Dźwięk | Tekst; Obraz | Tekst | Tekst | Tekst; Obraz; Dźwięk | Tekst; Obraz; Dźwięk | Tekst; Obraz; Dźwięk | Tekst; Obraz; Dźwięk |
| Typy odpowiedzi | Tekst; Obraz | Tekst; Obraz; Dźwięk | Tekst | Tekst; Obraz | Tekst | Tekst | Tekst; Obraz; Dźwięk | Tekst; Obraz; Dźwięk | Tekst; Obraz; Dźwięk | Tekst; Obraz; Dźwięk |
| Długość pytania (min) | | | | | | 1 | | | | |
| Długość pytania (maks) | 150 | 300 | 750 | 40 | 300 | 40 | 300 | 90 | 225 | 200 |
| Długość odpowiedzi (min) | | | | | | 1 | | | | |
| Długość odpowiedzi (maks) | 30 | 20 | 25 | 40 | 100 | 40 | 35 | 50 | 75 | 100 |
| Długość odp. z obrazem (maks) | 125 | | 600 | 0 | 150 | | 200 | 80 | 225 | 120 |
| Długość pyt. z obrazem (maks) | 0 | | | 0 | 15 | | 25 | 0 | 50 | 30 |

Podgląd zestawu pytań

Pytanie Odpowiedź

+ Nowe pytanie

Rys. 54 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – ZESTAW PYTAŃ – NOWY ZESTAW PYTAŃ

Po wypełnieniu i zapisaniu danych podstawowych zestawu pytań, wyświetli się okno dodawania pytań i odpowiedzi. W tym miejscu znajduje się tabela zawierająca listę dostępnych na platformie typów gier (kolumny) oraz parametry pytań (wiersze).

Należy tu zaznaczyć, że nie każdy typ zestawu pytań może być uruchomiony pod postacią każdej gry. Informacja na temat dopuszczalnego typu zestawu pytań dla danej gry znajduje się w wierszu **Typ zestawu**.

W wierszach **Typy pytań** i **Typy odpowiedzi** znajduje się informacja dotycząca możliwego typu pytania/odpowiedzi spośród dostępnych: Tekst, Obraz, Dźwięk.

Aby stworzony zestaw pytań mógł być uruchomiony w formie gry, musi spełniać wymagania znajdujące się w odpowiadającej danej grze kolumnie. Komórki zabarwione na czerwono oznaczają, że obecnie tworzony zestaw pytań nie spełnia wymagań potrzebnych do uruchomienia danej gry. Gdy wymagania są spełnione, zawartość komórek w kolumnie ma kolor czarny, a miniatura gry jest kolorowa.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE



Podgląd zestawu pytań **1**

| Pytanie | Odpowiedzi |
|--|------------|
| <input type="button" value="+ Nowe pytanie"/> 2 | |

Dane szczegółowe (rozwiń)

3

Rys. 55 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – ZESTAW PYTAŃ

1. **Podgląd zestawu pytań** – przycisk wyświetla podgląd zestawu pytań w formie wybranej gry.
2. **Lista pytań i odpowiedzi.** Po kliknięciu przycisku **Nowe pytanie** wyświetli się okno dodawania nowego pytania.
3. **Zapisz** – użycie przycisku powoduje zapisanie bieżących postępów w pracy nad zasobem.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.5.2.11.2. Nowe pytanie typu Tekst

Rys. 56 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – ZESTAW PYTAŃ – NOWE PYTANIE

1. **Treść pytania**
2. **Indeks dolny i górny** – lista cyfr zapisanych w indeksie dolnym i górnym. Kliknięcie wybranego przycisku wprowadza do pola **Treść** daną wartość w wybranym indeksie.
3. **Typ pytania** – możliwe typy pytań to: tekst, obraz, film, dźwięk z podpisem (np. „Co widzisz/słyszysz?”)
4. **Zapisz** – przycisk zapisuje pytanie. Po zapisie pytanie pojawi się na liście pytań i odpowiedzi.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.5.2.11.3. Nowe pytanie typu Obraz / Dźwięk / Film

Nowe pytanie

Treść

x_0 x_1 x_2 x_3 x_4 x_5 x_6 x_7 x_8 x_9 x^0 x^1 x^2 x^3 x^4 x^5 x^6 x^7 x^8 x^9

* Typ Obraz 1

Plik załącznika Przełączaj... 2 wybrano pliku.

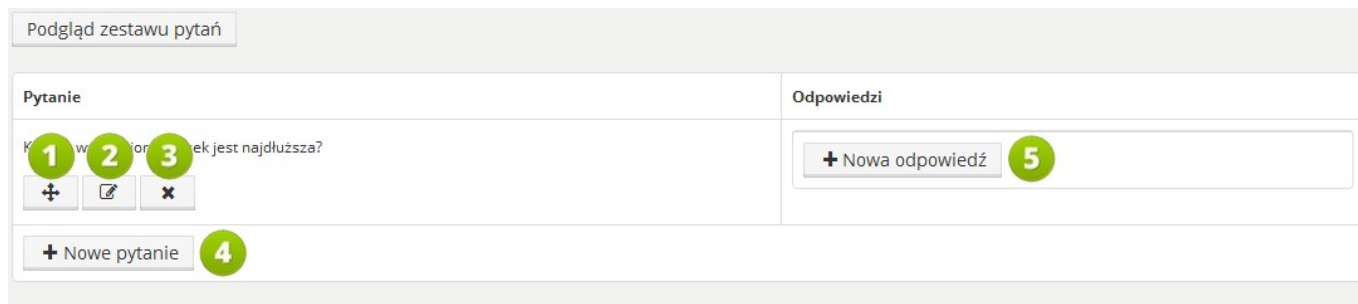
Zapisz 3

Rys. 57 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – ZESTAW PYTAŃ – NOWE PYTANIE

1. **Typ pytania** – w przedstawionym przykładzie jest to obraz.
2. **Wybierz plik** – pole formularza pokazywane w przypadku wyboru typu pytania: obraz, film lub dźwięk. Pozwala wybrać plik z dysku komputera.
3. **Zapisz** – kliknięcie przycisku zapisuje pytanie i dodaje je do listy pytań.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.5.2.11.4. Opcje pytań



Rys. 58 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – ZESTAW PYTAŃ

1. **Przesuń** – po wciśnięciu i przytrzymaniu przycisku użytkownik ma możliwość zmiany kolejności pytań za pomocą wertykalnych (górną-dół) ruchów myszą.
2. **Edycja pytania** – przycisk umożliwia modyfikację pytania.
3. **Usuń** – przycisk umożliwia usunięcie pytania.
4. **Nowe pytanie** – przycisk umożliwia dodanie nowego pytania.
5. **Nowa odpowiedź** - przycisk umożliwia wprowadzenie nowej odpowiedzi do pytania.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.5.2.11.5. Nowa odpowiedź

Rys. 59 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – ZESTAW PYTAŃ – NOWA ODPOWIEDŹ

1. **Treść** odpowiedzi.
2. **Indeks dolny i górny** - lista cyfr zapisanych w indeksie dolnym i górnym. Kliknięcie wybranego przycisku wprowadza do pola **Treść** daną wartość w wybranym indeksie.
3. **Odpowiedź poprawna** – określa, czy dana odpowiedź jest prawidłowa. W tym polu należy wybrać jedną z dwóch opcji: **Tak** albo **Nie**.
4. **Komentarz** – komentarz do odpowiedzi, np. wyjaśnienie, dlaczego ta odpowiedź jest poprawna/błędna
5. **Typ odpowiedzi** (tekst, obraz, film, dźwięk)
6. **Zapisz** - przycisk zapisuje pytanie. Po zapisie pytanie pojawi się na liście pytań i odpowiedzi.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

Podgląd zestawu pytań

| Pytanie | Odpowiedzi |
|--|--|
| Która z wymienionych rzek jest najdłuższa? <input type="button" value="✚"/> <input type="button" value="✎"/> <input type="button" value="✕"/> | <p>1 → Wista <input type="button" value="✎"/> <input type="button" value="✕"/></p> <p>2 → Warta <input type="button" value="✎"/> <input type="button" value="✕"/></p> <p>2 → Przemsza <input type="button" value="✎"/> <input type="button" value="✕"/></p> <p>2 → Bóbr <input type="button" value="✎"/> <input type="button" value="✕"/></p> <p><input type="button" value="✚"/> Nowa odpowiedź</p> |

Nowe pytanie














Rys. 60 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – ZESTAW PYTAŃ – NOWA ODPOWIEDŹ

1. **Odpowiedź na zielonym tle** to odpowiedź poprawna.
2. **Odpowiedź na czerwonym tle** to odpowiedź niepoprawna.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.5.2.11.6. Podgląd zasobu – Zestaw pytań

Podgląd zestawu pytań

| | | | |
|---|--|--|--|
|  Bąbelki |  Żaba |  Armata |  Balon |
|  Wieża |  Zakład |  Łączenie |  Omnibus |
|  Mistrz klasy |  Memory |  Dobra para |  Labirynt |
|  Laboratorium liczb | | | |

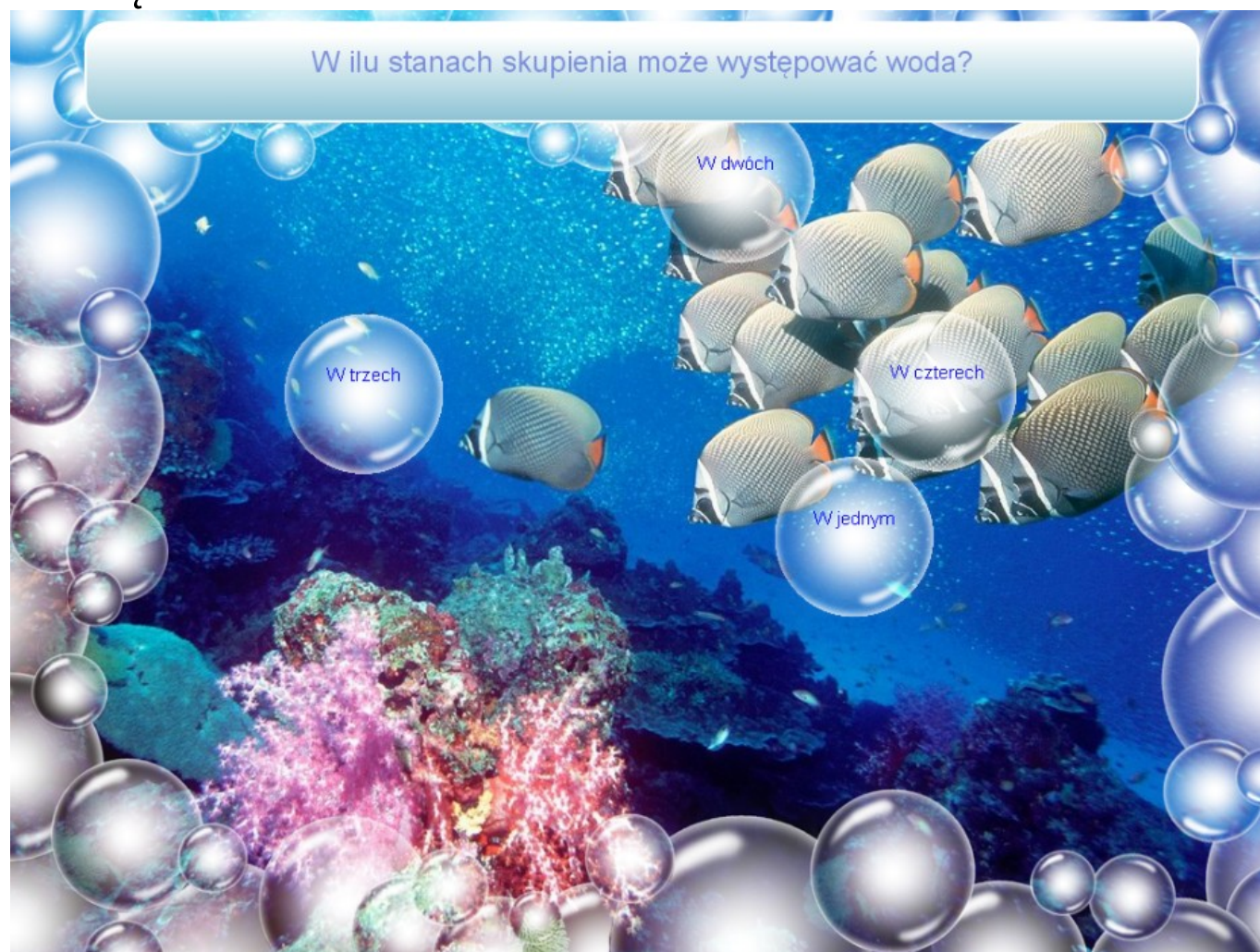
Rys. 61 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – ZESTAW PYTAŃ – PODGLĄD ZESTAWU PYTAŃ

Po kliknięciu przycisku **Podgląd zestawu pytań** w zestawie pytań i odpowiedzi wyświetla się lista gier edukacyjnych możliwych do uruchomienia. Uruchomiona gra posiada już zaczytany zestaw pytań i odpowiedzi. W kolejnych punktach instrukcji znajduje się szczegółowy opis gier edukacyjnych.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.6. Gry edukacyjne

5.6.1. Bąbelki



Rys. 62 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – ZESTAW PYTAŃ – PODGLĄD ZESTAWU PYTAŃ – GRA BĄBELKI

Gra wykorzystuje zjawisko odbijających się bąbelków. Gracz wskazuje bąbelki z poprawną odpowiedzią. Zaznaczony bąbelek zmienia kolor na zielony w przypadku udzielenia poprawnej odpowiedzi lub na czerwony – w przypadku udzielenia błędnej. Po trafieniu w bąbelek następuje jego pęknięcie. Jeśli żaden bąbelek nie zostanie trafiony, gra przyspiesza, utrudniając trafienie w poprawną odpowiedź.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.6.2. Żaba



RYS. 63 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – ZESTAW PYTAŃ – PODGLĄD ZESTAWU PYTAŃ – GRA ŻABA

Gracz wskazuje pola z poprawnymi odpowiedziami. Na wybrane miejsca wskakuje żaba. W przypadku poprawnej odpowiedzi żaba pozostaje na wskazanym polu i gracz przechodzi do następnego pytania. Jeżeli natomiast odpowiedź była błędna, żaba spada ze wskazanego pola. Po upadku żaby należy ponownie wybrać odpowiedź.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.6.3. Armata



Rys. 64 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – ZESTAW PYTAŃ – PODGLĄD ZESTAWU PYTAŃ – GRA ARMATA

Gracz za pomocą armaty strzela w balony z poprawnymi odpowiedziami. Gra wykorzystuje fizykę ruchu krzywoliniowego. Gracz za pomocą tylnej części armaty ustawia kąt i siłę wystrzału. Wystrzał następuje po puszczeniu tylnej części armaty.



PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.6.4. Memory

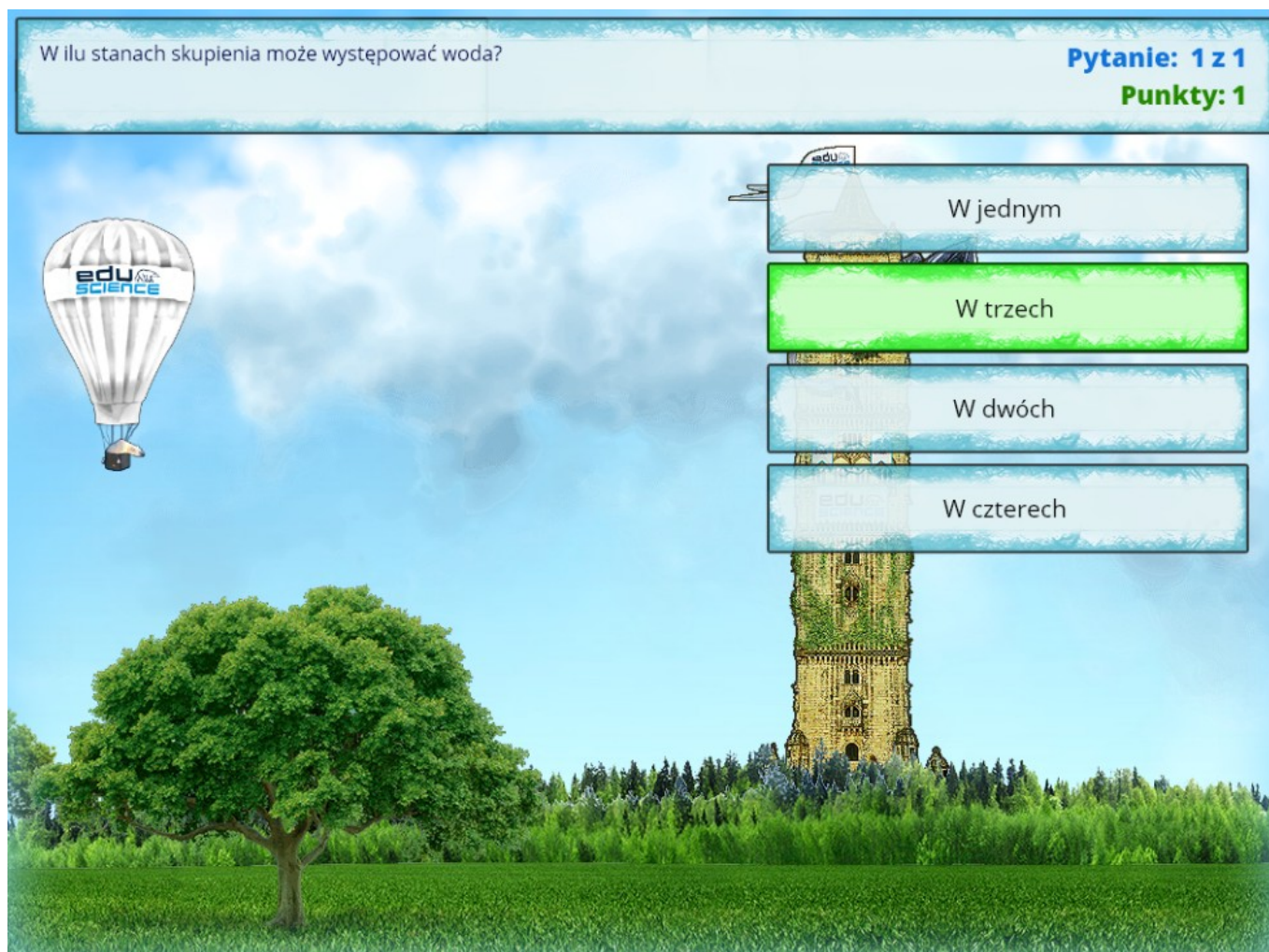


Rys. 65 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – ZESTAW PYTAŃ – PODGLĄD ZESTAWU PYTAŃ – GRA MEMORY

Klasyczna gra „Memory”, w której paruje się pytanie i poprawną odpowiedź. Gracz wybiera jedno z pól, a następnie stara się znaleźć pasującą drugie. Pola znikają, gdy znaleziona zostanie poprawna para. Gra się kończy, gdy wszystkie pola znikną.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.6.5. Balon

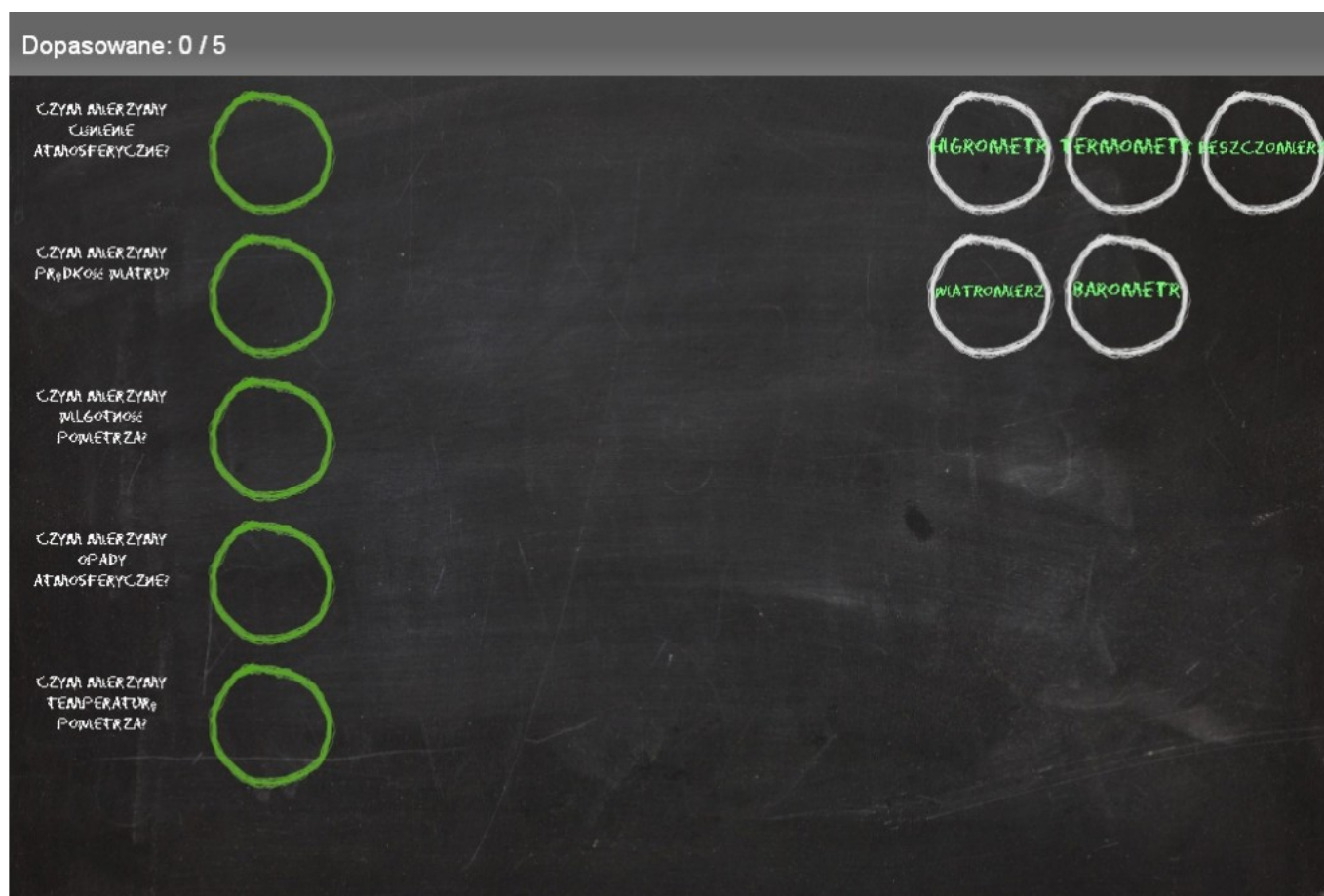


Rys. 66 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – ZESTAW PYTAŃ – PODGLĄD ZESTAWU PYTAŃ – GRA BALON

Balon, lecąc, stopniowo opada. Gracz ma za zadanie wyprać poprawną odpowiedź, aby balon zaczął się wznosić. Na początku gry gracz wybiera poziom trudności, który określa prędkość opadania balonu. Do wyboru są poziomy: łatwy, średni i trudny. Gra się kończy, gdy grający odpowiedział poprawnie na wszystkie pytania lub balon wylądował na ziemi.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.6.6. Łączenie

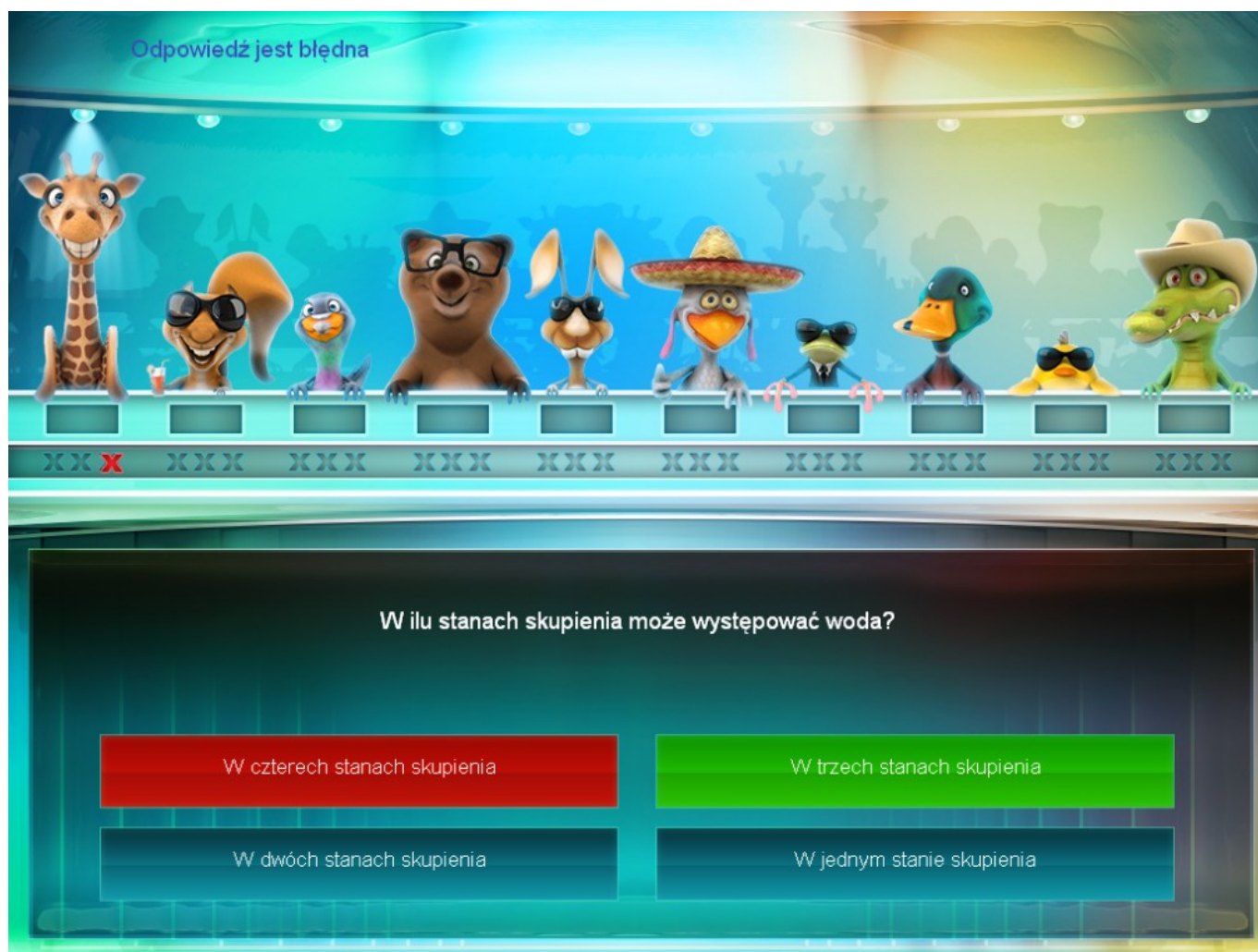


Rys. 67 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – ZESTAW PYTAŃ – PODGLĄD ZESTAWU PYTAŃ – GRA ŁĄCZENIE

Na czarnej szkolnej tablicy narysowane są kredą kółka z pytaniami i odpowiedziami. Gra polega na przeciąganiu kółek. Gracz musi dopasować kółko z poprawną odpowiedzią do kółka z właściwym pytaniem.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.6.7. Mistrz klasy



Rys. 68 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – ZESTAW PYTAŃ – PODGLĄD ZESTAWU PYTAŃ – GRA MISTRZ KLASY

Gra oparta na zasadach podobnych do teleturnieju 1 z 10. Każdy uczeń biorący udział w zabawie może pomylić się tylko trzy razy. Gra dzieli się na 2 etapy. W pierwszym etapie uczeń po poprawnej odpowiedzi może wskazać do odpowiedzi innego ucznia. Etap kończy się, gdy zostanie trzech uczniów. W kolejnym etapie uczniowie, którzy pozostali, za każdą poprawną odpowiedź otrzymują punkty. Wygrywa ten, który zdobędzie najwięcej punktów.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.6.8. Wieża



W ilu stanach skupienia może występować woda?

- W jednym stanie skupienia
- W czterech stanach skupienia
- W dwóch stanach skupienia
- W trzech stanach skupienia

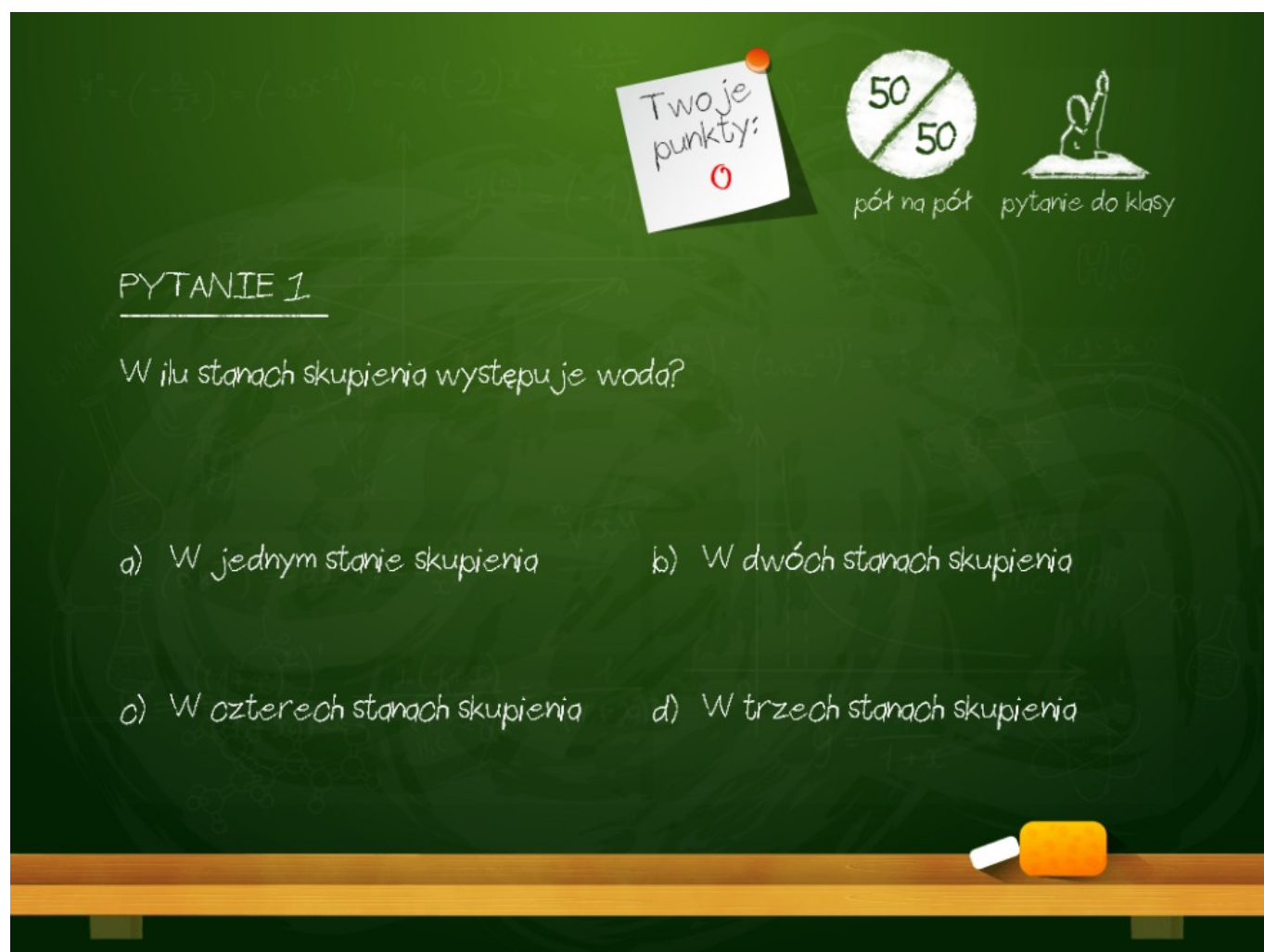
Pytanie 2 z 10

Rys. 69 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – ZESTAW PYTAŃ – PODGLĄD ZESTAWU PYTAŃ – GRA WIEŻA

Gracz za pomocą poprawnych odpowiedzi buduje coraz wyższą wieżę. W przypadku błędnej odpowiedzi wysokość wieży zostanie zmniejszona o jeden poziom. Gra kończy się, gdy gracz odpowie na ostatnie pytanie.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.6.9. Omnibus

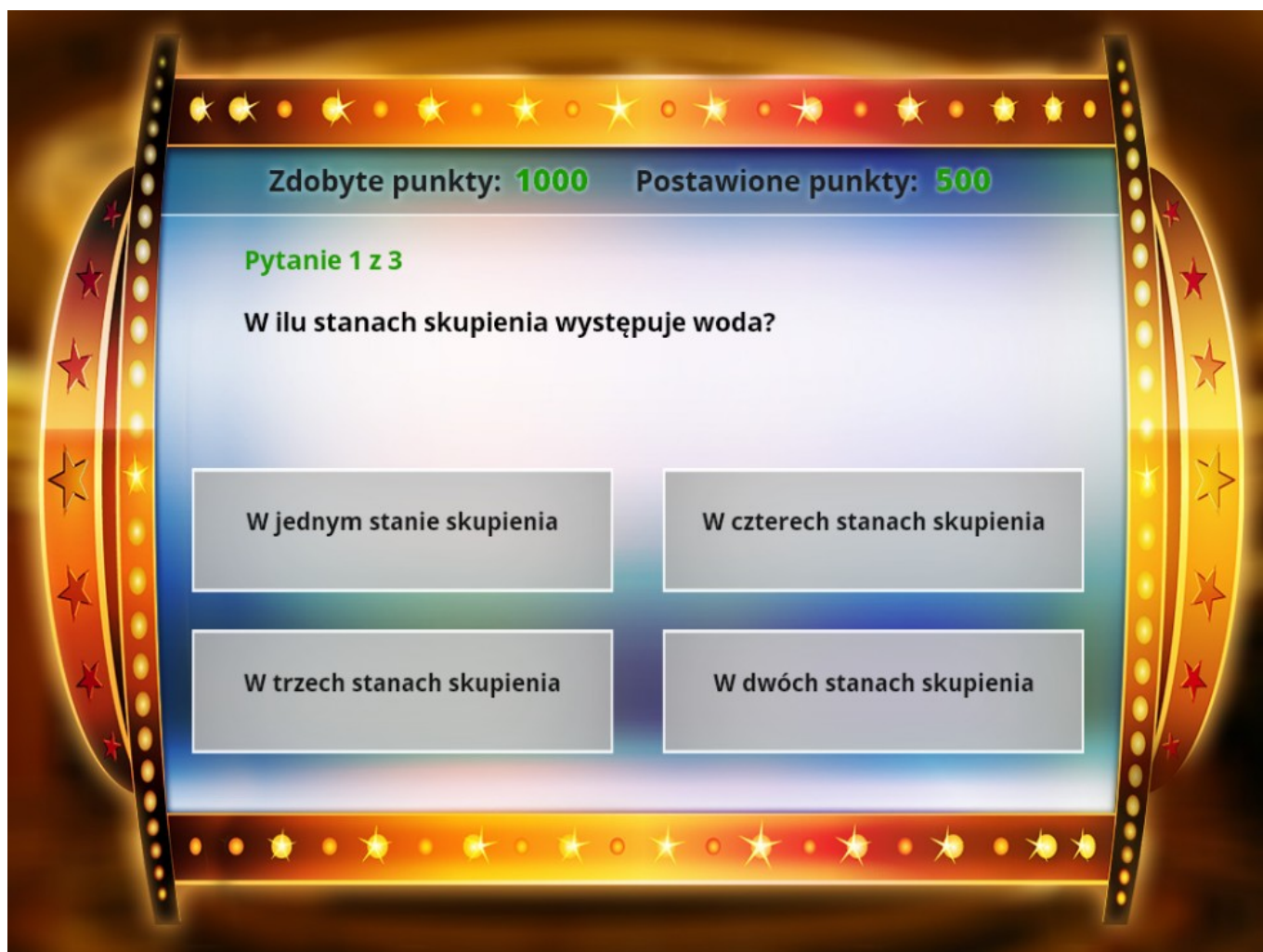


Rys. 70 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – ZESTAW PYTAŃ – PODGLĄD ZESTAWU PYTAŃ – GRA MISTRZOWIE WIEDZY

Gra na zasadach podobnych do teleturnieju Milionerzy. Gracz odpowiada na pytania quizowe, zdobywając kolejne punkty. W ciągu całej gry może użyć jednego z dwóch kół ratunkowych: „pół na pół” (znika połowa odpowiedzi) i „zapytaj klasę” (ma 30 sekund na zadanie pytania innej osobie w klasie). Gdy gra odbywa się podczas lekcji w platformie, uczeń ma również możliwość połączenia się z dydaktykiem na dyżurze za pomocą transmisji video (telefon do przyjaciela).

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.6.10. Zakład



Rys. 71 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – ZESTAW PYTAŃ – PODGLĄD ZESTAWU PYTAŃ – GRA ZAKŁAD

Gracz rozpoczyna grę z pulą 1000 punktów. Gracz określa jaką ilość posiadanych punktów stawia na następne pytanie. W momencie obstawiania, gracz nie zna treści pytania. Domyślnie ustawioną wartością zakładu jest połowa posiadanych punktów, ale za pomocą strzałek można wartość tę zmniejszyć lub zwiększyć. W przypadku udzielenia poprawnej odpowiedzi na pytanie, punkty, które gracz obstawił zostają doliczone do jego puli punktów. W przypadku udzielenia błędnej odpowiedzi, od puli punktów gracza odejmowana jest podana w zakładzie ilość. Gra kończy się w momencie wyczerpania pytań bądź w momencie, gdy uczeń straci wszystkie punkty.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.6.11. Dobra para



Rys. 72 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – ZESTAW PYTAŃ – PODGLĄD ZESTAWU PYTAŃ – GRA DOBRA PARA

Gracz ma za zadanie przyporządkować odpowiedzi (wyrażenia) znajdujące się po prawej stronie do pytań (wyrażeń) znajdujących się po lewej stronie. Odpowiedzi (wyrażenia) znajdujące się w kolumnie po prawej można przeciągać za pomocą myszki na wybrane miejsce.

Gra ma dwa tryby rozgrywki. Pierwszy z nich to gra na czas. Gracz określa czas potrzebny na rozwiązanie wszystkich zadań (liczony w sekundach). Gra kończy się w chwili, gdy na liczniku znajdzie się wartość „0” lub gdy gracz rozwiąże wszystkie zadania przed czasem i wybierze opcję sprawdzenia poprawności odpowiedzi. W drugim trybie rozgrywki gracz ma nieograniczony czas na rozwiązanie zadań. Licznik czasu odlicza w tym przypadku od „0”. Po rozwiązaniu przez gracza zadań i wyborze opcji sprawdzenia poprawności odpowiedzi licznik wyświetla czas, jaki gracz potrzebował na skończenie gry.

Ekran startowy gry zawiera informacje objaśniające jej obsługę.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.6.12. Labirynt



Rys. 73 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – ZESTAW PYTAŃ – PODGLĄD ZESTAWU PYTAŃ – LABIRYNT

W grze **Labirynt** zadaniem gracza jest wybieranie poprawnej odpowiedzi na pytanie przy pomocy kliknięcia myszką. Po kliknięciu danej odpowiedzi, bohater gry przemieszcza się w jej stronę i przechodzi przez drzwi. W przypadku błędnej odpowiedzi, bohater cofa się do ostatnio odwiedzonego miejsca (odpowiedzi).

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.6.13. Laboratorium liczb

Uzupełnij działanie wstawiając brakujące znaki, tak by wynik był poprawny.
Przeciągnij znak, który chcesz wstawić w odpowiednie miejsce.

0
Twoje punkty

1/10
Numer zadania

280s
Czas do końca gry

2 [] 68 [] 57 = 79

+ - • ÷

POWRÓT DO MENU

Rys. 74 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NOWY ZASÓB – ZESTAW PYTAŃ – PODGLĄD ZESTAWU PYTAŃ – LABORATORIUM LICZB

W grze **Laboratorium liczb** gracz ma za zadanie umieszczać (poprzez przeciąganie myszką) w zaznaczonych miejscach symbole działań matematycznych.

Przed rozpoczęciem gry należy określić parametry rozgrywki, np. całkowity czas przeznaczony na grę, ilość zadań, rodzaje działań dostępnych w grze, liczba symboli do uzupełnienia itd.

Gra kończy się po upływie przewidzianego czasu lub gdy wszystkie zadania zostały rozwiązane poprawnie.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.7. Nieopublikowane

| Opublikowane przez Ciebie | | | | Nowy zasób | | Nieopublikowane (2) | | Ulubione | |
|---------------------------|----------|--------|-------------|-------------------------------|---|-----------------------|---|-------------------|---|
| Q Filtry | | | | | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | Nazwa | 5 | Typ | 6 | Utworzono | 7 |
| → Pokaż | ✎ Edytuj | ✖ Usuń | ✓ Opublikuj | Piętra roślinności | | Materiał interaktywny | | 02 sie 2013 16:31 | |
| → Pokaż | ✎ Edytuj | ✖ Usuń | ✓ Opublikuj | Sedymentacja osadów rzecznych | | Doświadczenie | | 02 sie 2013 15:58 | |

Rys. 75 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – NIEOPUBLIKOWANE

W tym miejscu znajdują się wszystkie nieopublikowane zasoby stworzone przez zalogowanego użytkownika.

1. **Pokaż** – kliknięcie przycisku wyświetla widok podglądu zasobu.
2. **Edytuj** – kliknięcie przycisku wyświetla widok edycji zasobu.
3. **Usuń** – kliknięcie przycisku usuwa zasób. Przedtem użytkownik zostanie poproszony o potwierdzenie wykonania czynności.
4. **Opublikuj** – po kliknięciu przycisku zasób zostanie opublikowany i będzie wyświetlał się wszystkim użytkownikom. Od tego momentu będzie mógł zostać poddany ocenie innych użytkowników, ale też ocenie metodyków.
5. **Nazwa** – w tym miejscu wyświetla się nazwa zasobu.
6. **Typ** – w tym miejscu wyświetla się informacja na temat typu zasobu.
7. **Utworzono** – w tym miejscu wyświetla się informacja na temat daty utworzenia zasobu.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.8. Ulubione



Rys. 76 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – ULUBIONE

1. **Nowy folder** – kliknięcie otworzy okienko dodawania nowego folderu do zakładki **Ulubione**.
2. **Folder** – w folderach zamieszczane są zasoby oznaczone przez użytkownika jako *Ulubione*. Przy oznaczaniu zasobu jako *Ulubiony* użytkownik będzie musiał określić, do jakiego folderu zasób ma być przypisany.
3. **Edytuj** – kliknięcie otworzy okienko edycji nazwy folderu.
4. **Usuń** – kliknięcie spowoduje usunięcie danego zasobu z listy ulubionych.
5. Przy każdym zasobie znajdującym się w folderze znajduje się symbol **X**. Kliknięcie w niego usuwa zasób z folderu (i tym samym z *Ulubionych*).
6. Zawartość folderu. W tym miejscu wyświetlają się zasoby oznaczone przez użytkownika jako *Ulubione*.



Kliknij ten obrazek aby obejrzeć film instruktażowy -
- Dodawanie zasobów do katalogu "Ulubione"

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.9. Błędy zgłoszone przez Ciebie

Błędy zgłoszone przez Ciebie

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|-----------------------|-------------------|--------------|--------------|------------|-------------------|---|
| Tytuł | Typ błędu | Zasób | Autor zasobu | Rozwiązany | Data zgłoszenia | |
| Pokaż | Błędy w krzyżówce | merytoryczny | | Tak | 08 paź 2013 09:16 | |

Rys. 77 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – BŁĘDY ZGŁOSZONE PRZEZ CIEBIE

W tym miejscu znajduje się lista błędów zgłoszonych przez zalogowanego użytkownika w zasobach innych użytkowników.

1. **Pokaż** – kliknięcie przycisku wyświetla treść zgłoszenia błędu.
2. **Tytuł** – tytuł zgłoszenia błędu.
3. **Typ błędu** – typ zgłoszonego błędu spośród możliwych: merytoryczny, graficzny, dot. praw autorskich, inny.
4. **Zasób** – tytuł zasobu, w którym użytkownik zgłosił błąd.
5. **Autor zasobu** – imię i nazwisko autora zasobu, w którym użytkownik zgłosił błąd.
6. **Rozwiązany** – informacja, czy błąd został poprawiony.
7. **Data zgłoszenia** – dokładna data zgłoszenia przez użytkownika błędu w zasobie.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.9.1. Zgłaszanie błędów w zasobach

Rys. 78 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – ZGŁASZANIE BŁĘDU W ZASOBIE

1. **Typ błędu** – w tym miejscu należy określić typ błędu w zasobie. Do wyboru są następujące typy:
 - **merytoryczny** – dotyczący zawartości merytorycznej zasobu,
 - **graficzny** – dotyczący zawartości graficznej zasobu (np. niewyraźny obraz),
 - **dot. praw autorskich** – dotyczący naruszenia lub prawdopodobnego naruszenia praw autorskich,
 - **inny** – błąd nie zawierający się w żadnym z trzech powyższych typów błędu
2. **Tytuł** – tytuł zgłoszenia błędu.
3. **Opis** – w tym miejscu należy umieścić szczegółowy opis (wyjaśnienie) zgłoszonego błędu.
4. Klikając w symbol znajdujący się w prawym dolnym rogu pola opisu i przeciągając go w dół, można powiększyć pole opisu. Analogicznie – przeciągając go w górę, można je zmniejszyć.
5. **Anonimowo** – zaznaczenie tego pola spowoduje, iż dane osoby wysyłającej zgłoszenie nie będą ujawnione autorowi zasobu.
6. Zaznaczenie tego pola spowoduje, iż osoba zgłaszająca będzie informowana o zmianach w zasobie wprowadzanych przez autora zasobu (np. o wprowadzeniu stosownych poprawek).
7. **Zapisz** - kliknięcie przycisku spowoduje przesłanie zgłoszenia.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.10. Błędy w Twoich zasobach

Błędy w Twoich zasobach

| 1 | Tytuł | 2 | Typ błędu | 3 | Zasób | 4 | Rozwiązany | 5 | Data zgłoszenia | 6 |
|---------|-------------------|---|--------------|---|-------|---|------------|---|-------------------|---|
| → Pokaż | Błędy w krzyżówce | | merytoryczny | | | | Tak | | 08 paź 2013 09:16 | |

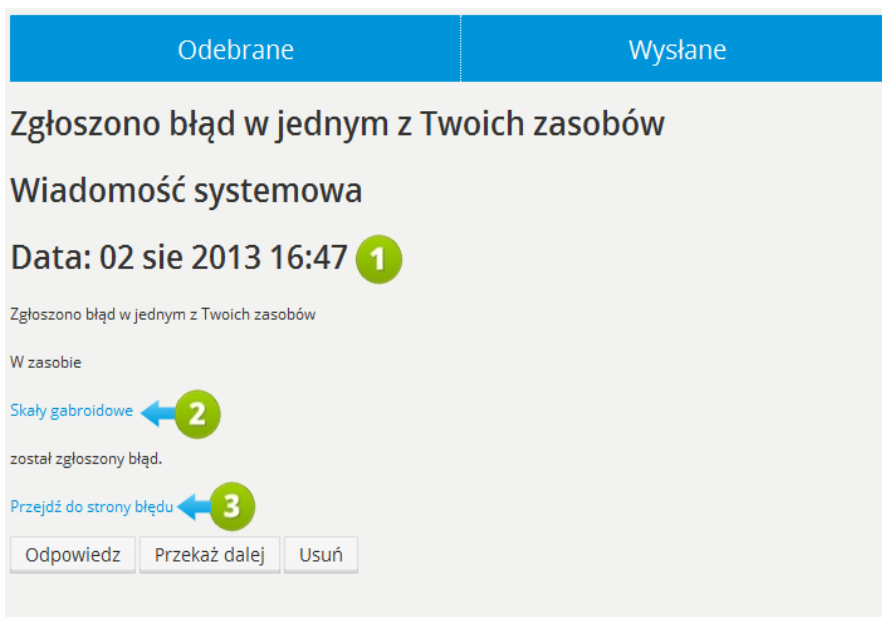
Rys. 79 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – ZGŁASZANIE BŁĘDU W ZASOBIE

W tym miejscu znajduje się lista błędów zgłoszonych przez innych użytkowników w zasobie zalogowanego użytkownika.

1. **Pokaż** – kliknięcie przycisku wyświetla treść zgłoszenia błędu.
2. **Tytuł** – tytuł zgłoszenia błędu.
3. **Typ błędu** – typ zgłoszonego błędu spośród możliwych: merytoryczny, graficzny, dot. praw autorskich, inny.
4. **Zasób** – tytuł zasobu zalogowanego użytkownika, w którym został zgłoszony błąd.
5. **Rozwiązany** – informacja, czy błąd został poprawiony.
6. **Data zgłoszenia** – dokładna data zgłoszenia błędu w zasobie zalogowanego użytkownika.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.10.1. Zgłoszenie błędu – wiadomość systemowa



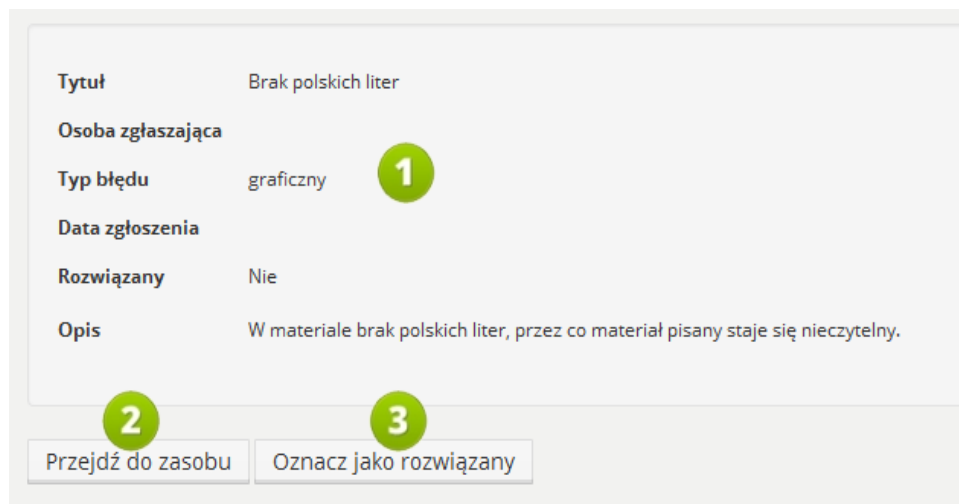
Rys. 80 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – ZGŁASZANIE BŁĘDU W ZASOBIE

Gdy w którymś z zasobów zalogowanego użytkownika zostanie zgłoszony błąd, autor zasobu otrzymuje wiadomość systemową na swoją skrzynkę odbiorczą w zakładce **7. Wiadomości**.

1. **Data** wysłania zgłoszenia.
2. **Link do zasobu** w którym zgłoszono błąd. Kliknięcie przenosi do danego zasobu.
3. **Link do strony błędu**. Kliknięcie przenosi do strony z informacjami na temat błędu (opisana na następnej grafice).

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.10.2. Strona błędu



Wykres przedstawia interfejs strony błędów w Eduscience. Zawiera on formularz z następującymi polami:

| | |
|-------------------|--|
| Tytuł | Brak polskich liter |
| Osoba zgłaszająca | |
| Typ błędu | graficzny 1 |
| Data zgłoszenia | |
| Rozwiązany | Nie |
| Opis | W materiale brak polskich liter, przez co materiał pisany staje się nieczytelny. |

Na dole formularza znajdują się dwa przyciski: **2** Przejdź do zasobu i **3** Oznacz jako rozwiązany.

Rys. 81 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – ZGŁASZANIE BŁĘDU W ZASOBIE – STRONA BŁĘDU

1. **Dane podstawowe** zgłoszonego błędu. Ramka zawiera informację na temat tytułu zgłoszenia, osoby zgłaszającej, typu błędu, daty zgłoszenia błędu, statusu błędu, a także opis błędu.
2. **Przejdź do zasobu** – kliknięcie przycisku przenosi do zasobu, w którym zgłoszono błąd.
3. **Oznacz jako rozwiązany** – kliknięcie przycisku spowoduje wystanie do osoby zgłaszającej błąd informacji o jego rozwiązaniu. Z chwilą kliknięcia przycisku zasób nie będzie uznawany jako zawierający błąd, natomiast będzie mógł zostać ponownie zweryfikowany.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.11. System oceniania zasobów

Każdy użytkownik platformy Eduscience ma możliwość oceniania zasobów. Na stronie każdego zasobu, pod ramką z podstawowymi informacjami na temat zasobu znajduje się zestaw ikon oraz informacja:

  Ten zasób nie został jeszcze oceniony przez Ciebie

Po kliknięciu w wybraną gwiazdkę, zasób otrzymuje stosowną ocenę. Im gwiazdka znajduje się bardziej na prawo, tym wyższą reprezentuje wartość, np. kliknięcie pierwszej gwiazdki od lewej równoznaczne jest z przyznaniem zasobowi oceny „1”, kliknięcie w trzecią gwiazdkę od lewej (a więc środkową) - „3”, a kliknięcie w pierwszą gwiazdkę od prawej - „5”.

  Dziękujemy za Twoją ocenę

Kliknięcie okrągłego przycisku znajdującego się na lewo od gwiazdek spowoduje anulowanie wystawionej przez zalogowanego użytkownika oceny.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.12. Powiązywanie zasobów

Dane podstawowe (rozwiń)

Powiązane zasoby (zwiń) **NOWOŚĆ**

Powiąz zasób **1**

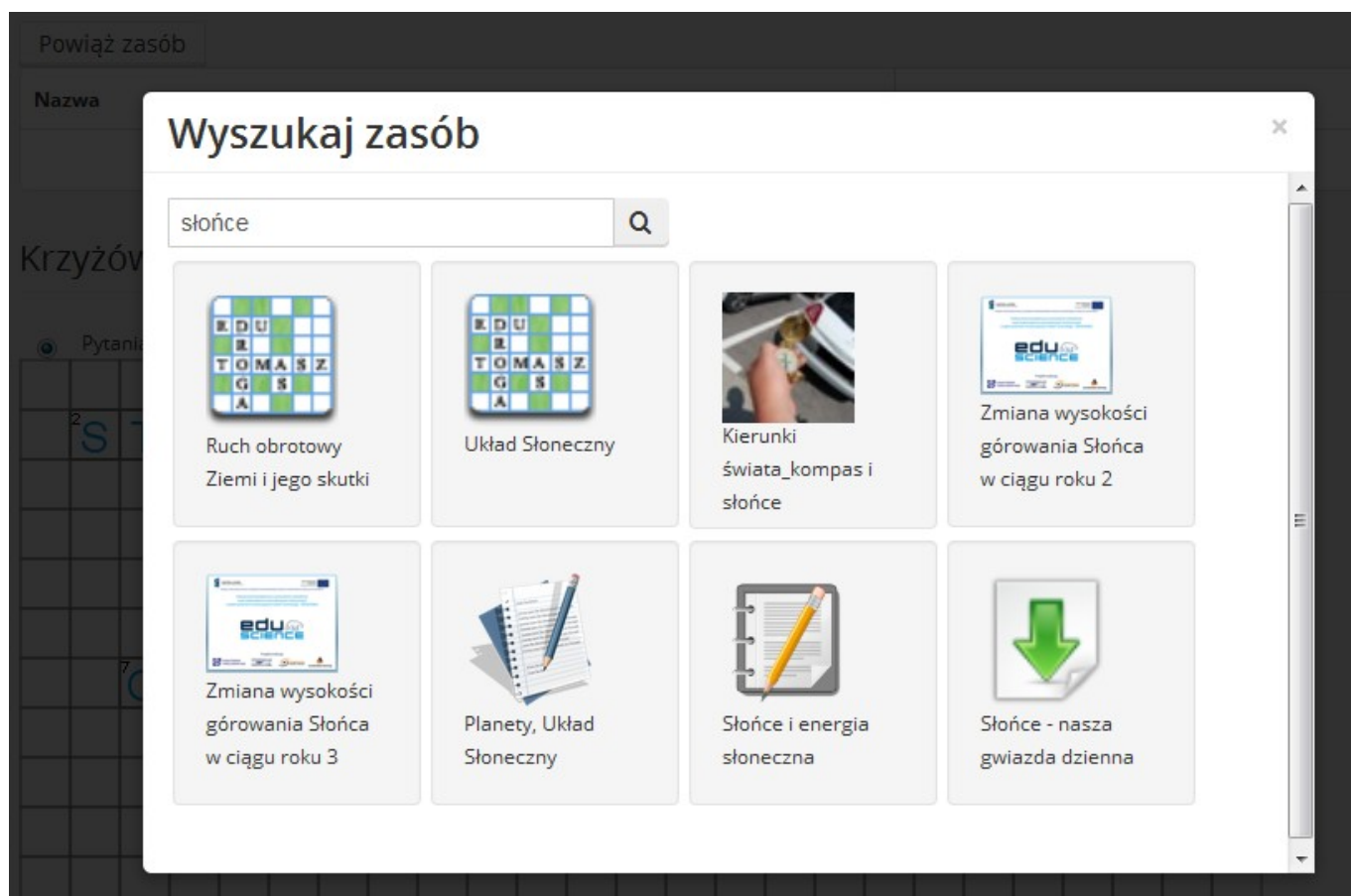
| Nazwa 2 | Typ | |
|----------------|-----|--|
| Brak rekordów | | |

Rys. 82 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – POWIĄZYWANIE ZASOBÓW

1. **Powiąz zasób** – kliknięcie przycisku otworzy okno wyszukiwania zasobów, z którymi chcemy powiązać aktualnie edytowany zasób.
2. W tabeli znajduje się lista zasobów, które zostały powiązane z edytowanym zasobem. Tabela składa się z dwóch kolumn: **Nazwa** oraz **Typ**. Po dodaniu zasobu powiązanego pojawi się również trzecia kolumna z przyciskiem **Usuń**. Za pomocą tego przycisku będzie można usunąć zasób z listy powiązanych (nie usuwając go z platformy).

PROJEKT WSPÓLFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5.12.1. Powiąż zasób



Rys. 83 PLATFORMA EDUSCIENCE – ZASOBY – POWIĄZYWANIE ZASOBÓW – POWIĄŻ ZASÓB

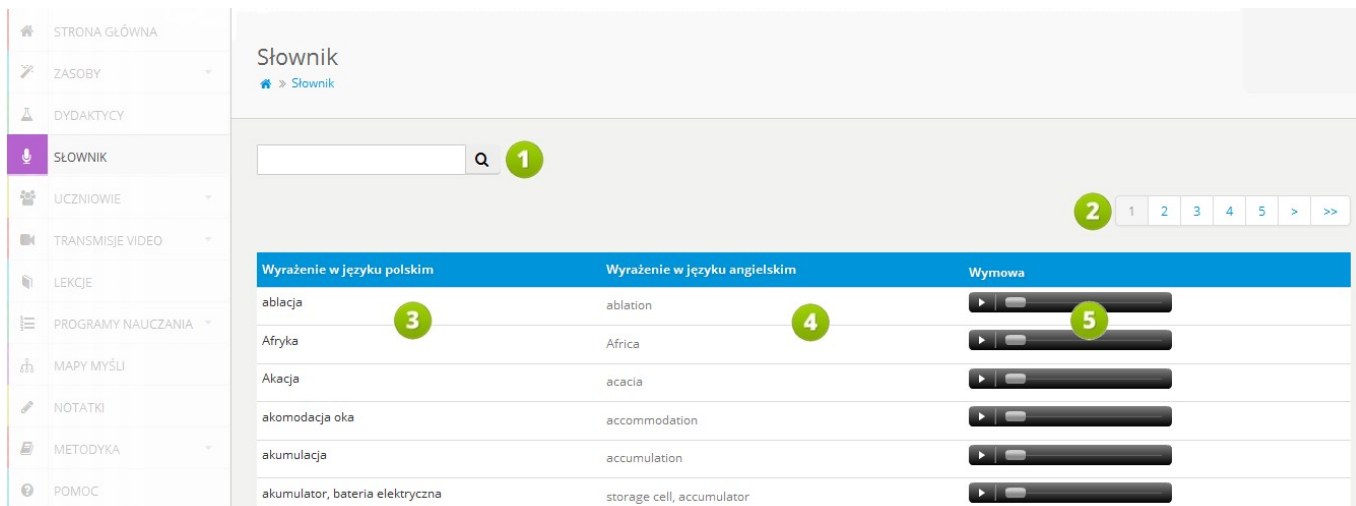
W polu wyszukiwarki zasobów, która wyświetli się po kliknięciu przycisku **Powiąz zasób** (opisanego na poprzedniej stronie), należy wpisać słowo/słowa kluczowe, dzięki którym prościej będzie wyszukiwać interesujący nas zasób. Z wyświetlonej listy wyników należy wybrać interesujący nas zasób. Zostanie on automatycznie dodany do listy zasobów powiązanych z obecnie edytowanym. Nie ma limitu zasobów, które możemy określić jako powiązane.

Powiązane zasoby można usuwać z listy za pomocą przycisku **Usuń**, który wyświetlać się będzie w tabeli – w pierwszej kolumnie od prawej.

Powiązanie zasobów działa tylko w przypadku zasobów opublikowanych.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

  **Słownik**



| Wyrażenie w języku polskim | Wyrażenie w języku angielskim | Wymowa |
|---------------------------------|-------------------------------|--------|
| abłacja | ablation | |
| Afryka | Africa | |
| Akacja | acacia | |
| akomodacja oka | accommodation | |
| akumulacja | accumulation | |
| akumulator, bateria elektryczna | storage cell, accumulator | |

Rys. 84 PLATFORMA EDUSCIENCE – SŁOWNIK

1. **Wyszukiwarka** – pozwala na wyszukiwanie wybranego słowa znajdującego się w słowniczku. Wyszukiwarka wyszukuje wyrażenia zarówno w języku polskim jak i angielskim.
2. Lista stron. Pozwala na przechodzenie pomiędzy stronami słownika. Kliknięcie przycisku z symbolem pojedynczej strzałki przenosi do następnej strony, natomiast kliknięcie przycisku z symbolem podwójnej strzałki – do ostatniej strony.
3. **Wyrażenia w języku polskim** – kolumna zawiera słowa lub wyrażenia w języku polskim uporządkowane alfabetycznie.
4. **Wyrażenia w języku angielskim** – kolumna zawiera słowa lub wyrażenia w języku angielskim uporządkowane alfabetycznie.
5. **Wymowa** – kolumna zawiera pliki dźwiękowe prezentujące właściwą wymowę danego słowa lub wyrażenia w języku angielskim.

PROJEKT WSPÓLFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

Wiadomości

7.1. Odebrane

| 1 Odebrane | | 2 Wysłane | | 3 Nowa wiadomość | |
|------------|--------|--|----------------------|-------------------|--|
| Q Filtry | | | | | |
| 4 | 5 | Tytuł 6 | Autor 7 | Wysłano 8 | |
| → Pokaż | ✖ Usuń | Newsletter EDUSCIENCE | Platforma Eduscience | 14 paź 2013 10:42 | |
| → Pokaż | ✖ Usuń | Szkolenia z nowych funkcjonalności platformy Eduscience | Platforma Eduscience | 09 paź 2013 08:31 | |
| → Pokaż | ✖ Usuń | Ruszają konkursy dla uczniów i klas | Platforma Eduscience | 07 paź 2013 09:12 | |
| → Pokaż | ✖ Usuń | Inauguracja roku szkolnego z EDUSCIENCE (transmisja dla nauczycieli) | Platforma Eduscience | 18 wrz 2013 08:43 | |
| → Pokaż | ✖ Usuń | EDUSCIENCE w nowym roku szkolnym 2013/2014 | Platforma Eduscience | 10 wrz 2013 14:46 | |
| → Pokaż | ✖ Usuń | Zmiana godzin funkcjonowania pomocy technicznej | Platforma Eduscience | 10 wrz 2013 14:46 | |
| → Pokaż | ✖ Usuń | Odzrzucono zapotrzebowanie na zasób | Platforma Eduscience | 05 sie 2013 09:50 | |

Rys. 85 PLATFORMA EDUSCIENCE – WIADOMOŚCI – ODEBRANE

1. Skrzynka „**Odebrane**” - umożliwia przeglądanie wiadomości odebranych. Domyślnie wyświetlana po wejściu do zakładki **Wiadomości**.
2. Skrzynka „**Wysłane**” - umożliwia przeglądanie wiadomości wysłanych. Więcej informacji na jej temat znajduje się w rozdziale **7.3. Wysłane**.
3. **Nowa wiadomość** – kliknięcie przycisku uruchamia widok umożliwiający stworzenie nowej wiadomości. Więcej informacji na temat tworzenia nowej wiadomości znajduje się w rozdziale **7.4. Nowa wiadomość**.
4. **Pokaż** – kliknięcie przycisku spowoduje otworenie wiadomości w widoku szczegółowym (patrz: rozdział **7.2. Podgląd wiadomości**).
5. **Usuń** – kliknięcie przycisku spowoduje bezpowrotne usunięcie wiadomości.
6. **Tytuł** wiadomości.
7. **Autor** wiadomości (nadawca).
8. **Wysłano** – data wysłania wiadomości przez nadawcę.



PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

7.2. Podgląd wiadomości

| Odebrane | Wysłane | Nowa wiadomość |
|---|---------|----------------|
| <p>Prośba o szersze wyjaśnienie 1</p> <p>Autor: Alicja Dąbrowska 2</p> <p>Data: 02 sie 2013 11:38 3</p> <p>Załączniki: 4</p> <p>icon.png</p> <p>Witam, 5</p> <p>chciałabym poprosić o szersze wyjaśnienie zagadnienia X znajdującego się w zasobie Y. Nie bardzo zrozumiałam o co w nim chodzi.</p> <p>Pozdrawiam 6 7 8</p> <p>Odpowiedz Przekaż dalej Usuń</p> | | |

Rys. 86 PLATFORMA EDUSCIENCE – WIADOMOŚCI – PODGLĄD WIADOMOŚCI

1. **Tytuł wiadomości.**
2. **Nadawca wiadomości.**
3. **Data wysłania** wiadomości przez nadawcę.
4. **Załączniki** do wiadomości – w tym miejscu wyświetlają się załączniki w formie linków załączone przez nadawcę wiadomości.
5. **Treść wiadomości.**
6. **Odpowiedź** – przycisk umożliwia odpowiedź na daną wiadomość.
7. **Przekaż dalej** – przycisk umożliwia przekazanie dalej (do innych użytkowników) danej wiadomości.
8. **Usuń** – przycisk bezpowrotnie usuwa wiadomość.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

7.3. Wysłane

| Odebrane | | Wysłane | | Nowa wiadomość | |
|----------|--------|----------------------------------|------------------|-------------------|--|
| Q Filtry | | | | | |
| 1 | 2 | Tytuł 3 | Adresaci 4 | Wysłano 5 | |
| → Pokaż | ✖ Usuń | Re: Prośba o szersze wyjaśnienie | Alicja Dąbrowska | 02 sie 2013 11:47 | |

Rys. 87 PLATFORMA EDUSCIENCE – WIADOMOŚCI – WYŚLANE

1. **Pokaż** – kliknięcie przycisku spowoduje otwarcie wiadomości w widoku szczegółowym,
2. **Usuń** – kliknięcie przycisku spowoduje bezpowrotne usunięcie wiadomości.
3. Tytuł wiadomości.
4. Adresaci wiadomości.
5. **Wysłano** – data wysłania wiadomości przez nadawcę.



PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

7.4. Nowa wiadomość

Odebrane Wysłane Nowa wiadomość

Wiadomość

* Emaile adresatów 1

Oddziały 2
3A

* Tytuł 3

* Treść 4

Załączniki

Dodaj załącznik 5

Wyślij 6

Rys. 88 PLATFORMA EDUSCIENCE – WIADOMOŚCI – NOWA WIADOMOŚĆ

1. **E-maile adresatów** – osoby, do której ma zostać wysłana wiadomość.
2. **Oddziały** – lista oddziałów (w formie przycisków), do których przypisany jest nauczyciel. Kliknięcie przycisku danego oddziału ustawia w polu **E-mail adresata** adresy wszystkich przypisanych do danego oddziału uczniów.
3. **Tytuł** wiadomości.
4. **Treść** wiadomości (tekst nie może być formatowany).
5. **Dodaj załącznik** – przycisk umożliwia dodanie załączników z dysku komputera (można dodać kilka załączników, a także niezależnie je usuwać).
6. **Wyślij** – przycisk zatwierdzający utworzoną wiadomość.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE



Uczniowie

Uczniowie oddziału 3A
» Oddziały » 3A » Lista uczniów

2 Lista uczniów 3 Wyniki testów

1 3A

4 Nazwisko i imię 5 E-mail 6 Data rejestracji 7 Liczba logowań 8 Ostatnie logowanie 9

| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|-----------------------|------------------|---------------------|-------------------|----|-------------------|
| Pokaż | Kamiński Rafał | r.kaminski@test.pl | 22 lip 2013 13:48 | 0 | |
| Pokaż | Dąbrowska Alicja | a.dabrowska@test.pl | 22 lip 2013 13:36 | 18 | 26 sie 2013 14:45 |

Rys. 89 PLATFORMA EDUSCIENCE – UCZNIOWIE

- Oddział** – oddziały wyświetlają się jako kolejne podzakładki w zakładce *Uczniowie*. Po kliknięciu w oddział wyświetla się widok przedstawiony po prawej stronie grafiki.
- Lista uczniów** – link do widoku przedstawiającego listę uczniów przynależących do danego oddziału. Lista wyświetla się domyślnie jako pierwsza po przejściu do właściwego oddziału.
- Wyniki testów** – link do widoku przedstawiającego wyniki testów przydzielonych uczniom oddziału, np. testu VAK (patrz rozdział: 8.2. Wykres - Wyniki testów).
- Pokaż** – kliknięcie przycisku przy wybranym uczniu otworzy widok karty ucznia z informacjami na jego temat (patrz: rozdział 8.1. Karta ucznia).
- Nazwisko i imię** ucznia.
- Adres **e-mail** ucznia.
- Data rejestracji** ucznia.
- Liczba logowań** ucznia.
- Data **ostatniego logowania** ucznia do platformy.



PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

8.1. Karta ucznia

Powrót do listy uczniów **1**

Dane podstawowe **2**

| | |
|------------------|---------------------|
| Imię | Alicja |
| Nazwisko | Dąbrowska |
| E-mail | a.dabrowska@test.pl |
| Data rejestracji | 22 lip 2013 13:36 |

Informacje o logowaniach **3**

| | |
|--------------------|-------------------|
| Liczba logowań | 18 |
| Ostatnie logowanie | 26 sie 2013 14:45 |

Osiągnięcia

Nowe osiągnięcie **4**

| | |
|--|------------|
| Zwycięstwo w konkursie biologicznym 5 | 6 X |
| Zwycięstwo w konkursie Eduscience | X |
| Udział w olimpiadzie biologicznej | X |
| 2. miejsce w konkursie na najlepszy projekt dotyczący utylizacji odpadów | X |
| Współorganizacja festynu naukowego w szkole | X |

Wyniki ankiet **7**

Test VAK

■ Wzrokowy ■ Słuchowy ■ Kinestetyczny

40%

Rys. 90 PLATFORMA EDUSCIENCE – UCZNIOWIE – UCZNIOWIE TEGO ODDZIAŁU – KARTA UCZNIWA

W karcie ucznia znajdują się różnego rodzaju informacje na jego temat – dane podstawowe, informacje o logowaniach, informacje o osiągnięciach, wyniki testów. Na następnej stronie znajduje się objaśnienie poszczególnych elementów powyższej grafiki.



PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO

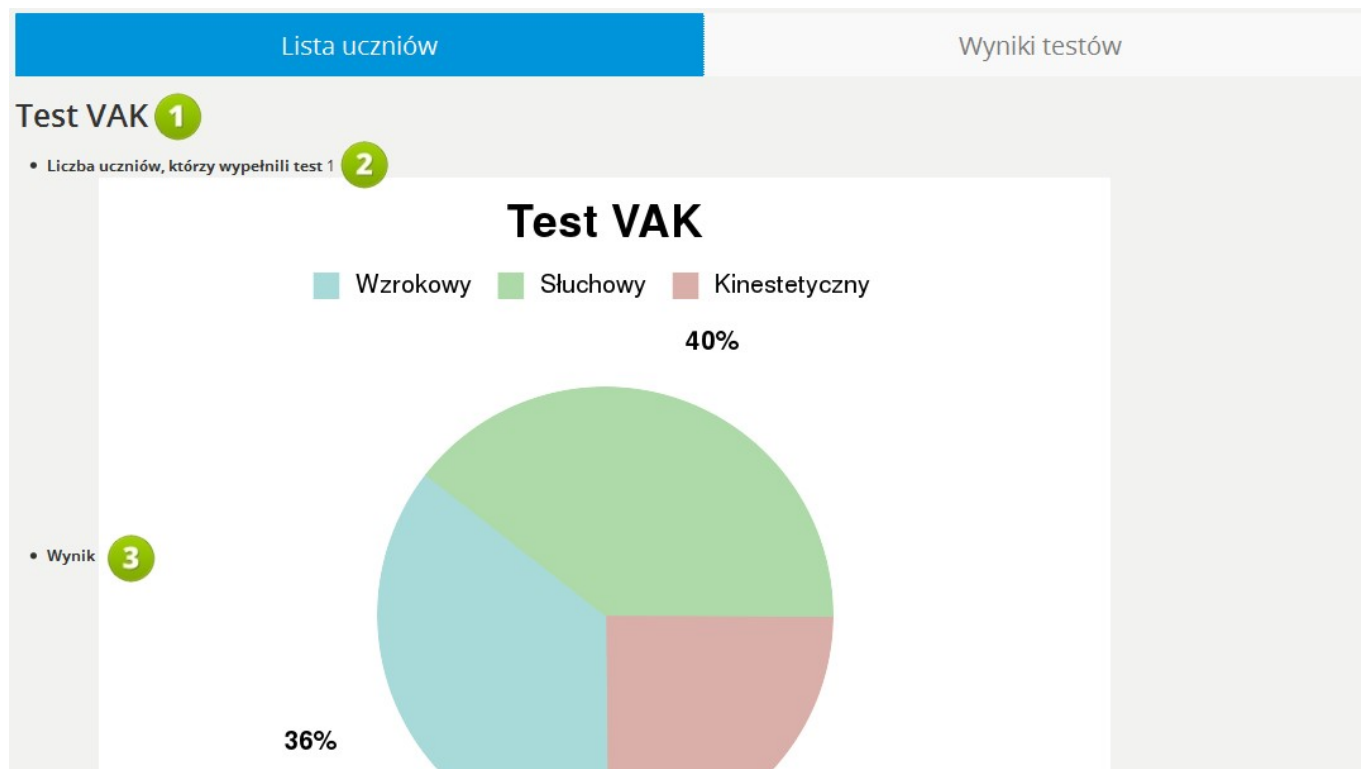
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

1. **Powrót do listy uczniów** – kliknięcie przycisku cofa do widoku listy uczniów oddziału.
2. **Dane podstawowe** - podstawowe dane kontaktowe ucznia: imię, nazwisko, adres e-mail, data rejestracji.
3. **Informacje o logowaniach** - statystyka logowań do systemu.
4. **Nowe osiągnięcie** – kliknięcie przycisku spowoduje wyświetlenie okienka, w którym można dodać nowe osiągnięcie ucznia.
5. **Osiągnięcia** – lista osiągnięć ucznia przypisanych uczniowi przez nauczyciela.
6. Kliknięcie w przycisk **X** spowoduje usunięcie osiągnięcia z listy.
7. Wyniki testów wypełnionych przez ucznia.



PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

8.2. Wykres - Wyniki testów



Rys. 91 PLATFORMA EDUSCIENCE – UCZNIOWIE – UCZNIOWIE TEGO ODDZIAŁU – WYNIKI TESTÓW

1. Nazwa testu.
2. Informacja o liczbie uczniów, którzy wypełnili test.
3. Wynik testu przedstawiony w formie wykresu kołowego.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE



Transmisje video

Transmisje video

» Transmisje video » Potwierdzone

1 Potwierdzone 2 Planowane 3 Zakończone 4 Twoje transmisje 5 Nowa transmisja

6 Transmisje dydaktyków 7 Transmisje nauczycieli

Tu znajdziesz transmisje video z ustalonym czasem rozpoczęcia i zakończenia. Niezależnie od tego czy jesteś zapisany/a na transmisję, możesz wziąć w nich udział.

Q Filtry

| 8 Wybrany temat | 9 Dydaktyk | 10 Etapy edukacyjne | 11 Czas rozpoczęcia | 12 Długość (w minutach) |
|---|------------------|---------------------|---------------------|-------------------------|
| → Pokaż Poradnik maturzysty - jak interpretować przekroje geologiczne | Jerzy Gizejewski | IV | 29 paź 2013 12:00 | 45 |
| → Pokaż Morskie zwierzęta | Agata Weydmann | II, III, IV | 18 paź 2013 10:30 | 25 |
| → Pokaż Przebieg największych wypraw odkrywczych. | Agata Weydmann | II, III | 16 paź 2013 11:30 | 25 |

92 PLATFORMA EDUSCIENCE – TRANSMISJE VIDEO – POTWIERDZONE

1. **Potwierdzone** – kliknięcie przycisku wyświetli widok transmisji potwierdzonych. Jest to domyślny widok po wejściu w zakładkę **Transmisje video** -> **Transmisje**.
2. **Planowane** – kliknięcie przycisku wyświetli widok transmisji planowanych.
3. **Zakończone** – kliknięcie przycisku wyświetli widok transmisji zakończonych.
4. **Twoje transmisje** – kliknięcie przycisku wyświetli widok transmisji stworzonych przez użytkownika.
5. **Nowa transmisja** – kliknięcie przycisku wyświetli widok tworzenia nowej transmisji. Więcej informacji na temat tworzenia nowej transmisji znajduje się w rozdziale **9.4. Nowa transmisja**.
6. **Transmisje dydaktyków** – w tej podzakładce znajduje się lista transmisji stworzonych przez dydaktyków. Ta podzakładka wyświetla się domyślnie po wejściu w zakładkę **Transmisje video** -> **Transmisje**.
7. **Transmisje nauczycieli** – kliknięcie tego przycisku wyświetli listę transmisji stworzonych przez nauczycieli.
8. **Pokaż** – kliknięcie przycisku przenosi do **strony transmisji** (patrz: rozdział **9.1. Strona transmisji**).
9. **Wybrany temat** – w tym miejscu znajduje się temat transmisji określony przez dydaktyka. Kliknięcie zawartości pola przenosi do strony transmisji.
10. **Dydaktyk** – w tym miejscu znajduje się imię i nazwisko dydaktyka prowadzącego transmisję (autora transmisji). Kliknięcie zawartości pola przenosi do strony informacyjnej danego dydaktyka.
11. **Etapy edukacyjne** – w tym miejscu znajduje się informacja na temat etapów edukacyjnych, dla których przeznaczona jest transmisja. Kliknięcie zawartości pola przenosi do strony transmisji.
12. **Czas rozpoczęcia** – w tym miejscu znajduje się dokładny czas rozpoczęcia transmisji. Kliknięcie zawartości pola przenosi do strony transmisji.
13. **Długość** – w tym miejscu znajduje się informacja na temat długości transmisji (określona w minutach).

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

9.1. Strona transmisji

Transmisja video

[» Transmisje video](#) » [Transmisja video](#)

[Powrót do listy transmisji](#)

1

Dane podstawowe

2

Wybrany temat Transmisja podsumowująca wyprawę laureatów konkursu na Spitsbergen

Czas rozpoczęcia 15 paź 2013 11:00

Długość (w minutach) 60

Opis Transmisja podsumowująca letnią wyprawę do Polskiej Stacji Polarnej na Spitsbergenie. Uczestnikami wyprawy byli laureaci tegorocznej edycji konkursu "Mój wymarzony Spitsbergen". Przedstawimy przebieg wyprawy i pobyt na Spitsbergenie, połączymy się z uczestnikami. Będą zdjęcia, filmy, relacje uczestników, opowieści arktyczne... zapraszamy!!!
PS. Kolejny konkurs i kolejna wyprawa - w przyszłym roku :)

[Przejdź do transmisji video](#)

3

Rys. 93 PLATFORMA EDUSCIENCE – TRANSMISJE VIDEO – STRONA TRANSMISJI

1. **Powrót do listy transmisji** – kliknięcie przycisku cofa do widoku listy transmisji.
2. **Dane podstawowe** – w tej ramce znajdują się podstawowe dane na temat transmisji (opisane w rozdziale 9. instrukcji).
3. **Przejdź do transmisji video** – kliknięcie przycisku przenosi do okna transmisji video (patrz: rozdział 9.3. **Transmisja video**).



Jeżeli użytkownik po raz pierwszy korzysta z transmisji video, po kliknięciu przycisku **Przejdź do transmisji video** zostanie przeniesiony do zakładki **Konfigurator urządzeń**, a na ekranie dodatkowo zobaczy informację o konieczności skonfigurowania urządzeń przechwytyjących dźwięk i obraz (mikrofon, kamera internetowa). Opis konfiguratora urządzeń znajduje się na następnej stronie

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

9.2. Konfigurator urządzeń



Rys. 94 PLATFORMA EDUSCIENCE – TRANSMISJE VIDEO – KONFIGURATOR URZĄDZEŃ

Powyższy widok przedstawia stronę startową konfiguratora urządzeń. Po kliknięciu przycisku **Dalej** użytkownik zostanie przeniesiony do pierwszego kroku konfiguracji.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

9.2.1. Konfiguracja urządzeń – test kamery internetowej.



Rys. 95 PLATFORMA EDUSCIENCE – TRANSMISJE VIDEO – KONFIGURATOR URZĄDZEŃ – TEST KAMERKI

Aby poprawnie skonfigurować kamerę, należy postępować według wskazówek wyświetlanych na ekranie (po prawej stronie okna).

W okienku znajdującym się po lewej stronie okna (1) powinien wyświetlać się obraz z kamery podłączonej do komputera (lub wbudowanej, jeśli korzystamy np. z laptopa).

Na końcu każdego kroku (każdej strony) znajdują się przyciski **Wstecz** oraz **Dalej**, które przenoszą – odpowiednio – do poprzedniego kroku konfiguracji lub do kolejnego.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

9.2.2. Konfigurator urządzeń – test mikrofonu



Rys. 96 PLATFORMA EDUSCIENCE – TRANSMISJE VIDEO – KONFIGURATOR URZĄDZEŃ – TEST MIKROFONU

Aby poprawnie skonfigurować mikrofon, należy postępować według wskazówek wyświetlanych na ekranie.

W okienku znajdującym się po lewej stronie ekranu (1) można sprawdzić sprawność mikrofonu oraz głośników. Kliknięcie czerwonego przycisku nagrywania rozpocznie nagrywanie dźwięku z mikrofonu, a w oknie wyświetli się biały przycisk przerywania nagrywania. Po nagraniu próbki dźwięku i kliknięciu przycisku przerywania nagrywania na ekranie wyświetlą się przyciski odtwarzania i nagrywania. Kliknięcie przycisku odtwarzania odtworzy nagraną próbkę dźwięku. Kliknięcie przycisku nagrywania ponownie pozwoli nagrać próbkę dźwięku.

Podobnie jak w poprzednim kroku (test kamery internetowej), również tutaj na dole strony znajdują się przyciski **Wstecz** oraz **Dalej**.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

9.2.3. Konfigurator urządzeń - zakończenie konfiguracji

Konfigurator urządzeń

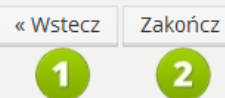
[» Transmisje video](#) » [Konfigurator urządzeń](#)

Koniec



Jeśli konfiguracja urządzeń przechwytyjących przebiegła poprawnie, kliknij przycisk przycisk "Zakończ".

Jeśli chciałbyś/chciałabyś powrócić do poprzednich kroków konfiguratora, kliknij przycisk "Wstecz".



Rys. 97 PLATFORMA EDUSCIENCE – TRANSMISJE VIDEO – KONFIGURATOR URZĄDZEŃ – ZAKOŃCZENIE KONFIGURACJI

1. **Wstecz** – kliknięcie przycisku cofnie do poprzedniego kroku konfiguracji.
2. **Zakończ** – kliknięcie przycisku zakończy konfigurację.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

9.3. Transmisja video

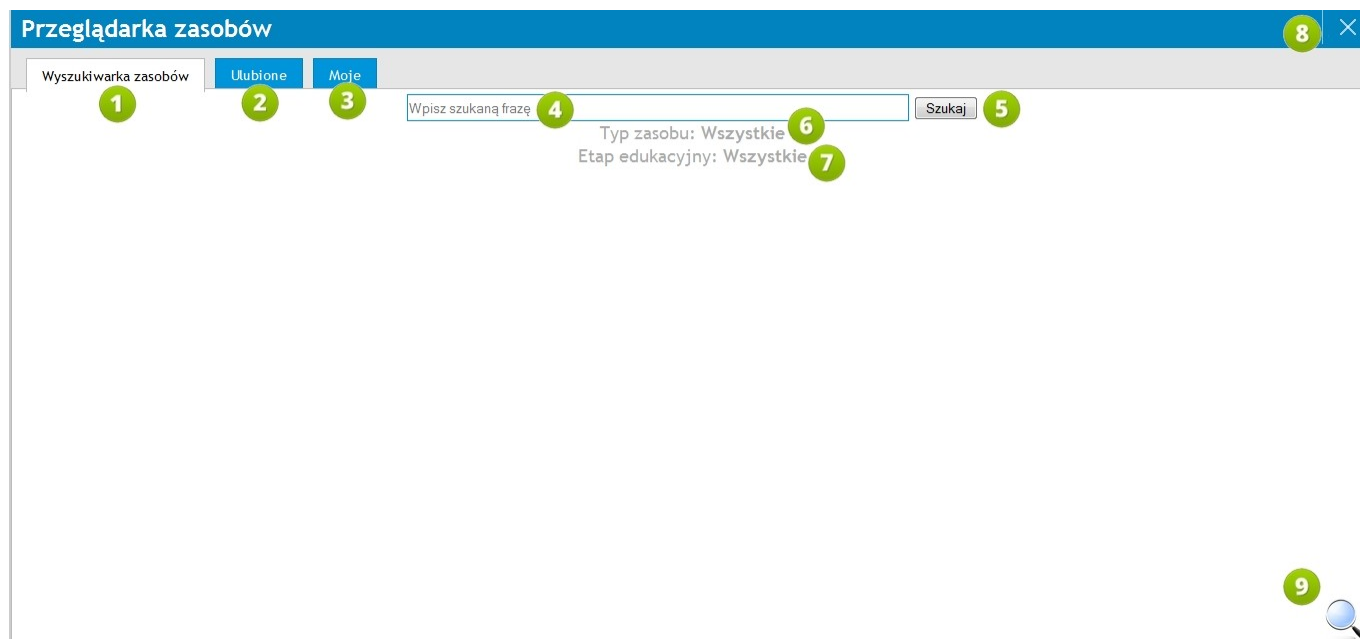


Rys. 98 PLATFORMA EDUSCIENCE – TRANSMISJE VIDEO – OKNO TRANSMISJI VIDEO

1. **Okno transmisji** – w tym miejscu wyświetla się obraz z kamery osoby prowadzącej transmisję.
2. **Pole czatu** – teksty wpisane i wysłane z pola czatu będą się wyświetlać tylko u osoby prowadzącej transmisję. Osoba prowadząca transmisję ma możliwość wyświetlenia treści czatu na ekranie transmisji, np. w celu wyświetlenia pytania, na które aktualnie odpowiada. Zatwierdzenie wiadomości następuje poprzez użycie klawisza **Enter** na klawiaturze bądź kliknięcie przycisku **Wyślij wiadomość**.
3. **Wyślij wiadomość** – kliknięcie przycisku wysyła do rozmówcy wiadomość wpisaną w polu czatu.
4. **Zaproponuj swoją transmisję** – kliknięcie przycisku oznacza zgłoszenie się w celu nadawania sygnału z własnej kamery. Użycie przycisku powoduje wysłanie propozycji do prowadzącego transmisję, aby zezwolił na widok Twojej kamery dla wszystkich odbiorców transmisji.
5. **Lupa** – kliknięcie przycisku otwiera przeglądarkę zasobów (patrz: rozdział **9.3.1. Transmisja video - przeglądarka zasobów**).

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

9.3.1. Transmisja video - przeglądarka zasobów



Rys. 99 PLATFORMA EDUSCIENCE – TRANSMISJE VIDEO – OKNO TRANSMISJI VIDEO – PRZEGLĄDARKA ZASOBÓW

1. **Wyszukiwarka zasobów** – zakładka wyświetlona domyślnie po uruchomieniu przeglądarki zasobów w oknie transmisji.
2. **Ulubione** – kliknięcie zakładki otwiera widok zasobów oznaczonych przez użytkownika jako *Ulubione*.
3. **Moje** – kliknięcie zakładki otwiera widok jedynie zasobów stworzonych i opublikowanych przez użytkownika.
4. **Pole wyszukiwania** – w tym miejscu należy wpisać wyszukiwaną frazę.
5. **Szukaj** – kliknięcie przycisku rozpocznie wyszukiwanie wpisanej w polu wyszukiwania frazy.
6. **Typ zasobu** – kliknięcie otworzy okno pozwalające wybrać typ wyszukiwanego zasobu.
7. **Etap edukacyjny** – kliknięcie otworzy okno pozwalające wybrać etap edukacyjny zasobu.
8. Kliknięcie przycisku zamknie przeglądarkę zasobów.
9. **Lupa** – kliknięcie symbolu lupy zamknie przeglądarkę zasobów.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

9.4. Nowa transmisja

The screenshot shows the 'Nowa transmisja' (New Broadcast) form in the Eduscience platform. The form is organized into several sections:

- Navigation:** Tabs for 'Potwierdzone', 'Planowane', 'Zakończone', 'Twoje transmisje', and 'Nowa transmisja'.
- Tematy do wyboru (Topics for selection):**
 - * Temat (1): A text input field for the broadcast topic.
 - Dodaj nowy temat (2): A button to add a new topic.
- Dane podstawowe (Basic data):**
 - Etapy edukacyjne (3): Radio buttons for educational stages I, II, III, and IV.
 - Pomiń etap planowania (4): A checkbox to skip the planning stage.
 - Dostępność od (5): Date and time selection for availability start (16 grudnia 2013, 15:20).
 - Dostępność do (6): Date and time selection for availability end (16 grudnia 2013, 15:20).
 - Długość (w minutach) (7): A text input field for duration.
 - Termin przysyłania sugestii (8): Date and time selection for suggestion submission (16 grudnia 2013, 15:20).
 - * Opis (9): A large text area for the broadcast description.
- Zapisz (10):** A button to save the broadcast.

Rys. 100 PLATFORMA EDUSCIENCE – TRANSMISJE VIDEO – NOWA TRANSMISJA VIDEO

1. **Temat** – w tym miejscu należy podać temat transmisji.
2. **Dodaj nowy temat** – kliknięcie przycisku doda kolejne pole tematu w przypadku, gdy transmisja ma dotyczyć różnych zagadnień.
3. **Etapy edukacyjne** – w tym miejscu można wybrać etap edukacyjny (lub etapy), dla których przeznaczona jest transmisja.
4. **Pomiń etap planowania** – zaznaczenie tego pola spowoduje wyłączenie pól Dostępność od oraz Termin przysyłania sugestii.



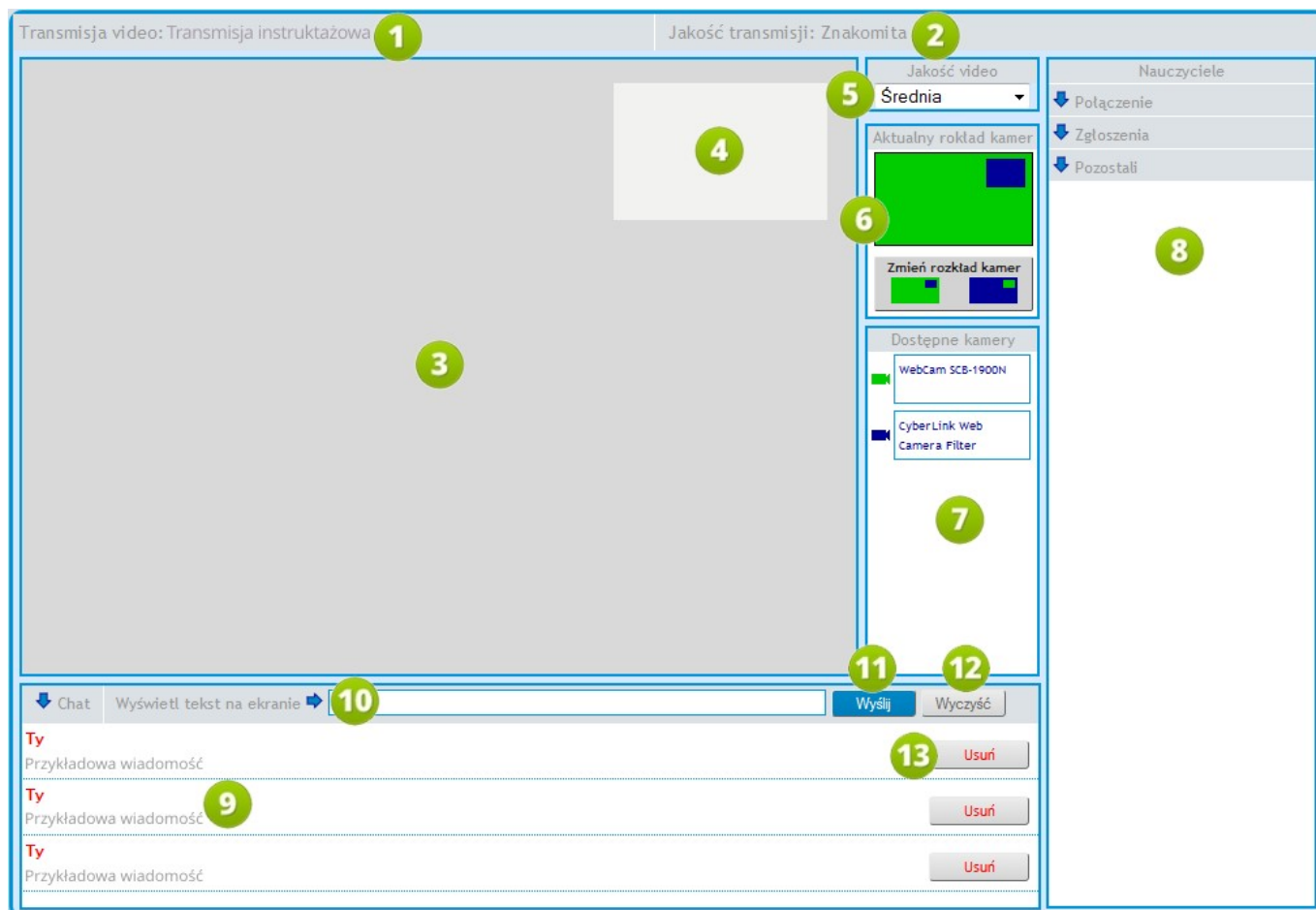
PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5. **Dostępność od** – w tym miejscu należy określić datę (w tym godzinę), od której dostępna będzie transmisja. Ta informacja będzie przydatna dla innych użytkowników, którzy będą chcieli wziąć w niej udział w roli słuchaczy. W przypadku etapu planowania, **Dostępność od** jest czasem orientacyjnym i oznacza początek okresu, w którym autor transmisji może przeprowadzić transmisję. Na życzenie innych użytkowników ostateczna data może zostać zmieniona przez autora transmisji.
6. **Dostępność do** – ta opcja widoczna jest tylko dla etapu planowania transmisji. Można tu podać orientacyjny czas zakończenia transmisji. Na prośbę użytkowników chcących wziąć udział w transmisji, czas zakończenia może zostać zmieniony przez autora transmisji.
7. **Długość (w minutach)** – w tym miejscu należy podać orientacyjny czas trwania transmisji.
8. **Termin przysyłania sugestii** – opcja dostępna tylko dla etapu planowania transmisji. Można tu określić datę, do której użytkownicy mają czas na zgłaszanie swoich sugestii dotyczących transmisji, czasu jej rozpoczęcia, poruszanej tematyki itp. W tym czasie użytkownicy mogą również rejestrować się do transmisji, tym samym zgłaszając swoją obecność na niej. Dzięki temu autor transmisji będzie wiedział, jakie jest zainteresowanie jego transmisją ze strony użytkowników.
9. **Opis** – w tym miejscu można zamieścić dowolne informacje na temat transmisji.
10. **Zapisz** – kliknięcie przycisku zatwierdza dane i zapisuje transmisję. Od tego momentu będzie się ona wyświetlać na liście transmisji nauczycieli.

Transmisja stworzona przez nauczyciela wyświetlać się będzie w zakładce Transmisje video -> Transmisje nauczycieli. W zależności od tego, czy transmisja jest transmisją potwierdzoną (z ustalonym, niezmiennym czasem rozpoczęcia i zakończenia), czy planowaną (z prognozowanym czasem rozpoczęcia, i proponowanym tematem, które mogą się jeszcze zmienić), wyświetlać się będzie w zakładkach: **Potwierdzone** lub **Planowane**, które znajdują się na grafice w rozdziale **9. Transmisje video**.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

9.4.1. Okno transmisji



Rys. 101 PLATFORMA EDUSCIENCE – TRANSMISJE VIDEO – NOWA TRANSMISJA VIDEO – OKNO TRANSMISJI

1. **Tytuł** bieżącej transmisji.
2. Informacja na temat **jakości przekazu** transmisji.
3. **Okno główne** – w zależności od wybranego Rozkładu kamer, w tym oknie wyświetla się obraz z kamery prowadzącego transmisję lub obraz z kamery uczestnika transmisji, któremu udzielono głosu.
4. W tym okienku, w zależności od wybranego Rozkładu kamer, wyświetla się obraz z kamery prowadzącego transmisję lub obraz z kamery uczestnika transmisji, któremu udzielono głosu.



PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO

Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

5. **Jakość video** – w tym miejscu można określić jakość obrazu transmisji. Dostępne opcje wyboru to: Hornsund (najniższa jakość), Niska, Średnia i Wysoka. Jakość obrazu uzależniona jest od mocy używanego łącza internetowego. Jeśli łącze internetowe jest silne (ma większą przepustowość), jakość obrazu będzie mogła być wyższa. Jeśli zaś łącze internetowe jest słabe (ma mniejszą przepustowość), jakość obrazu powinna być niższa, aby uniknąć ewentualnych problemów ze stabilnością przekazu video.
6. **Aktualny rozkład kamer** – w tym miejscu można określić sposób, w jaki w oknie transmisji ma się wyświetlać obraz z kamer prowadzącego i uczestnika. Jeden sposób to wyświetlenie obrazu z kamery prowadzącego w dużym oknie, a uczestnika w małym, natomiast drugi sposób to wyświetlenie obrazu z kamery prowadzącego w małym oknie, a uczestnika – w dużym.
7. **Dostępne kamery** – w tym miejscu wyświetla się lista kamer podłączonych do komputera prowadzącego transmisję oraz programów obsługujących kamery.
8. **Nauczyciele** – w tym miejscu wyświetla się lista nauczycieli (uczestników) biorących udział w transmisji. Przy uczestnikach, którzy w swoich oknach transmisji wybrali opcję Zaproponuj swoją transmisję, wyświetlać się będzie przycisk Udziel głosu. Gdy prowadzący transmisję kliknie ten przycisk, dany uczestnik będzie mógł zabrać głos. W oknie transmisji wyświetli się obraz z jego kamery (widoczny dla wszystkich uczestników transmisji). Po cofnięciu głosu, w oknie transmisji z powrotem wyświetli się obraz z kamery prowadzącego.
9. **Czat** – w tym miejscu wyświetlają się wiadomości przesłane przez i do prowadzącego.
10. W tym miejscu można wpisać tekst (komunikat), który będzie mógł być wyświetlony w oknie transmisji. Taki tekst będzie widoczny dla wszystkich uczestników transmisji.
11. **Wyślij** – kliknięcie przycisku spowoduje wysłanie wiadomości (komunikatu) i wyświetlenie jej w oknie transmisji.
12. **Wyczyść** – kliknięcie przycisku usuwa wiadomość (komunikat) z okna transmisji.
13. **Usuń** – kliknięcie przycisku usuwa wiadomość z okienka czatu.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

9.5. Dyżury dydaktyków

9.5.1. Harmonogram dyżurów

| | pon | wto | śro | czw | pia | sob | nie |
|---------------|-----|----------------------|-----------------------|----------------------|-----|-----|-----|
| | 30 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 8:15 - 10:15 | | | | | | | |
| 10:15 - 12:15 | | Tomasz Wawrzyniak | | | | | |
| 12:15 - 14:15 | | | Leopold Stempowski | Tomasz Wawrzyniak | | | |

Rys. 102 PLATFORMA EDUSCIENCE – TRANSMISJE VIDEO – HARMONOGRAM DYŻURÓW

1. **Wstecz** – kliknięcie przycisku cofnie widok harmonogramu do poprzedniego tygodnia.
2. **Dalej** – kliknięcie przycisku wyświetli widok harmonogramu na następny tydzień.
3. **Tabela** harmonogramu zawiera informację na temat okresu, jakiego dotyczy. W tabeli wyszczególnione są dni i godziny, w których odbywają się dyżury dydaktyków.
4. **Komórki tabeli** – jedna komórka tabeli odpowiada jednemu dyżurowi (z określoną godziną rozpoczęcia i zakończenia oraz dniem dyżuru). W każdej komórce znajduje się imię i nazwisko dydaktyka odbywającego dyżur. Kliknięcie imienia i nazwiska wybranego dydaktyka otworzy widok strony profilowej dydaktyka (patrz: rozdział [15.1. Strona profilowa dydaktyka](#)).

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

9.5.2. Okienko dyżurów dydaktyków

Harmonogram dyżurów

- 22-12-2013

| zw | pia | sob |
|----|-----|-----|
| 9 | 20 | 21 |
| | | |
| | | |

Dyżury dydaktyków

Dostępni dydaktycy:
Brak połączenia.

Kliknij poniżej na ikonkę statusu połączenia (🔌), by wyświetlić listę dostępnych dydaktyków.

🔌 Rozłączone
Kliknij, by wyświetlić listę dostępnych dydaktyków.

Aby zamówić dyżur należy przejść do zakładki "Dydaktycy", wybrać odpowiednią osobę i skorzystać z przycisku "Zamów dyżur".

Rys. 103 PLATFORMA EDUSCIENCE – OKNO „DYŻURY DYDAKTYKÓW”

Okno **Dyżury dydaktyków** to zakładka przedstawiająca listę aktualnie dyżurujących dydaktyków. Za pomocą modułu dyżurów on-line można skontaktować się z dowolnym aktywnym dydaktykiem podczas prowadzonej lekcji bez konieczności wcześniejszego umówienia się.

Powyższa grafika przedstawia okno dyżurów dydaktyków w trybie offline, a więc niepołączone. W tym trybie w okienku wyświetla się wskazówka na temat przejścia do trybu online (połączenia). Na kolejnej stronie przedstawiono okno dyżurów w trybie online.



Obecnie na platformie dodano możliwość zamawiania dyżuru u dydaktyka. Więcej informacji na ten temat znajduje się w rozdziale 15.1.1. instrukcji.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

Okno dyżurów w trybie online

Harmonogram dyżurów

22-12-2013

| czw | pia | sob |
|-----|-----|-----|
| 9 | 20 | 21 |
| | | |
| | | |

Dyżury dydaktyków

Dostępni dydaktycy:
Eduscience Support

Połączony
Kliknij, by wyświetlić listę dostępnych dydaktyków.

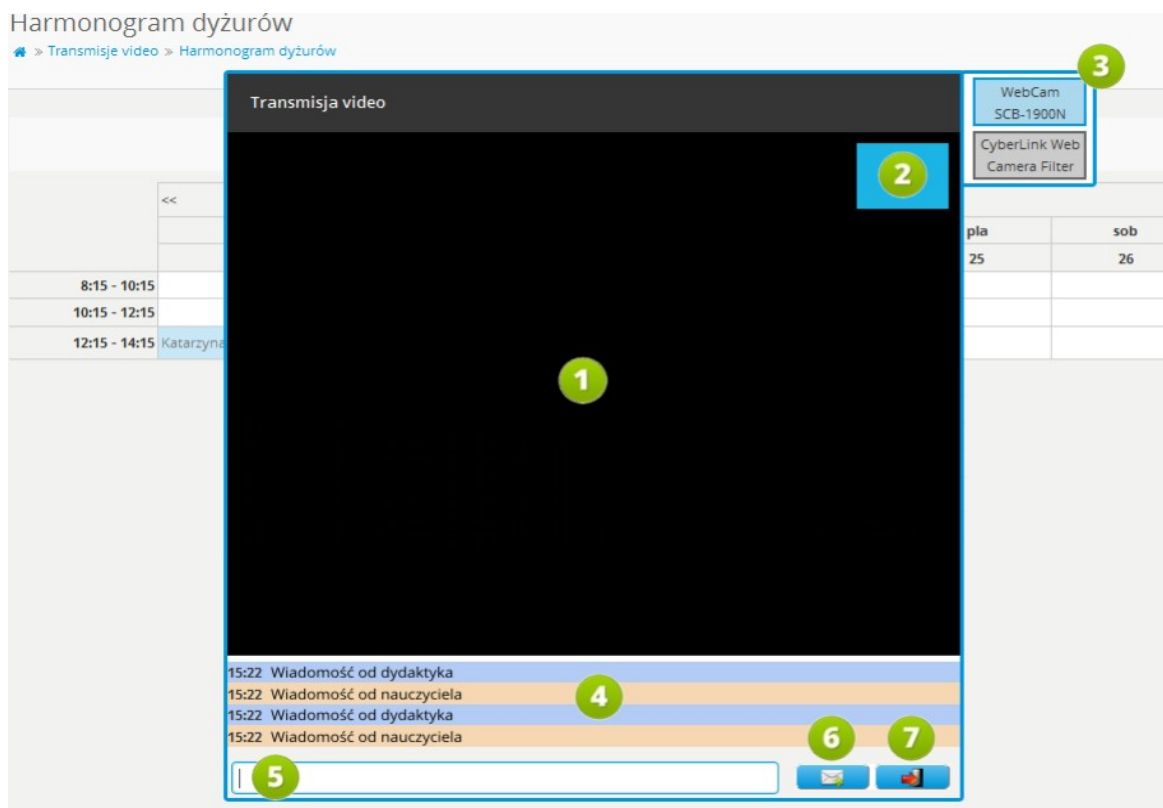
Aby zamówić dyżur należy przejść do zakładki "Dydaktycy", wybrać odpowiednią osobę i skorzystać z przycisku "Zamów dyżur".

Rys. 104 PLATFORMA EDUSCIENCE – OKNO „DYŻURY DYDAKTYKÓW”

1. **Awatar** (zdjęcie) dydaktyka – kliknięcie awatara otworzy okienko dyżuru w aktualnym oknie przeglądarki.
2. **Nazwa** dydaktyka – kliknięcie w nazwę dydaktyka otworzy jego stronę informacyjną.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

9.5.3. Okno dyżuru



Rys. 105 PLATFORMA EDUSCIENCE – DYŻURY DYDAKTYKÓW – OKNO DYŻURU

1. **Okno widoku kamery dydaktyka** – tu wyświetla się obraz z kamery dydaktyka odbywającego dyżur.
2. **Okno widoku z kamery użytkownika** – tu wyświetla się obraz z kamery nauczyciela.
3. **Wybór kamery** – tu użytkownik może wybrać kamerę (bądź program obsługujący kamerę) spośród podłączonych do swojego komputera. W przypadku, gdy do komputera podłączonych jest więcej kamer, użytkownicy mogą je zmieniać w trakcie dyżuru. Przykładowo: jedna z podłączonych kamer skierowana jest na mówcę, a druga (bądź więcej) w stronę np. stołu doświadczalnego, gdzie przeprowadzany jest eksperyment, tablicy albo innego obiektu pełniącego funkcję pomocy dydaktycznej.
4. **Okno czatu** – w tym miejscu wyświetlają się wiadomości tekstowe.
5. **Pole czatu** – w tym miejscu należy wprowadzić treść wiadomości.
6. **Wyślij wiadomość** – kliknięcie przycisku prześle do dydaktyka wiadomość wpisaną w polu czatu. Wiadomość wyświetli się w oknie czatu.
7. Kliknięcie przycisku spowoduje wyjście z okna dyżuru.

PROJEKT WSPÓLFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE



Lekcje

10.1. Planowane lekcje

Rys. 106 PLATFORMA EDUSCIENCE – LEKcje

1. **Planowane lekcje** – widok listy wszystkich planowanych lekcji użytkownika. Wyświetla się domyślnie jako pierwszy po wejściu w zakładkę **Lekcje**. Więcej informacji znajduje się w rozdziale **10.1. Planowane lekcje**.
2. **Nieopublikowane lekcje** – link uruchamiający widok listy wszystkich nieopublikowanych lekcji użytkownika (patrz: rozdział **10.2. Nieopublikowane lekcje**).
3. **Moje opublikowane lekcje** – link uruchamiający widok listy wszystkich opublikowanych lekcji użytkownika (patrz: rozdział **10.3. Moje opublikowane lekcje**).
4. **Nowa lekcja** – link uruchamiający widok umożliwiający stworzenie i dodanie nowej lekcji. Więcej informacji na temat tworzenia nowej lekcji znajduje się w rozdziałach **10.4. Nowa lekcja** i **10.5. Edytor lekcji**.
5. **Wejściówka** – kliknięcie przycisku otwiera nowe okno, w którym można stworzyć mapę myśli pełniącą funkcję wprowadzenia do lekcji.
6. **Rozpocznij** – kliknięcie przycisku uruchamia lekcję w platformie.
7. **Wyjściówka** – kliknięcie przycisku otwiera nowe okno, w którym można stworzyć mapę myśli podsumowującą przeprowadzoną lekcję.
8. **Nazwa lekcji**.
9. **Oddział**, dla którego przewidziano lekcję.
10. **Planowana godzina rozpoczęcia** lekcji.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

10.2. Nieopublikowane lekcje

The screenshot shows the 'Nieopublikowane lekcje' (Unpublished lessons) section of the Eduscience platform. At the top, there are four tabs: 'Planowane lekcje', 'Nieopublikowane lekcje', 'Moje opublikowane lekcje', and 'Nowa lekcja'. Below the tabs is a search bar labeled 'Q Filtry'. The main content area is a table with three columns: 'Nazwa', 'Opis', and 'Utworzono'. The first row of the table contains the following data: 'Sfery Ziemi' in the 'Nazwa' column, 'Na lekcji zostaną omówione poszczególne sfery Ziemi: atmosfera, biosfera, hydrosfera, pedosfera, litosfera.' in the 'Opis' column, and '13 sie 2013 10:06' in the 'Utworzono' column. Above the table, there are four green circular icons labeled 1, 2, 3, and 4, corresponding to the action buttons below. The action buttons are: 'Pokaż' (with a magnifying glass icon), 'Edytuj' (with a pencil icon), 'Usuń' (with a red 'x' icon), and 'Opublikuj' (with a green checkmark icon).

Rys. 107 PLATFORMA EDUSCIENCE – LEKCJE – NIEOPUBLIKOWANE LEKCJE

1. **Pokaż** – kliknięcie przycisku wyświetli podgląd lekcji.
2. **Edytuj** – przycisk umożliwia edycję lekcji.
3. **Usuń** – użycie przycisku powoduje bezpowrotne usunięcie lekcji.
4. **Opublikuj** – kliknięcie przycisku spowoduje opublikowanie lekcji. Od tego momentu lekcja będzie dostępna dla innych użytkowników platformy jako zasób typu *Lekcja*.
5. **Nazwa** lekcji.
6. **Opis** lekcji.
7. **Utworzono** - data utworzenia lekcji.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

10.3. Moje opublikowane lekcje

| Planowane lekcje | | Nieopublikowane lekcje | | Moje opublikowane lekcje | | Nowa lekcja | |
|------------------|-------------|---|---|--------------------------|-----------|-------------------|--|
| Q Filtry | | 2 | 3 | | | 4 | |
| 1 | Nazwa | Opis | | | Utworzono | | |
| → Pokaż | Sfery Ziemi | Na lekcji zostaną omówione poszczególne sfery Ziemi: atmosfera, biosfera, hydrosfera, pedosfera, litosfera. | | | | 13 sie 2013 10:06 | |

Rys. 108 PLATFORMA EDUSCIENCE – LEKCJE – MOJE OPUBLIKOWANE LEKCJE

1. **Pokaż** – kliknięcie przycisku uruchamia podgląd lekcji.
2. **Nazwa** lekcji.
3. **Opis** lekcji.
4. **Data utworzenia** lekcji.



PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

10.3.1. Podgląd informacji o lekcji

Dane podstawowe

| | |
|-----------------|---|
| Nazwa | Sfery Ziemi - litosfera |
| Autor | Anna Nowak |
| Utworzono | 02 sie 2013 12:21 |
| Typ | Lekcja |
| Przedmioty | geografia 1 |
| Etapy nauczania | III |
| Autorzy | |
| Źródła | |
| Ocena | ★★★★★ 5.0 / 1 |
| Opis | Przedstawienie sfer Ziemi ze szczególnym uwzględnieniem litosfery |

2
☾ ⭐⭐⭐⭐⭐ Ten zasób nie został jeszcze oceniony przez Ciebie

3
Edycja
Utwórz nowy zasób na podstawie tego zasobu
Zgłoś błąd
5

4

Cele zajęć

| Lp. | Treść |
|---|-------|
| Dla lekcji nie zdefiniowano celów zajęć | |

7

Treści wynikające z podstawy programowej

| Lp. | Treść |
|---|-------|
| Dla lekcji nie zdefiniowano treści podstawy programowej | |

8

Opis przebiegu zajęć

Lekcja rozpocznie się od krótkiego wprowadzenia, w którym pokrótce zostaną opisane sfery Ziemi. Następnie przejdziemy do głównego tematu zajęć - litosfery. W ramach zajęć:

- przedstawione zostaną główne grupy i rodzaje skał tworzących litosferę; uczniowie będą mieli oka:
- opisane zostaną najważniejsze wydarzenia geologiczne w dziejach Ziemi
- opisane i zcharakteryzowane zostaną główne procesy wewnętrzne prowadzące do ukształtowania p
- omówione zostaną procesy wietrzenia fizycznego i chemicznego

Podczas lekcji wykorzystywane będą różnego rodzaju zasoby interaktywne znajdujące się na platformie. Lekcja zostanie zakończona krótkim testem sprawdzającym nabytą wiedzę.

9

Załączniki

10
Podgląd lekcji
Zaplanuj lekcję z klasą
11

Rys. 109 PLATFORMA EDUSCIENCE – LEKCJE – PODGLĄD INFORMACJI O LEKCJI

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO

Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

1. **Dane podstawowe** – w tej ramce znajdują się podstawowe dane na temat zasobu, w tym jego nazwa, imię i nazwisko autora, data utworzenia, przedmiot, którego zasób dotyczy, etap nauczania, do którego został przypisany zasób itd.
2. **System oceniania zasobu** – w tym miejscu użytkownik może ocenić zasób, klikając w odpowiednią gwiazdkę. Im bardziej w prawo, tym ocena wyższa (patrz: **5.11. System oceniania zasobów**).
3. **Edytuj** – przycisk pozwala na przejście do edytora zasobu. **Uwaga: można edytować wyłącznie swoje zasoby.**
4. **Utwórz nowy zasób na podstawie tego zasobu** – przycisk pozwala na „sklonowanie” zasobu i dodanie go do listy nieopublikowanych zasobów użytkownika. Wszystkie elementy zasobu zostają zachowane.
5. **Zgłoś do usunięcia** – kliknięcie przycisku powoduje wystanie zgłoszenia do administratora platformy z prośbą o usunięcie zasobu.
6. **Cele zajęć** – tabela zawiera cele tej lekcji ustalone przez autora zasobu.
7. **Treści** – tabela zawiera treści wynikające z podstawy programowej, ustalone przez autora zasobu.
8. **Opis przebiegu zajęć** – tworzony przez autora zasobu.
9. **Załączniki** – tu znajduje się lista załączników do zasobu.
10. **Podgląd lekcji** – kliknięcie przycisku uruchamia zasób (lekcję) w trybie podglądu (patrz też: **10.5.11. Uruchomienie i podgląd lekcji**).
11. **Zaplanuj lekcję z klasą** – kliknięcie przenosi do formularza pozwalającego na ustalenie daty odbycia się tej lekcji (patrz: rozdział **10.3.1.1. Planowanie lekcji z klasą**).

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

10.3.1.1. Planowanie lekcji z klasą

Planowanie lekcji: Sfery Ziemi - litosfera

1

* Oddział **2**

* Planowana godzina rozpoczęcia 18 sierpień 2013 – 15 : 02 **3**

4

Rys. 110 PLATFORMA EDUSCIENCE – LEKCJE – PLANOWANIE LEKCJI Z KLASĄ

1. **Powrót do karty lekcji** – kliknięcie przenosi do widoku karty lekcji.
2. **Oddział** – lista wyboru zawierająca możliwe do wybrania, przypisane do nauczyciela oddziały. W tym miejscu należy wybrać oddział, dla którego przeznaczona będzie lekcja.
3. **Planowana godzina rozpoczęcia** – tu należy ustalić planowany czas rozpoczęcia lekcji.
4. **Zapisz** – kliknięcie przycisku powoduje zatwierdzenie wprowadzonych zmian i umieszcza lekcję na liście lekcji za-planowanych.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

10.4. Nowa lekcja

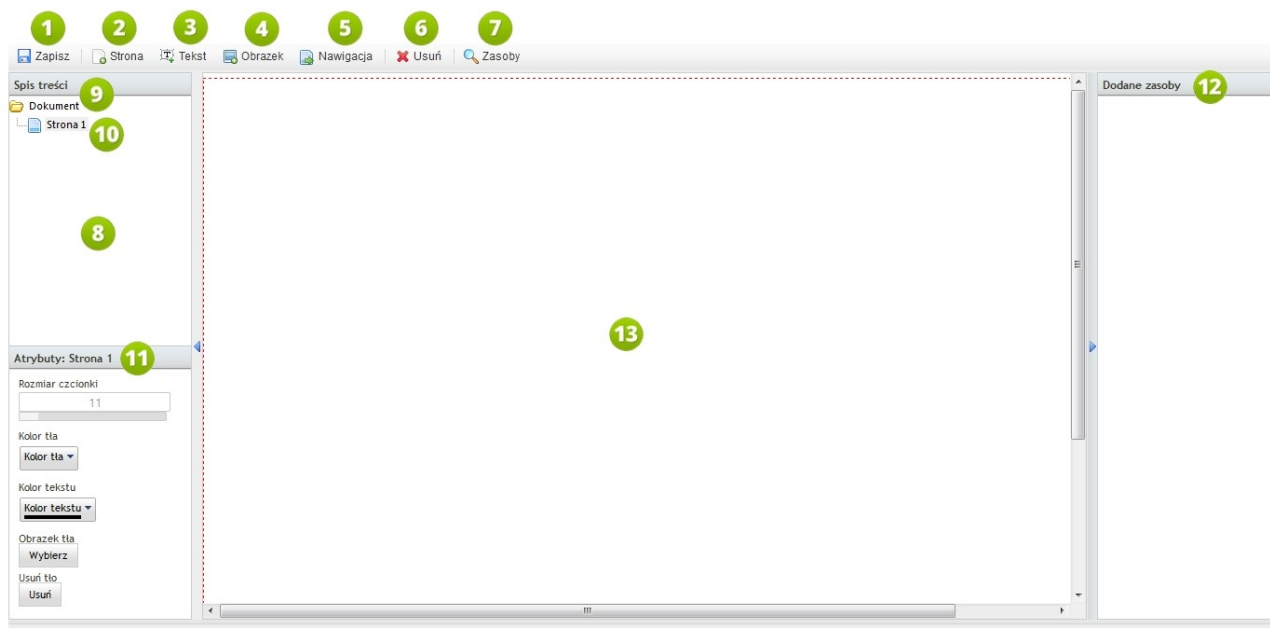
| Planowane lekcje | Nieopublikowane lekcje | Moje opublikowane lekcje | Nowa lekcja |
|--|------------------------|--------------------------|-------------|
| Dane podstawowe | | | |
| * Nazwa 1 | | | |
| Opis 2 | | | |
| Powiązana z programem nauczania <input checked="" type="checkbox"/> 3 | | | |
| Poziom nauczania 4 | | | |
| Przedmiot 5 | | | |
| Program nauczania 6 | | | |
| Dalej >> 7 | | | |

Rys. 111 PLATFORMA EDUSCIENCE – LEKCJE – NOWA LEKCJA

- Nazwa** – w tym miejscu należy podać dokładną nazwę/temat lekcji. Pole musi być wypełnione, aby lekcja mogła zostać zapisana.
- Opis** – tu można zawrzeć opis lekcji.
- Powiązana z programem nauczania** – po zaznaczeniu pola wyświetlą się opcje powiązania lekcji z programem nauczania (punkty 4-6). Gdy pole nie jest zaznaczone, kolejne trzy pola wyboru (punkty 4-6) nie są widoczne.
- Poziom nauczania** – w tym miejscu należy wybrać poziom nauczania z dostępnych obowiązujących w platformie: I, II, III i IV
- Przedmiot** – w tym miejscu należy wybrać przedmiot, którego dotyczy lekcja.
- Program nauczania** - w tym miejscu należy wybrać program nauczania, do którego zostanie przypisana lekcja.
- Dalej** – kliknięcie przycisku przeniesie użytkownika do następnego kroku tworzenia nowej lekcji.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

10.5. Edytor lekcji

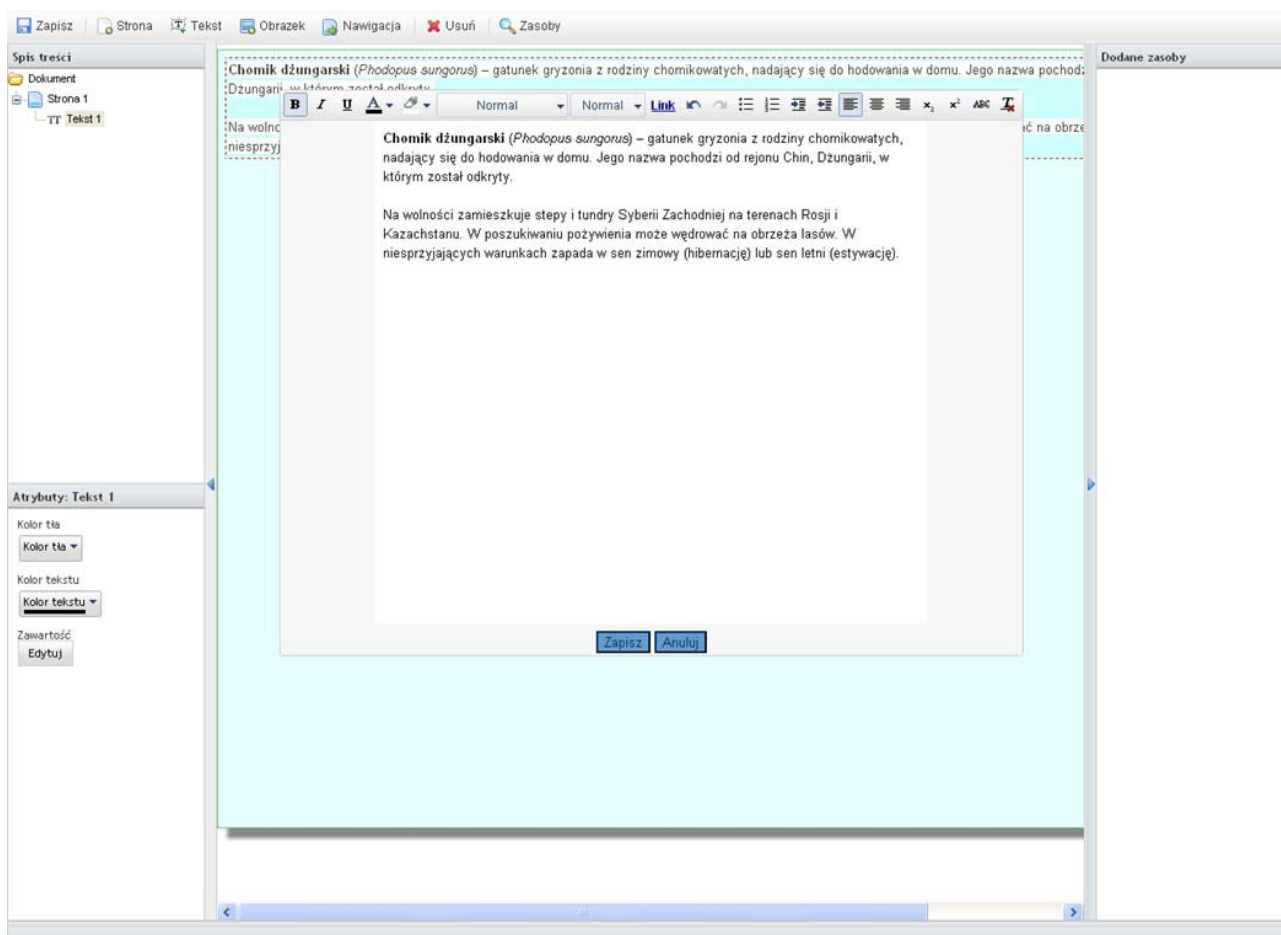


Rys. 112 PLATFORMA EDUSCIENCE – LEKCJE – NOWA LEKCJA – EDYTOR LEKCJI

1. **Zapisz** – przycisk zapisu bieżących postępów.
2. **Strona** – przycisk dodający nową stronę lekcji.
3. **Tekst** – dodaj tekst do aktywnej strony.
4. **Obrazek** – dodaj grafikę do aktywnej strony.
5. **Nawigacja** – umożliwi dodanie przycisku nawigacji do aktywnej strony. Przycisk taki umożliwi szybkie przejście do konkretnej strony.
6. **Usuń** – przycisk usuwa nieodwracalnie aktualnie zaznaczony obiekt. Usuwanie poprzedzone jest komunikatem potwierdzającym operację.
7. **Zasoby** – przeglądaj zasoby w celu ich umieszczenia na aktywnej stronie.
8. **Spis treści** – spis wszystkich obiektów w lekcji.
9. **Dokument** – główny element widoku lekcji. W widoku drzewkowym widzimy jak prezentuje się kolejność stron na naszych lekcji oraz jak umieszczone są w niej zasoby.
10. **Drzewo stron i obiektów** – model umożliwia szybką nawigację pomiędzy edytowanymi stronami i zasobami lekcji.
11. **Atrybuty obiektu** – pole wyświetla właściwości wybranego obiektu w edytorze lekcji.
12. **Dodane zasoby** – pole wyświetla zasoby dodane z bazy Eduscience.
13. **Obszar roboczy edytora lekcji.**

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

10.5.1. Edytor treści

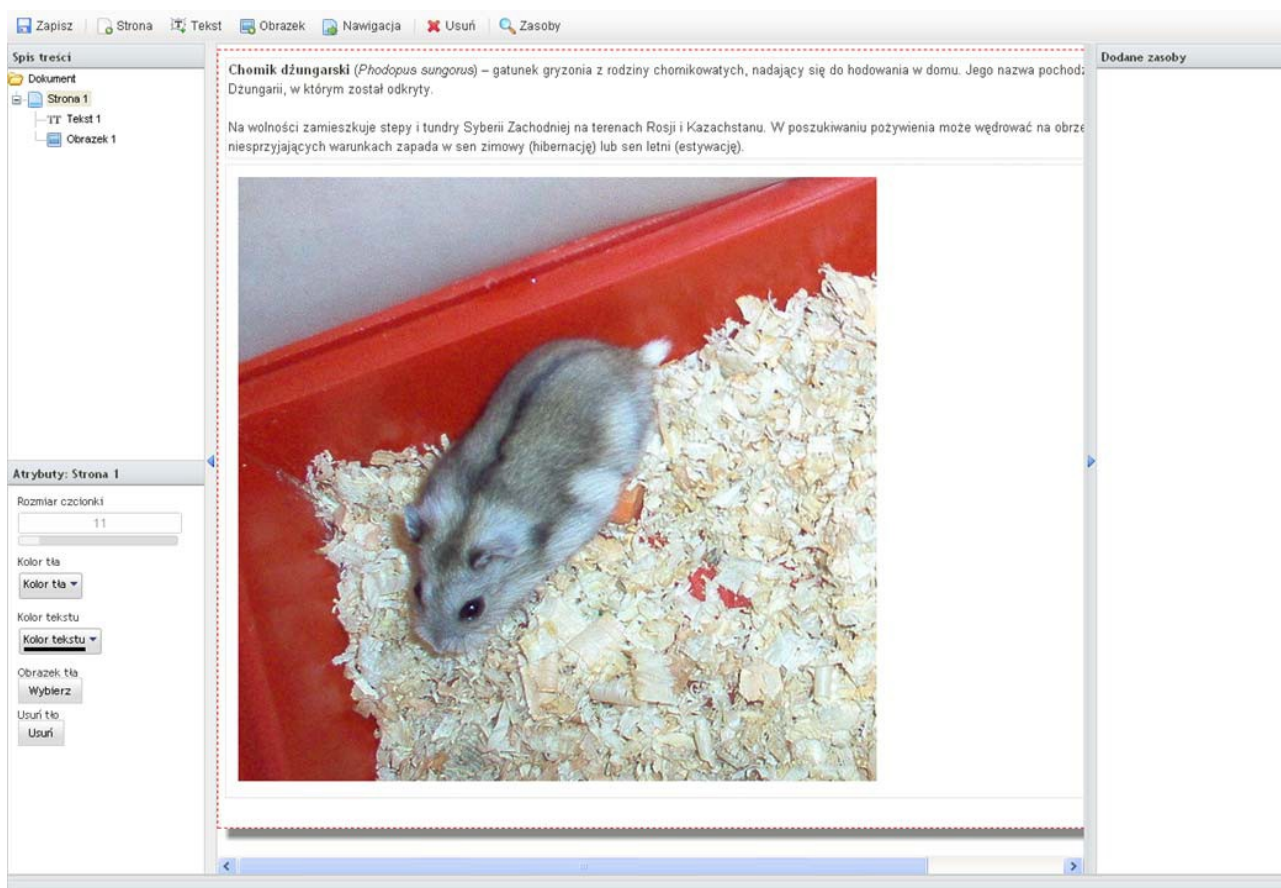


Rys. 113 PLATFORMA EDUSCIENCE – LEKCJE – NOWA LEKCJA – EDYTOR LEKCJI – EDYTOR TREŚCI

Wstawiany tekst w obszarze roboczym można bogato formatować, jednocześnie czyniąc go bardziej czytelnym i atrakcyjnym. Aby dodać tekst, należy kliknąć przycisk **Tekst** znajdujący się na pasku narzędzi. Po kliknięciu wyświetli się okienko umożliwiające edycję. Po zakończeniu edycji należy zapisać zmiany.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

10.5.2. Wstawianie grafiki

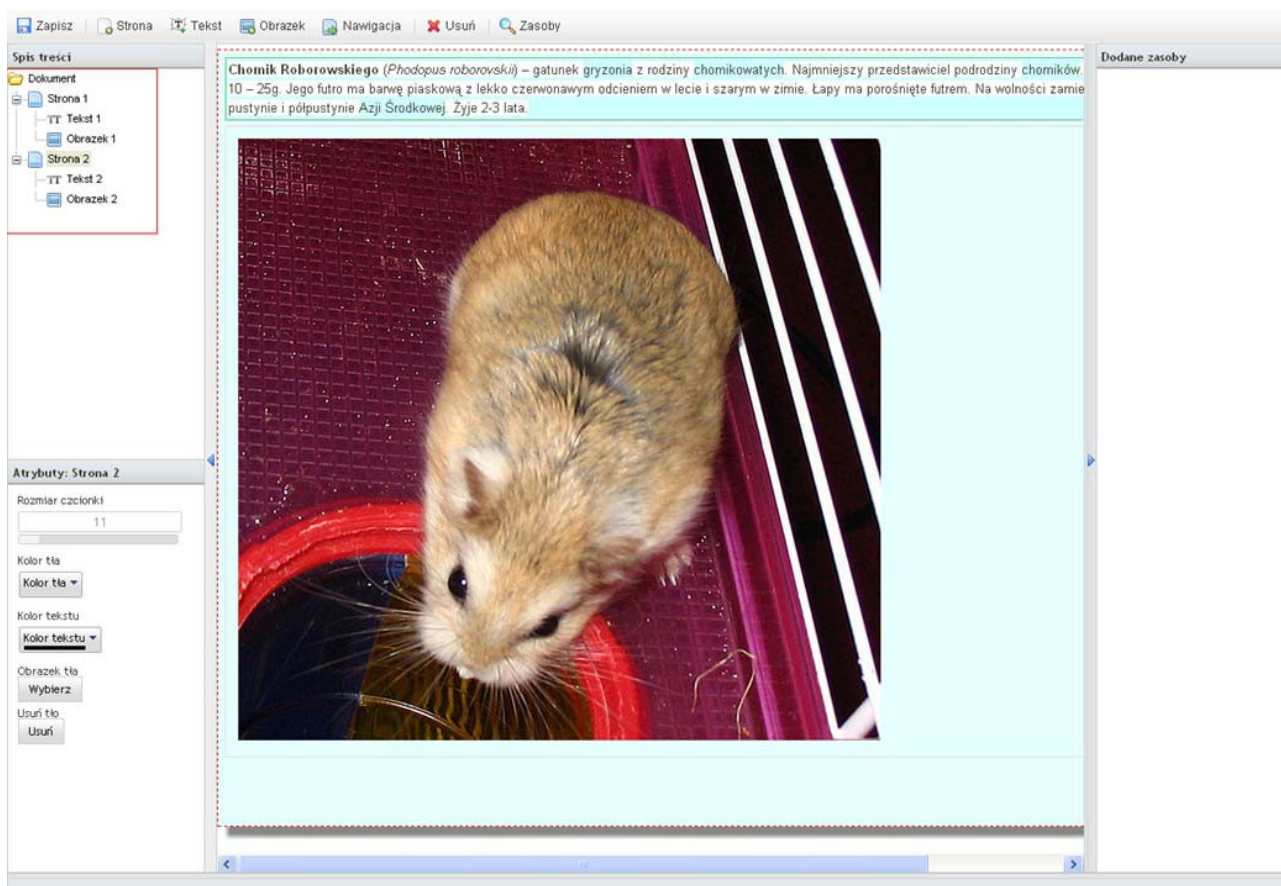


Rys. 114 PLATFORMA EDUSCIENCE – LEKCJE – NOWA LEKCJA – DODAWANIE GRAFIKI

Aby dodać grafikę w edytorze lekcji, należy kliknąć przycisk **Obrazek**, wybrać plik z dysku komputera lub zasobów platformy Eduscience. Po dokonanych wyborze należy zapisać zmiany. Prosimy upewnić się, czy podczas ładowania obiektu do lekcji jest zaznaczona właściwa strona.

PROJEKT WSPÓLFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

10.5.3. Spis treści lekcji i edycja wybranego elementu



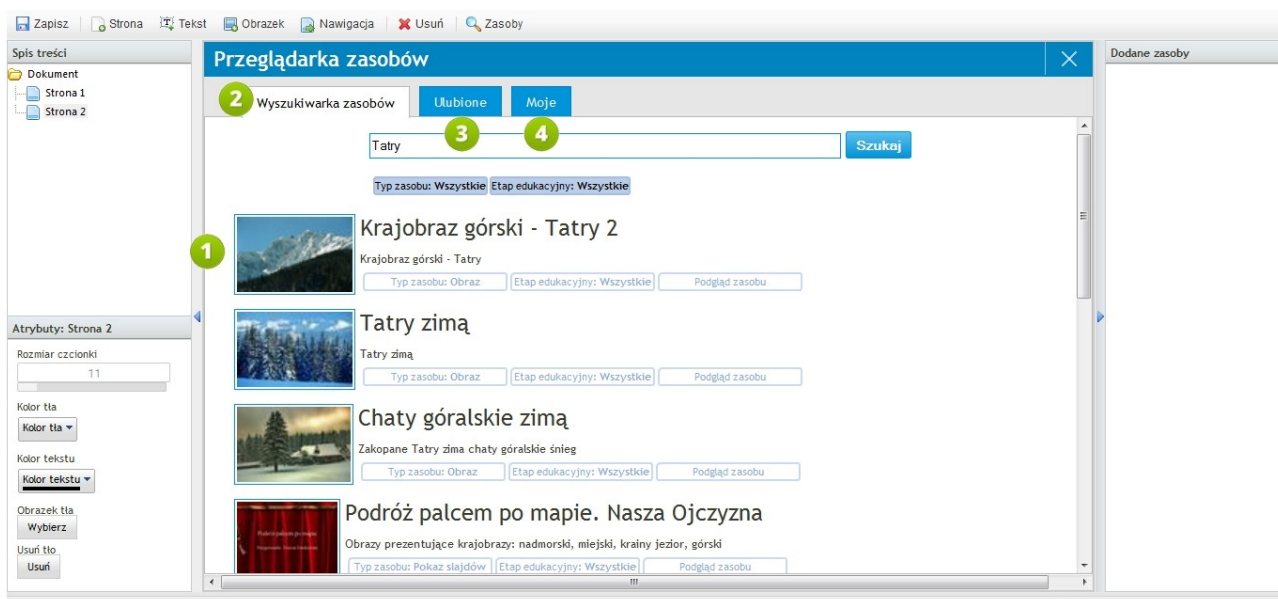
Rys. 115 PLATFORMA EDUSCIENCE – LEKCJE – NOWA LEKCJA – SPIS TREŚCI

Aby edytować atrybuty danego elementu, należy wybrać go ze spisu treści znajdującego się po lewej stronie.



PROJEKT WSPÓLFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

10.5.4. Przeglądarka zasobów w edytorze lekcji

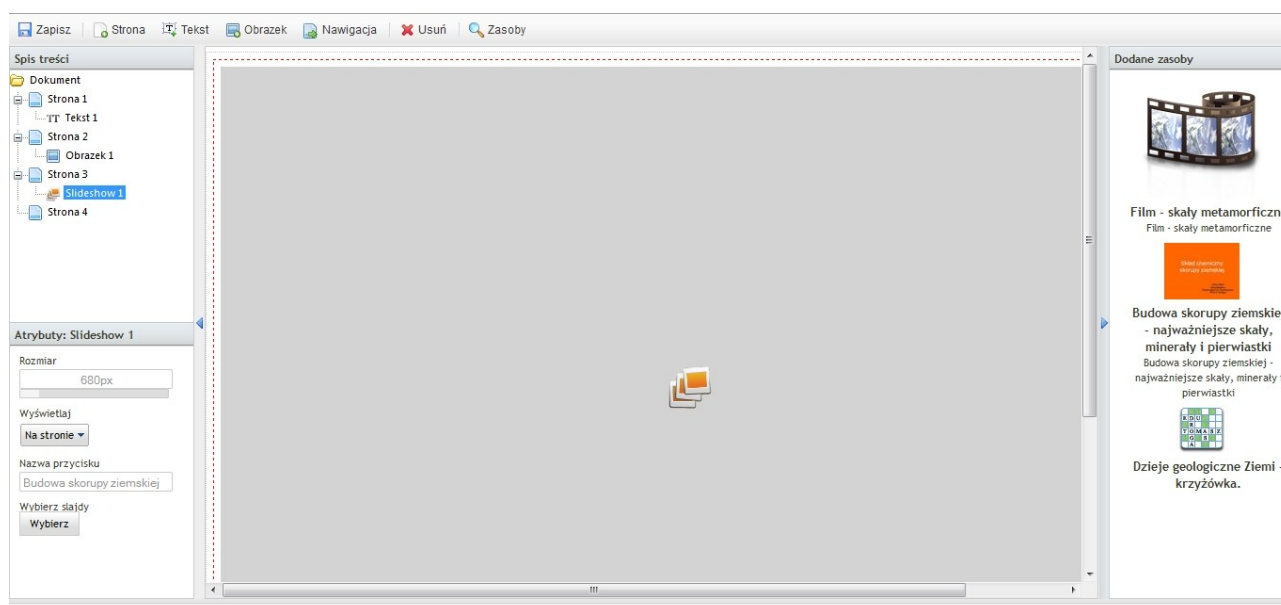


Rys. 116 PLATFORMA EDUSCIENCE – LEKCJE – NOWA LEKCJA – DODAWANIE ZASOBÓW

1. **Lista zasobów.**
2. **Wyszukiwarka zasobów** – zakładka umożliwia znalezienie zasobu po tytule lub słowach kluczowych.
3. **Ulubione** – zakładka wyświetla zasoby dodane do katalogu **Ulubione**.
4. **Moje** – zakładka wyświetla zasoby stworzone przez użytkownika.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

10.5.5. Wstawianie zasobów w edytorze lekcji

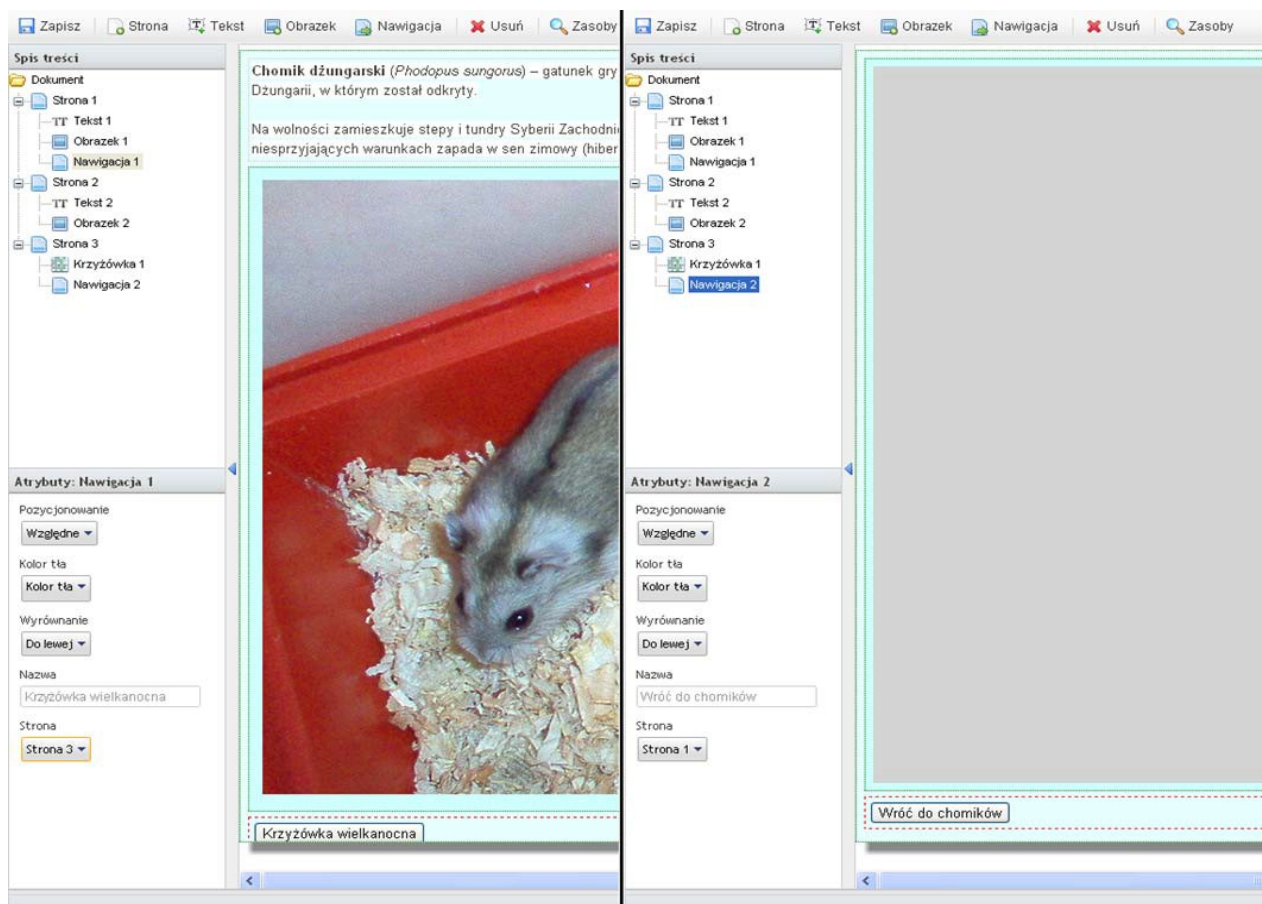


Rys. 117 PLATFORMA EDUSCIENCE – LEKCJE – NOWA LEKCJA – DODAWANIE ZASOBÓW

Aby wstawić zasób do obszaru roboczego edytora lekcji, należy kliknąć jego ikonę znajdującą się na liście po prawej stronie.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

10.5.6. Atrybuty elementów nawigacyjnych



Rys. 118 PLATFORMA EDUSCIENCE – LEKCJE – NOWA LEKCJA – ATRYBUTY ELEMENTÓW NAWIGACYJNYCH

Opis atrybutów:

Pozycjonowanie – względne (zależne od ułożenia innych elementów na stronie) oraz bezwzględne (niezależne od ułożenia innych elementów, tzw. obiekt latający).

Kolor tła – opcja umożliwia zmianę koloru tła danego obiektu. Przy każdym obiekcie widać perforowaną ramkę. Kolor wnętrza ramki nazywany jest tłem danego obiektu.

Nazwa – pole umożliwia wprowadzenie nazwy obiektu. Nazwa będzie wyświetlana w spisie treści.

Strona – pole umożliwiające wybór strony, do której ma prowadzić przycisk wstawiony w edytorze.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

10.5.7. Atrybuty elementów graficznych

Opis atrybutów:

Pozycjonowanie - względne (zależne od ułożenia innych elementów na stronie) oraz bezwzględne (niezależne od ułożenia innych elementów, tzw. obiekt latający).

Rozmiar – suwak pozwalający na określenie wielkości elementu graficznego.

Kolor tła – paleta kolorów; można tu wybrać kolor tła elementu graficznego.

Wyrównanie – można tu wybrać sposób wyrównania grafiki spośród dostępnych: do lewej, wyśrodkowane, do prawej.

Ścieżka do obrazka – można tu załadować element graficzny z dysku komputera lub z zasobów platformy Eduscience, podmieniając obecny element graficzny na nowy.

Sposób wyświetlania – można tu wybrać sposób wyświetlania elementu graficznego. Dostępne są trzy opcje: obraz (wyświetlane jako zwykła grafika), klasyczne puzzle (wyświetlane jako puzzle; należy określić ilość części w kolumnie i wierszu) lub puzzle przesuwane (wyświetlane jako puzzle przesuwane; należy określić ilość części w kolumnie i wierszu).

10.5.8. Atrybuty elementów tekstowych

Opis atrybutów:

Kolor tła – paleta kolorów. Pozwala na wybór koloru tła tekstu.

Kolor tekstu – paleta kolorów. Pozwala na wybór koloru czcionki tekstu.

Zawartość – pozwala na edycję zawartości elementu tekstowego. Wyświetlone okno zawiera edytor tekstu ze standardowymi opcjami edycji.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

10.5.9. Atrybuty strony

Opis atrybutów:

Rozmiar czcionki – suwak pozwalający na określenie rozmiaru czcionki na stronie.

Kolor tła – palet kolorów. Pozwala na wybór koloru tła strony.

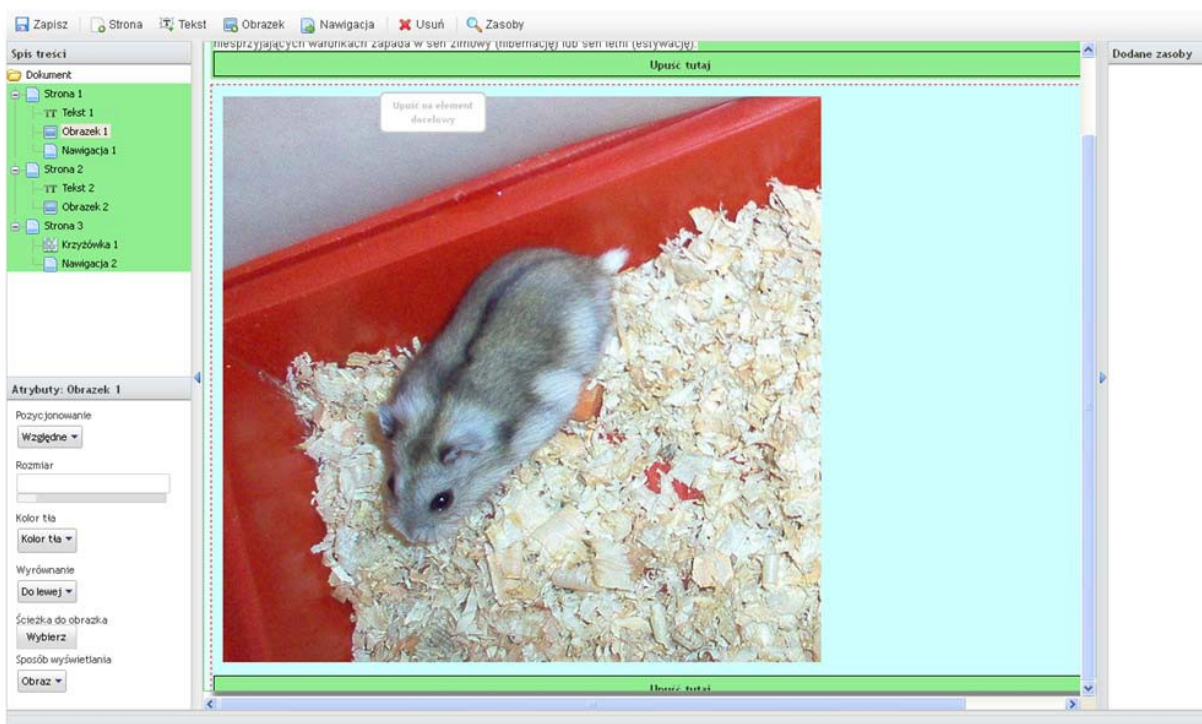
Kolor tekstu – paleta kolorów. Pozwala na wybór koloru czcionki tekstu na stronie.

Obrazek tła – pozwala na wybranie tła strony spośród dostępnych wariantów.

Usuń tło – przycisk pozwalający na usunięcie tła i przywrócenie go do wyglądu domyślnego.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

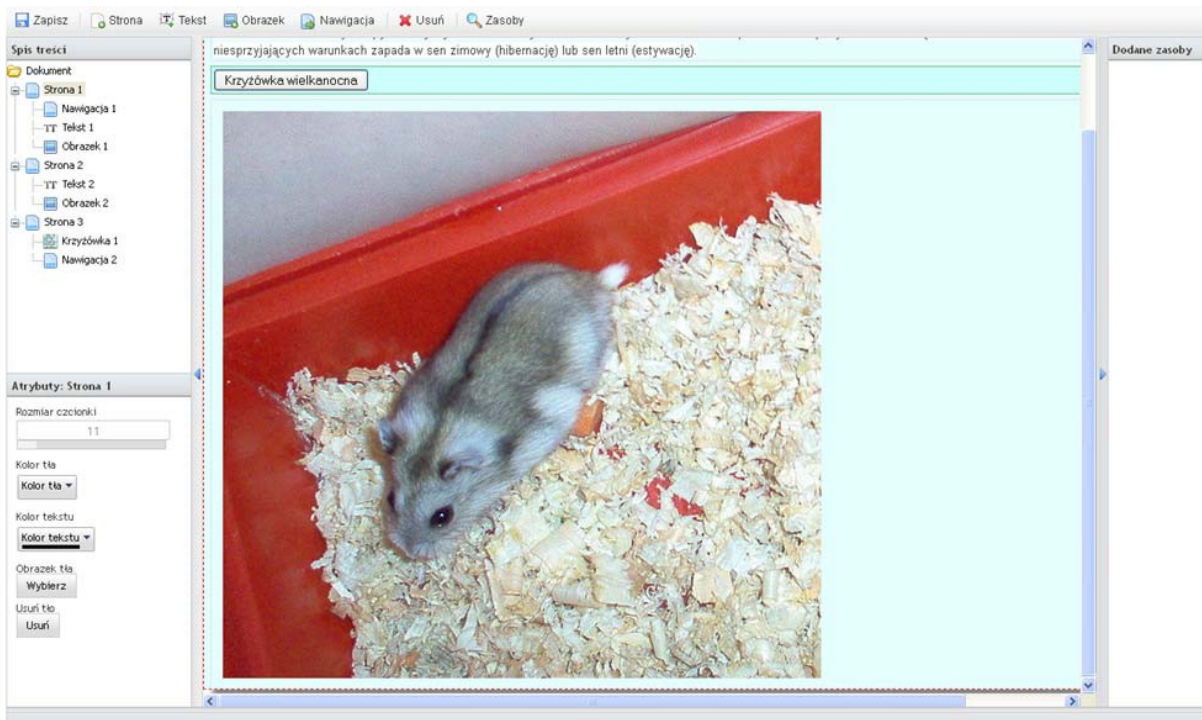
10.5.10. Przemieszczanie obiektów



RYS. 119 PLATFORMA EDUSCIENCE – LEKCJE – NOWA LEKCJA – EDYTOR LEKCJI – PRZEMIESZCZANIE OBIEKTÓW

Obiekty na stronach edytora lekcji można dowolnie przemieszczać. Aby wykonać tę czynność, należy kliknąć i przytrzymać przycisk na danym obiekcie, który ma zostać przesunięty, a następnie przesunąć kursor na żądaną pozycję i zwolnić przycisk myszy.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE



Rys. 120 PLATFORMA EDUSCIENCE – LEKCJE – NOWA LEKCJA – EDYTOR LEKCJI

Wygląd edytora lekcji po przesunięciu przycisku nawigacyjnego pomiędzy tekst a obrazek.



Kliknij ten obrazek aby obejrzeć film instruktażowy -
- Tworzenie lekcji za pomocą edytora



Kliknij ten obrazek aby obejrzeć film instruktażowy -
- Dodawanie zasobów interaktywnych i gier do lekcji

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

10.5.11. Uruchomienie i podgląd lekcji

| Planowane lekcje | | | | Nieopublikowane lekcje | | | | Moje opublikowane lekcje | | | | Nowa lekcja | | | |
|------------------|--|--|--|------------------------|--|--|--|---|--|--|--|-------------------|--|--|--|
| Q Filtry | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | Nazwa | | | | Opis | | | | Utworzono | | | |
| → Pokaż | | | | ✎ Edytuj | | | | ✖ Usuń | | | | ✔ Opublikuj | | | |
| | | | | Sfery Ziemi | | | | Na lekcji zostaną omówione poszczególne sfery Ziemi: atmosfera, biosfera, hydrosfera, pedosfera, litosfera. | | | | 13 sie 2013 10:06 | | | |

Rys. 121 PLATFORMA EDUSCIENCE – LEKCJE – NIEOPUBLIKOWANE LEKCJE - PODGLĄD


Po zapisaniu lekcji można ją podejrzeć bezpośrednio z menu **Nieopublikowane lekcje**. Aby zobaczyć podgląd lekcji, należy kliknąć ikonkę **Pokaż** wskazaną na powyższym obrazku za pomocą niebieskiej strzałki.

Podczas prowadzonych zajęć lekcyjnych prosimy o używanie ikony uruchomienia lekcji dostępnej po opublikowaniu

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

Chomik dżungarski (*Phodopus sungorus*) – gatunek gryzonia z rodziny chomikowatych, nadający się do hodowania w domu. Jego nazwa pochodzi od rejonu Chin, Dżungarii, w którym został odkryty.

Na wolności zamieszkuje stepy i tundry Syberii Zachodniej na terenach Rosji i Kazachstanu. W poszukiwaniu pożywienia może wędrować na obrzeża lasów. W niesprzyjających warunkach zapada w sen zimowy (hibernację) lub sen letni (estywację).

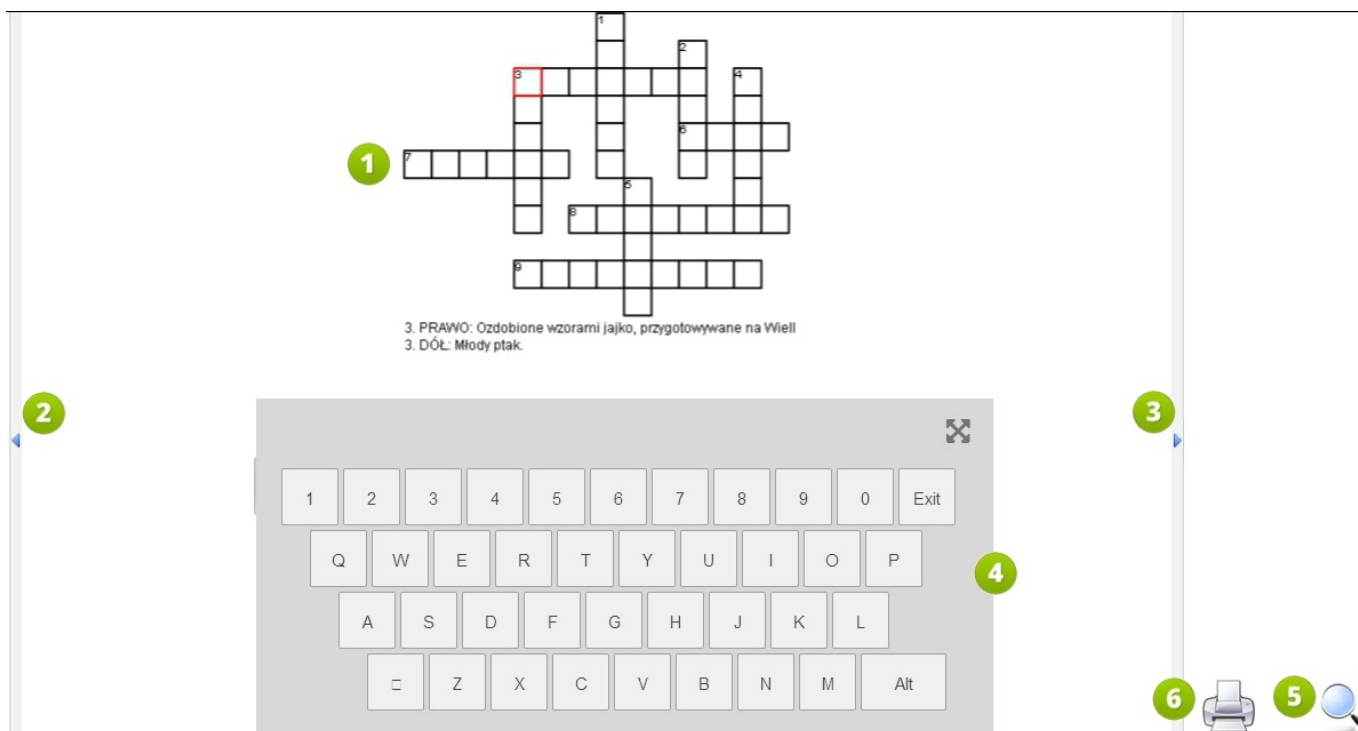


Krzyżówka wielkanocna

Rys. 122 PLATFORMA EDUSCIENCE – LEKCJE – PODGLĄD LEKCJI

Aby przemieszczać się pomiędzy poszczególnymi stronami lekcji, należy kliknąć strzałki znajdujące się po lewej i prawej stronie lub przesunąć obraz ruchem ręki w prawo lub lewo (opcja przesuwania obrazu ruchem ręki jest aktywna w przypadku uruchomienia lekcji za pośrednictwem tablicy multimedialnej).

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE



Rys. 123 PLATFORMA EDUSCIENCE – LEKCJE – PODGLĄD LEKCJI

1. **Podgląd elementu lekcji (na przykładzie krzyżówki)**
2. Kliknięcie tego przycisku przenosi do poprzedniej strony lekcji.
3. Kliknięcie tego przycisku przenosi do następnej strony lekcji.
4. **Wirtualna klawiatura** – klikanie myszką w poszczególne przyciski wprowadza litery do pól krzyżówki.
5. **Lupa** – umożliwia szybkie odszukanie zasobu w bazie Eduscience.
6. **Drukowanie** – umożliwia wydruk celów otwartej lekcji

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE



Programy nauczania

11.1. Opublikowane programy nauczania

| Programy nauczania | | | | | |
|--------------------|--|------------------|-------------------------|-----------------------------|-------------------|
| Q Filtry | | | | | |
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| | Nazwa | Poziom nauczania | Przedmioty | Autor | Zaakceptowano |
| → Pokaż | Program nauczania dla I etapu edukacyjnego - Uczymy się z Eduscience | I | edukacja wczesnoszkolna | Katarzyna Lotkowska | |
| → Pokaż | Program nauczania geografii "Eduscience bliżej świata i ludzi". Zakres podstawowy. | IV | geografia | Magdalena Jankun | |
| → Pokaż | Program nauczania fizyki dla III etapu edukacji - Uczymy się z Eduscience | III | fizyka | Agnieszka Kaczorowska-Zydek | |
| → Pokaż | Program nauczania przyrody "Przyroda bliżej Nas" | II | przyroda | Magdalena Jankun | 08 cze 2014 22:58 |

Rys. 124 PLATFORMA EDUSCIENCE – PROGRAMY NAUCZANIA – OPUBLIKOWANE PROGRAMY NAUCZANIA

1. **Opublikowane programy nauczania** – zakładka zawiera wszystkie opublikowane na platformie Eduscience programy nauczania.
2. **Twoje programy nauczania** – zakładka zawiera programy nauczania stworzone przez zalogowanego użytkownika, a także pozwala na stworzenie nowego programu nauczania (patrz: rozdział 11.2. **Twoje programy nauczania**).
3. **Pokaż** – opcja ta pozwala na podgląd wybranego programu nauczania.
4. **Nazwa** programu nauczania.
5. **Poziom nauczania**, dla którego przeznaczony jest program nauczania.
6. **Przedmioty**, których dotyczy program nauczania.
7. **Autor** – twórca danego programu nauczania
8. **Zaakceptowano** – wyświetla datę akceptacji programu nauczania

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

11.2. Twoje programy nauczania

Rys. 125 PLATFORMA EDUSCIENCE – PROGRAMY NAUCZANIA – TWOJE PROGRAMY NAUCZANIA

1. **Nowy program nauczania** – kliknięcie tego przycisku wyświetli widok tworzenia nowego programu nauczania. Więcej informacji na temat tworzenia nowego programu nauczania znajduje się w rozdziałach **11.2.1. Nowy program nauczania** i **11.1.1. Edycja programu nauczania**.
2. **Filtry** – umożliwia filtrowanie wyników wyszukiwania
3. **Pokaż** – kliknięcie tego przycisku wyświetli podgląd wybranego programu nauczania.
4. **Edytuj** – kliknięcie tego przycisku wyświetli widok, w którym można edytować program nauczania (patrz też: **11.1.1. Edycja programu nauczania**).
5. **Usuń** – kliknięcie przycisku usuwa program nauczania. Przed usunięciem użytkownik będzie proszony o potwierdzenie.
6. **Nazwa** programu nauczania.
7. **Poziom nauczania**, dla którego przeznaczony jest program nauczania.
8. **Przedmioty**, dla których przeznaczony jest program nauczania.
9. **Utworzono** – wyświetla datę utworzenia programu nauczania.
10. **Paginacja** – służy do nawigowania między stronami zawierającymi kolejne wyniki wyszukiwania

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

11.2.1. Nowy program nauczania

Rys. 126 PLATFORMA EDUSCIENCE – PROGRAMY NAUCZANIA – NOWY PROGRAM NAUCZANIA

1. **Powrót do listy programów nauczania** – kliknięcie przycisku cofa do widoku listy programów nauczania.
2. **Nazwa** – w tym polu należy wpisać nazwę programu nauczania.
3. **Poziom nauczania** – w tym polu należy wybrać z listy poziom nauczania, dla którego przeznaczony jest program nauczania.
4. **Przedmioty** – w tym polu należy wybrać przedmiot, którego dotyczy program nauczania. Wybrać można jeden przedmiot. W zależności od wybranego poziomu nauczania, w polu **Przedmioty** wyświetlą się różne opcje wyboru - dla poziomu I można wybrać przedmioty *edukacja wczesnoszkolna* lub *zajęcia komputerowe*, dla poziomu II – *matematykę*, *przyrodę* lub *informatykę/zajęcia komputerowe*, dla poziomów III i IV – *matematykę*, *fizykę*, *biologię*, *geografię*, *informatykę*, *chemię* lub *przyrodę*.
5. **Wyślij** – kliknięcie przycisku powoduje przejście do następnego kroku tworzenia programu nauczania, gdzie można wprowadzić cele, treści, wskazówki metodyczne itd.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

11.1.1. Edycja programu nauczania

11.1.1.1. Cele

Powrót do listy programów nauczania 1

Nazwa 2

Cele: przyroda

| 3 | Treść |
|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> | <p>Zaciekawienie światem przyrody.</p> <p>Uczeń stawia pytania dotyczące zjawisk zachodzących w przyrodzie, prezentuje postawę badawczą w poznawaniu prawidłowości świata przyrody przez poszukiwanie odpowiedzi na pytania: "dlaczego?", "jak jest?", "co się stanie, gdy?".</p> |
| <input checked="" type="checkbox"/> | <p>Stawianie hipotez na temat zjawisk i procesów zachodzących w przyrodzie i ich weryfikacja.</p> <p>Uczeń przewiduje przebieg niektórych zjawisk i procesów przyrodniczych, wyjaśnia proste zależności między zjawiskami; przeprowadza obserwacje i doświadczenia według instrukcji, rejestruje ich wyniki w różnej formie oraz je objaśnia, używając prawidłowej terminologii.</p> |
| <input type="checkbox"/> | <p>Praktyczne wykorzystanie wiedzy przyrodniczej.</p> <p>Uczeń orientuje się w otaczającej go przestrzeni przyrodniczej i kulturowej; rozpoznaje sytuacje zagrażające zdrowiu i życiu oraz podejmuje działania zwiększające bezpieczeństwo własne i innych, świadomie działa na rzecz ochrony własnego zdrowia.</p> |
| <input type="checkbox"/> | <p>Poszanowanie przyrody.</p> <p>Uczeń zachowuje się w środowisku zgodnie z obowiązującymi zasadami; działa na rzecz ochrony przyrody i dorobku kulturowego społeczności.</p> |
| <input type="checkbox"/> | <p>Obserwacje, pomiary i doświadczenia.</p> <p>Uczeń korzysta z różnych źródeł informacji (własnych obserwacji, badań, doświadczeń, tekstów, map, tabel, fotografii, filmów), wykonuje pomiary i korzysta z instrukcji (słownej, tekstowej i graficznej); dokonuje i prezentuje wyniki obserwacji i doświadczeń; stosuje technologie informacyjno-komunikacyjne.</p> |

4 Zapamiętaj

Rys. 127 PLATFORMA EDUSCIENCE – PROGRAMY NAUCZANIA – EDYCJA PROGRAMU NAUCZANIA – CELE

1. **Powrót do listy programów nauczania** – kliknięcie przycisku cofa do widoku listy programów nauczania.
2. **Nazwa** – w tym miejscu można zmienić nazwę programu nauczania.
3. W tej części kreatora należy wybrać cele programu nauczania spośród podanych w tabeli. Każdy z celów opatrzony jest informacją o zakresie nauczania – podstawowym bądź rozszerzonym, a także krótkim objaśnieniem.
4. **Zapamiętaj** – przycisk umożliwia zapamiętanie wszystkich edytowanych danych bez potrzeby przesuwania strony. Przycisk jest stale widoczny w prawym dolnym rogu okna.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

Pod tabelą z listą celów znajduje się pole, w którym możemy wpisać dodatkowe cele – takie, które nie znajdują się w tabeli. Pole wyposażone jest w prosty edytor tekstu:

Dodatkowe cele

B *I* U ABC | ↶ ↷ | 📌 | ☰ ☰

Times New Rc 3 (12pt)

advanced.path: p

Rys. 128 PLATFORMA EDUSCIENCE – PROGRAMY NAUCZANIA – EDYCJA PROGRAMU NAUCZANIA – DODATKOWE CELE

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

11.1.1.2. Treści

Treści: przyroda

| 1 | Treść | Rok realizacji 2 | Zasoby |
|-------------------------------------|--|------------------|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> | Ja i moje otoczenie. Uczeń: | I II III | + 3 • Tury zimą x 4 Treść: 5 |
| <input checked="" type="checkbox"/> | wymienia czynniki pozytywnie i negatywnie wpływające na jego samopoczucie w szkole oraz w domu i proponuje sposoby eliminowania czynników negatywnych; | I II III | + • Zmiana wysokości górowania Słońca w ciągu roku 2 x Treść: |
| <input checked="" type="checkbox"/> | wyjaśnia znaczenie odpoczynku (w tym snu), odżywiania się i aktywności ruchowej w prawidłowym funkcjonowaniu organizmu; | I II III | + • Krążenie wody w przyrodzie. x Treść: |
| <input checked="" type="checkbox"/> | wymienia zasady prawidłowego uczenia się i stosuje je w życiu; | I II III | + Treść: |
| <input checked="" type="checkbox"/> | opisuje prawidłowo urządzone miejsce do nauki ucznia szkoły podstawowej; | I II III | + Treść: |
| <input checked="" type="checkbox"/> | uzasadnia potrzebę planowania zajęć w ciągu dnia i tygodnia; prawidłowo planuje i realizuje swój rozkład zajęć w ciągu dnia; | I II III | + • lekcja pokazowa x • lekcja 1r x Treść: |

6 Zapamiętaj

Rys. 129 PLATFORMA EDUSCIENCE – PROGRAMY NAUCZANIA – EDYCJA PROGRAMU NAUCZANIA – TREŚCI

W tej części kreatora należy wybrać treści programu nauczania spośród podanych w tabeli. Treści pogrupowane są według zakresów nauczania (podstawowy i rozszerzony).

1. Aby dodać treść do programu nauczania należy zaznaczyć pole w tej kolumnie. Treści pogrupowane są w większe kategorie, zaznaczając kategorię nadrzędną, zaznaczymy automatycznie wszystkie podległe jej treści.
2. **Rok realizacji** – w tym miejscu można wybrać rok realizacji danej treści spośród dostępnych: lat. Aby wybrać kilka lat nauczania należy zaznaczać je kolejno na liście przytrzymując lewy klawisz ctrl.
3. Przycisk ten umożliwi wyszukiwanie zasobu, który można następnie dodać do treści.
4. Przycisk ten usuwa dodany wcześniej zasób (nazwa zasobu widoczna jest po lewej stronie przycisku). Jeśli do treści nie został dopisany zasób wówczas przycisk ten pozostaje niewidoczny.
5. Przycisk ten umożliwi dopisanie dodatkowej treści (notatki) do edytowanego punktu.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

Pod tabelą z listą treści znajduje się pole, w którym możemy wpisać dodatkowe treści – takie, które nie znajdują się w tabeli. Pole wyposażone jest w prosty edytor tekstu (przedstawiony w punkcie 11.1.1.1. Cele instrukcji).

Wyszukaj zasób

Rys. 130 PLATFORMA EDUSCIENCE – PROGRAMY NAUCZANIA – EDYCJA PROGRAMU NAUCZANIA – TREŚCI

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

Po kliknięciu symbolu plusa w kolumnie **Zasoby** otworzy się okno wyszukiwarki zasobów. Po wpisaniu w polu wyszukiwarki żądanej frazy, wyświetlone zostaną miniatury zasobów (wszystkich typów) zawierające w swojej nazwie bądź opisie szukaną frazę. Przy każdej miniaturze znajduje się symbol plusa (kliknięcie dodaje zasób do treści) oraz symbol lupy (kliknięcie otwiera stronę zasobu).

Wyszukiwarka zasobów wyświetla określoną liczbę wyników, które mogą nie odpowiadać potrzebom użytkownika. Wprowadzenie jak najbardziej dokładnej frazy w polu wyszukiwania sprawi, że wyniki będą bardziej odpowiadać użytkownikowi.

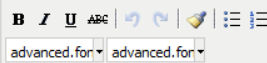
1. Okno to wyświetla wyniki wyszukiwania według ustalonych kryteriów
2. Pole umożliwiające wprowadzenie szukanej nazwy zasobu lub jej części. Za pomocą przycisku po prawej stronie pola nazwy możemy wyszukać interesujące nas zasoby.
3. Typ zasobu – umożliwia wybranie typu zasobu jaki ma być wyświetlony w oknie wyszukiwania
4. Etap edukacyjny – umożliwia zdefiniowanie dla jakich etapów edukacyjnych mają być wyświetlane wyniki wyszukiwania

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

11.1.1.3. Wskazówki metodyczne dotyczące realizacji programu

Wskazówki metodyczne dotyczące realizacji programu: geografia

Wskazówki metodyczne dotyczące realizacji programu

1 

advanced.for advanced.for

advanced.path: p

| 3 | Nazwa |
|-------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> | Wyniki Uczenia się. Pokaż im, czego oczekujesz! (opis) 4 |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Ocenianie własnej pracy (opis) |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Muzyka (opis) |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Tablica biograficzna (opis) |

Rys. 131 PLATFORMA EDUSCIENCE – PROGRAMY NAUCZANIA – EDYCJA PROGRAMU NAUCZANIA – WSKAZÓWKI METODYCZNE

1. Edytor tekstu.
2. Pole tekstowe, w którym można wprowadzić wskazówki metodyczne dotyczące realizacji programu.
3. W tej kolumnie należy zaznaczyć pole przy wybranej metodzie.
4. Link (**opis**) – kliknięcie otworzy okienko zawierające opis wybranej metody.

Aby dodać nową wskazówkę metodyczną należy skorzystać z przycisku umieszczonego w dolnej części sekcji wskazówki metodyczne:

Nowa wskazówka metodyczna



PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

11.1.1.4. Sposoby oceniania i sprawdzania osiągnięć ucznia

Sposoby oceniania i sprawdzania osiągnięć ucznia

Sposoby oceniania i sprawdzania osiągnięć ucznia

B *I* U ABC | ↺ ↻ | 📌 | ☰ ☰

Times New Rc 3 (12pt)

advanced.path: p

Rys. 132 PLATFORMA EDUSCIENCE – PROGRAMY NAUCZANIA – EDYCJA PROGRAMU NAUCZANIA – SPOSOBY OCENIANIA






W tej części kreatora programu nauczania użytkownik (nauczyciel) może wpisać – wedle swojego uznania – sposoby oceniania i sprawdzania osiągnięć ucznia, jakie zamierza stosować podczas lekcji.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

11.1.1.5. Opis założonych osiągnięć ucznia

Opis założonych osiągnięć ucznia z uwzględnieniem standardów wymagań będących podstawą przeprowadzania sprawdzianów i egzaminów

Opis założonych osiągnięć ucznia z uwzględnieniem standardów wymagań będących podstawą przeprowadzania sprawdzianów i egzaminów

B *I* U ~~ABC~~ |    |  

Times New Roman 3 (12pt)

advanced.path: p

Rys. 133 PLATFORMA EDUSCIENCE – PROGRAMY NAUCZANIA – EDYCJA PROGRAMU NAUCZANIA – OPIS ZAŁOŻONYCH OSIĄGNIĘĆ UCZNI






W tej części kreatora programu nauczania użytkownik (nauczyciel) może wprowadzić opis założonych osiągnięć ucznia, przy uwzględnieniu standardów wymagań będących podstawą przeprowadzania sprawdzianów i egzaminów.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

11.1.1.6. Koncepcja programu

Koncepcja programu

Koncepcja programu

B I U ABC |    |  

Times New Rc ▾ 3 (12pt) ▾

advanced.path: p

Wyślij

Rys. 134 PLATFORMA EDUSCIENCE – PROGRAMY NAUCZANIA – EDYCJA PROGRAMU NAUCZANIA – KONCEPCJA PROGRAMU

W tej części kreatora programu nauczania użytkownik (nauczyciel) może zamieścić koncepcję tworzonego programu nauczania.

Po wprowadzeniu wszystkich potrzebnych danych w kreatorze należy kliknąć przycisk **Wyślij** znajdujący się na samym dole po lewej stronie, aby wprowadzone dane (zmiany) zostały zapisane.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

11.1.1.7. Inne



1 Drukuj 2 Ustaw jako realizowany w klasie 3 Zgłoś do publikacji

Program nauczania: Tematy lekcji realizowane w ramach projektu Eduscience.

Etap edukacyjny: IV

Przedmioty:

- geografia

Realizowany przedmiot: geografia

Cele

- Zakres podstawowy: Rozumienie relacji człowiek-przyroda-społeczeństwo w skali globalnej i regionalnej.
- Zakres rozszerzony: Dostrzeganie prawidłowości dotyczących środowiska przyrodniczego, życia i gospodarki człowieka oraz wzajemnych powiązań i zależności w systemie człowiek-przyroda-gospodarka.
Uczeń wskazuje i analizuje prawidłowości i zależności wynikające z funkcjonowania sfer ziemskich oraz działalności człowieka w różnorodnych warunkach środowiska, wskazując znaczenie rosnącej roli człowieka i jego działań w środowisku geograficznym w różnych skalach (lokalnej, regionalnej i globalnej).
- Zakres rozszerzony: Pozyskiwanie, przetwarzanie oraz prezentowanie informacji na podstawie różnych źródeł informacji geograficznej, w tym również technologii

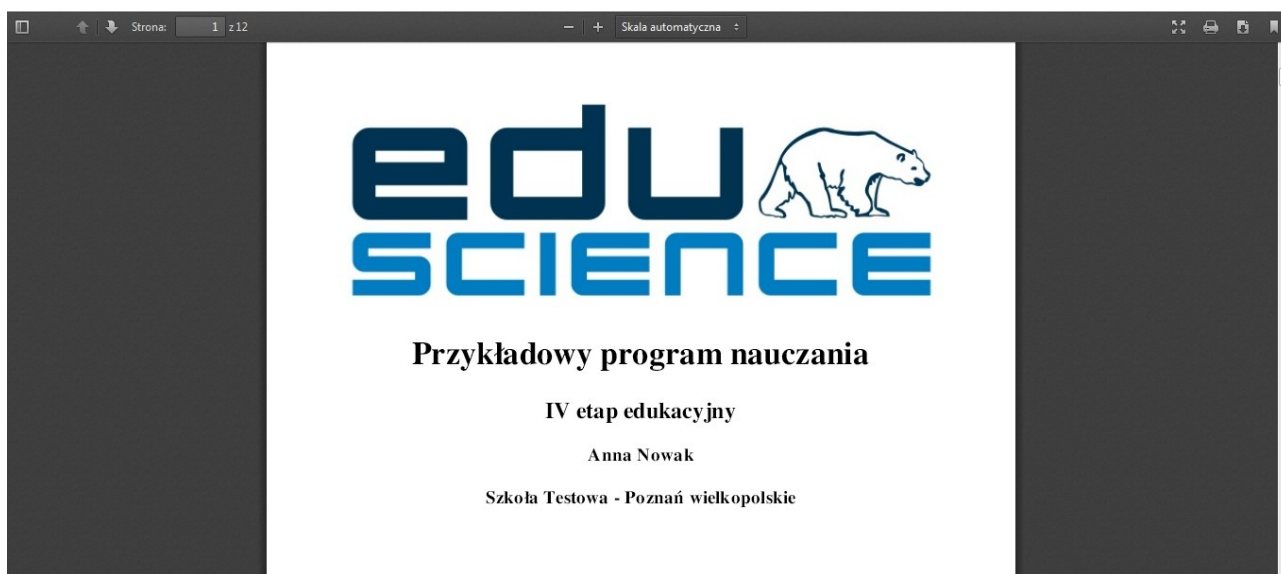
Rys. 135 PLATFORMA EDUSCIENCE – PROGRAMY NAUCZANIA – EDYCJA PROGRAMU NAUCZANIA – PODGLĄD

Po zapisaniu wprowadzonych do programu nauczania zmian, wyświetli się widok podglądu programu nauczania w oknie przeglądarki. W tym miejscu będziemy mieli kilka możliwości.

1. Klikając przycisk **Drukuj** zostaniemy przeniesieni do nowego okna zawierającego podgląd programu nauczania w wersji PDF gotowej do druku.
2. **Ustaw jako realizowany w klasie** – kliknięcie przycisku otworzy widok, w którym będziemy mogli przypisać właśnie stworzony program do klasy.
3. **Zgłoś do publikacji** – kliknięcie przycisku spowoduje zgłoszenie programu nauczania do publikacji. Zgłoszone do publikacji programy nauczania są rozpatrywane przez metodyków.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

11.1.1.8. Wydruk programu nauczania

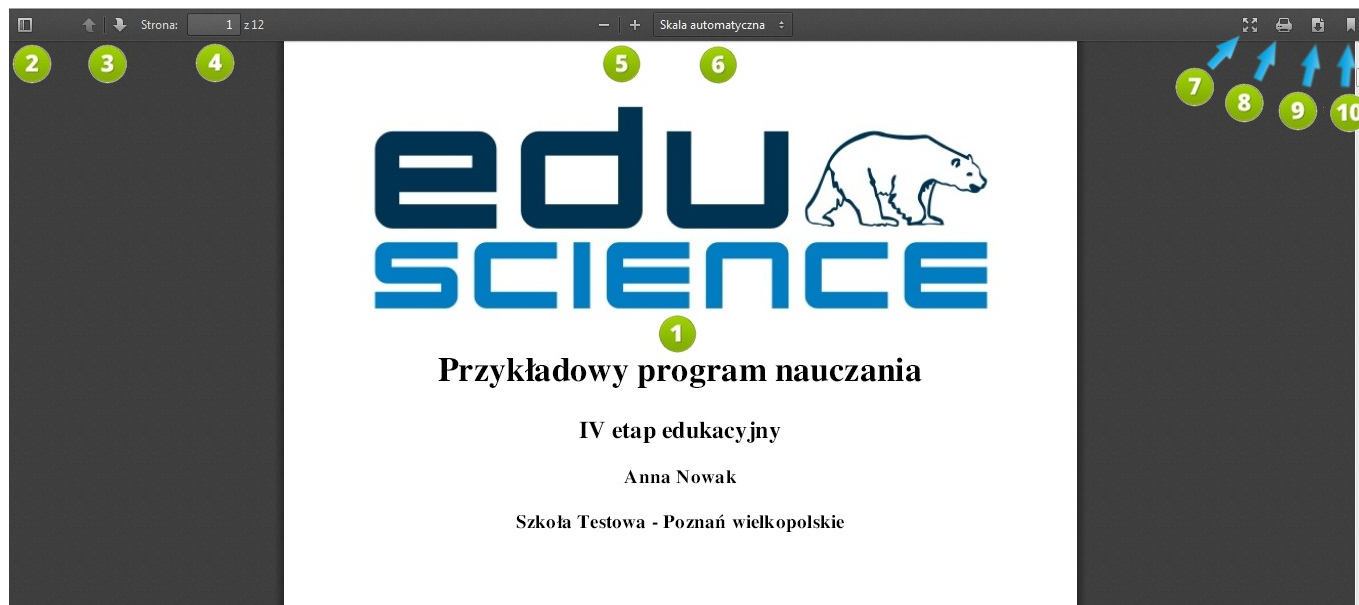


Rys. 136 PLATFORMA EDUSCIENCE – PROGRAMY NAUCZANIA – PODGLĄD WYDRUKU

Po kliknięciu przycisku **Drukuj** w oknie otworzy się czytnik plików PDF z podglądem wydruku programu nauczania w formacie PDF. W zależności od przeglądarki, wygląd czytnika może być różny. Na następnych dwóch grafikach zostaną zaprezentowane opcje czytników PDF w przeglądarkach *Mozilla Firefox* i *Google Chrome*.

PROJEKT WSPÓLFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

11.1.1.8.1 Czytnik PDF w przeglądarce Mozilla Firefox



Rys. 137 PLATFORMA EDUSCIENCE – PROGRAMY NAUCZANIA – PODGLĄD WYDRUKU – CZYTNIK PDF

1. **Podgląd** programu nauczania.
2. **Przełącz panel boczny** – kliknięcie przycisku spowoduje wysunięcie z lewej krawędzi ekranu okna z widokiem stron dokumentu w formie miniatur.
3. **Poprzednia strona | Następna strona** – kliknięcie przycisków spowoduje przejście do następnej lub poprzedniej strony dokumentu.
4. **Strona** – w tym miejscu znajduje się informacja o ilości stron dokumentu oraz numer strony, na której aktualnie otwarty jest podgląd. Po wpisaniu w polu numeru strony i zatwierdzeniu klawiszem **Enter** wyświetli się podgląd wybranej strony.
5. **Pomniejszenie | Powiększenie** – kliknięcie przycisków spowoduje pomniejszenie bądź powiększenie widoku dokumentu o określoną, niewielką wartość. Klikając wielokrotnie możemy znacznie pomniejszyć lub powiększyć widok dokumentu.
6. **Skala** – kliknięcie przycisku wyświetli listę zawierającą różne możliwe rozmiary podglądu dokumentu (skala automatyczna, rozmiar rzeczywisty, dopasowanie strony, szerokość strony itd.)
7. **Przełącz na tryb prezentacji** – kliknięcie przycisku wyświetla dokument w formie prezentacji w przeglądarce.
8. **Drukowanie** – kliknięcie przycisku spowoduje otwarcie okna drukarki, w którym można ustalić parametry wydruku dokumentu.
9. **Pobieranie** – kliknięcie przycisku pozwoli pobrać dokument na dysk komputera.
10. **Aktualny widok** – kliknięcie prawym klawiszem myszy wyświetli okienko przeglądarki z listą opcji, m. in. Z możliwością otwarcia dokumentu w nowym oknie, nowej karcie, skopiowania jego adresu URL albo zapisania dokumentu.

PROJEKT WSPÓLFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

11.1.1.8.2. Czytnik PDF w przeglądarce Google Chrome

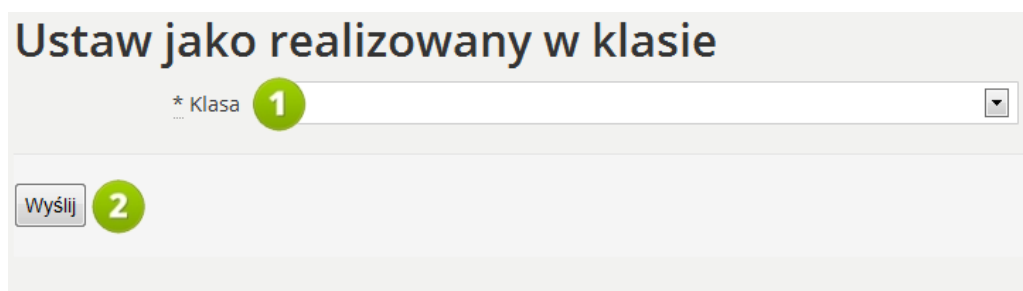


Rys. 138 PLATFORMA EDUSCIENCE – PROGRAMY NAUCZANIA – PODGLĄD WYDRUKU – CZYTNIK PDF

1. **Podgląd** programu nauczania.
2. **Dopasowanie strony** - kliknięcie przycisku dopasuje rozmiar wyświetlanego dokumentu do okna przeglądarki.
3. **Szerokość strony** - kliknięcie przycisku dopasuje rozmiar wyświetlanego dokumentu do szerokości okna przeglądarki.
4. **Pomniejszenie** - kliknięcie przycisku zmniejszy rozmiar wyświetlanego dokumentu. Jedno kliknięcie zmniejsza rozmiar podglądu o określoną, niewielką wartość. Przycisk można klikać wielokrotnie w celu znacznego pomniejszenia.
5. **Powiększenie** – kliknięcie przycisku zwiększy rozmiar wyświetlanego dokumentu. Jedno kliknięcie zwiększa rozmiar podglądu o określoną, niewielką wartość. Przycisk można klikać wielokrotnie w celu znacznego powiększenia.
6. **Zapisz** – kliknięcie przycisku pozwala zapisać dokument w formacie PDF na dysku komputera.
7. **Drukuj** – kliknięcie przycisku spowoduje otwarcie okna drukowania dokumentu, w którym można ustawić parametry wydruku. Obsługa jest zbliżona do obsługi tradycyjnego okna drukarki znanego z różnych systemów operacyjnych (np. Windows).

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

11.1.1.9. Ustaw jako realizowany w klasie



Ustaw jako realizowany w klasie

* Klasa **1**

Wyślij **2**

Rys. 139 PLATFORMA EDUSCIENCE – PROGRAMY NAUCZANIA – EDYCJA PROGRAMU NAUCZANIA – REALIZACJA W KLASIE

1. **Klasa** – w tym polu należy wybrać z listy klasę, w której obowiązywał będzie program nauczania.
2. **Wyślij** – kliknięcie przycisku ustawi program nauczania jako realizowany w klasie. W podglądzie programu nauczania pojawi się informacja na temat klasy, w której program jest realizowany.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

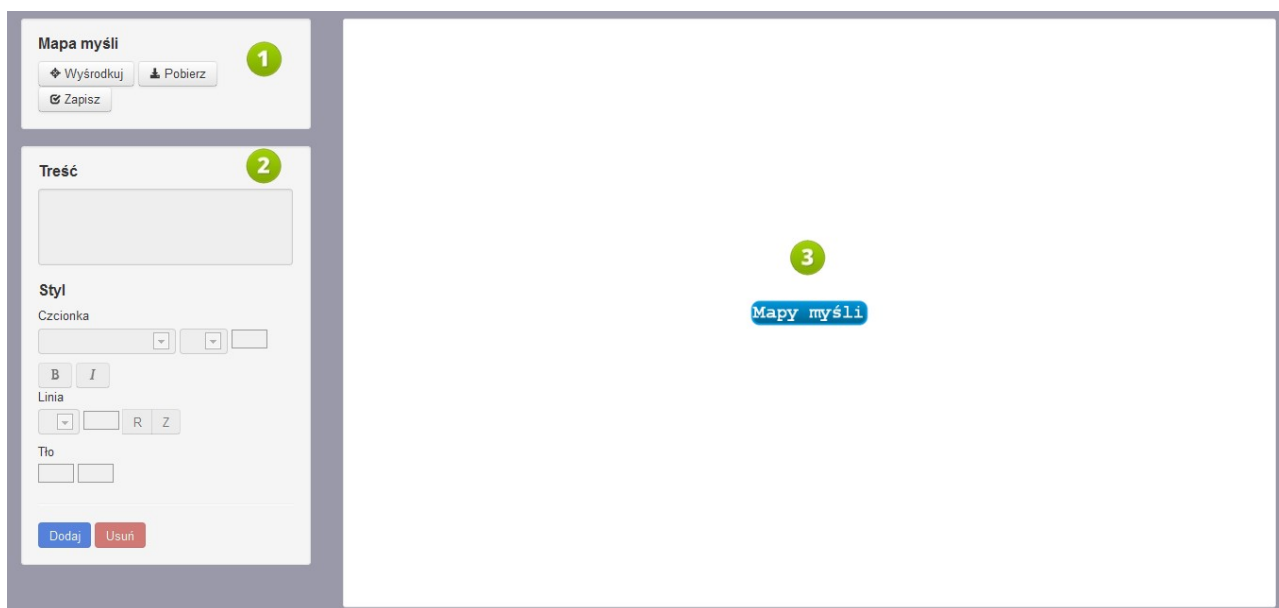
Rys. 140 PLATFORMA EDUSCIENCE – MAPY MYŚLI

Zakładka **Mapy myśli** pozwala na stworzenie mapy myśli.

1. **Nowa mapa myśli** – kliknięcie przycisku otworzy kreator nowej mapy myśli. Więcej informacji na temat tworzenia nowej mapy myśli znajduje się w rozdziale **12.1. Nowa mapa myśli**.
2. **Pokaż** – kliknięcie przycisku otworzy widok z podglądem danej mapy myśli.
3. **Usuń** – kliknięcie przycisku usunie daną mapę myśli z listy, wcześniej prosząc o potwierdzenie.
4. **Nazwa** – w tym miejscu wyświetlać się będzie nazwa mapy myśli.
5. **Data utworzenia** – w tym miejscu wyświetlać się będzie dokładna data utworzenia mapy myśli.
6. **Ostatnia modyfikacja** – w tym miejscu wyświetlać się będzie dokładna data ostatniej modyfikacji mapy myśli.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

12.1. Nowa mapa myśli



Rys. 141 PLATFORMA EDUSCIENCE – MAPY MYŚLI – NOWA MAPA MYŚLI

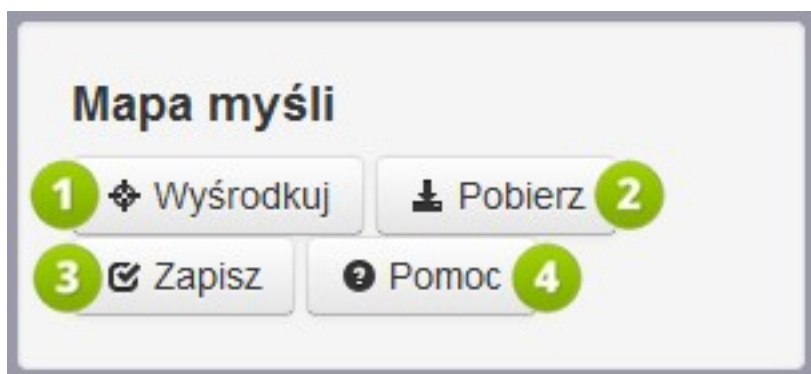
Po uruchomieniu kreatora map myśli, w oknie przeglądarki wyświetli się widok przedstawiony na powyższej grafice. Okno kreatora podzielone jest na trzy części.

1. W lewym górnym rogu okna znajdują się opcje ogólne kreatora map myśli (patrz: rozdział [12.1.1. Opcje mapy myśli](#)).
2. W tej części okna znajdują się opcje komórek (elementów) mapy myśli (patrz: rozdział [12.1.2. Opcje komórki](#)).
3. W oknie głównym wyświetla się tworzona przez nas mapa myśli. Domyślnie wyświetla się pierwsza, główna komórka mapy myśli. Kliknięcie jej odblokuje opcje znajdujące się w części dotyczącej treści i wyglądu komórki (2) i pozwoli edytować jej zawartość oraz wygląd. Za pomocą scrolla (wałka) myszki można przybliżyć i oddalać obraz mapy myśli.

Klikając myszką białe tło albo komórkę główną i przeciągając w dowolną stronę, możemy przesuwać mapę myśli.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

12.1.1. Opcje mapy myśli



Rys. 142 PLATFORMA EDUSCIENCE – MAPY MYŚLI – NOWA MAPA MYŚLI – OPCJE MAPY MYŚLI

1. Za pomocą przycisku **Wyśrodkuj** można wyśrodkować mapę myśli w oknie głównym kreatora.
2. Za pomocą przycisku **Pobierz** można pobrać mapę myśli na dysk komputera w formacie PNG.
3. Za pomocą przycisku **Zapisz** można zapisać mapę myśli na platformie Eduscience. Aby nie utracić efektów naszej pracy w przypadku awarii prądu czy utraty połączenia z siecią, można co jakiś czas zapisywać wprowadzone zmiany.
4. Za pomocą przycisku **Pomoc** można wyświetlić okno z instrukcją tworzenia map myśli.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

12.1.2. Opcje komórki

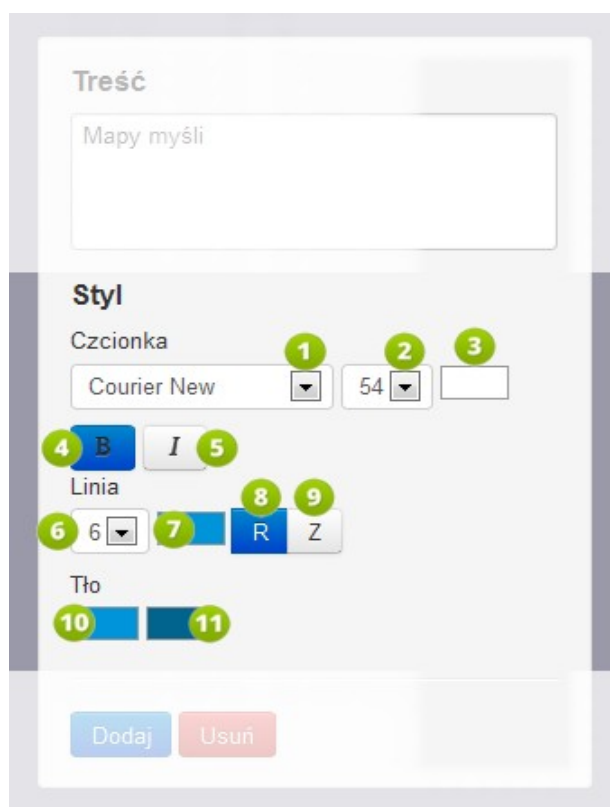
W tej części użytkownik wprowadza zawartość nowej komórki, a także określa styl jej treści i wygląd. Znajdujące się tu informacje i wartości dotyczą wyłącznie komórki, którą zaznaczyliśmy w oknie głównym mapy myśli.

Rys. 143 PLATFORMA EDUSCIENCE – MAPY MYŚLI – NOWA MAPA MYŚLI – OPCJE KOMÓRKI

1. **Treść** – znajduje się tu pole tekstowe, w którym można napisać treść jaka ma się znaleźć w komórce mapy myśli.
2. **Styl** – znajdują się tu opcje treści komórki mapy myśli oraz jej wyglądu (patrz: rozdział [12.1.2.1. Opcje stylu komórki](#)).
3. **Dodaj** – kliknięcie przycisku doda do zaznaczonej przez nas komórki nową komórkę. Po dodaniu nowej komórki zostanie ona automatycznie wybrana i będzie można edytować jej zawartość i wygląd w opisanym powyżej okienku. Parametry treści i wyglądu nowej komórki domyślnie będą identyczne do tych z komórki „wyjściowej”. Można je dowolnie zmieniać korzystając z opcji opisanych w poprzednim punkcie.
4. **Usuń** – kliknięcie przycisku usuwa wybraną komórkę.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

12.1.2.1. Opcje stylu komórki



Rys. 144 PLATFORMA EDUSCIENCE – MAPY MYŚLI – NOWA MAPA MYŚLI – OPCJE STYLU KOMÓRKI

W sekcji **Czcionka** możemy wybrać **typ czcionki** z listy (1), jej **rozmiar** (2), a także **kolor** (3). Za pomocą przycisków **B** (4) oraz **I** (5) możemy określić, czy tekst komórki ma być pogrubiony, czy pisany kursywą (można wybrać również oba, można nie wybierać żadnej z opcji). Wybrana (aktywna) opcja podświetli się na niebiesko.

W sekcji **Linia** możemy określić parametry obramowania komórki. Z listy wyboru możemy wybrać jej **grubość** (6), **kolor** (7), a także określić, czy ramka ma być **kanciasta** (8), czy może **zaokrąglona** (9).

W sekcji **Tło** możemy określić kolor wypełnienia komórki. Komórka podzielona jest w poziomie na dwie części (patrz grafika poniżej):



Jak widać, każdej części można (ale nie trzeba) przypisać odrębny kolor. Za kolor górnej części komórki odpowiada pole po lewej (10), a za kolor dolnej części – pole po prawej (11).

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

12.1.2.1.1. Wybór koloru

Pola wyboru koloru treści komórki, koloru ramki komórki albo tła komórki są identyczne.



Rys. 145 PLATFORMA EDUSCIENCE – MAPY MYŚLI – NOWA MAPA MYŚLI – OPCJE STYLU KOMÓRKI – WYBIERZ KOLOR

Okienko wyboru koloru składa się z dwóch części. W części po prawej znajduje się paleta barw podstawowych, wraz z barwami przejściowymi. Za pomocą kliknięcia myszką możemy wybrać interesujący nas kolor.

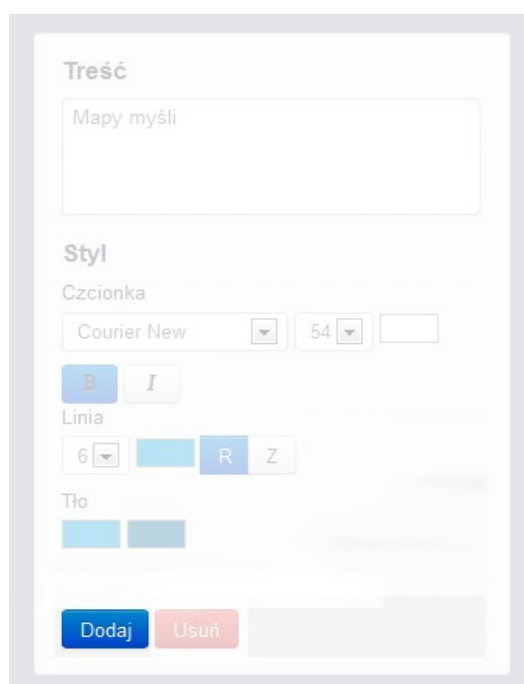
W części po lewej możemy zaś określić odcień wybranego przez nas wcześniej koloru.

Zatwierdzenie zmiany następuje poprzez kliknięcie przycisku **Zastosuj**. Jeśli rezygnujemy ze zmian koloru, możemy wyjść z okienka wyboru koloru, klikając przycisk **Anuluj** albo symbol **X** znajdujący się w prawym górnym rogu.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

12.1.3. Dodawanie nowej komórki

Każda komórka mapy myśli (za wyjątkiem komórki podstawowej, która wyświetla się domyślnie po uruchomieniu kreatora map myśli) jest powiązana z komórką nadrzędną. Aby dodać nową komórkę mapy myśli, należy wybrać w oknie głównym komórkę, do której ta nowa ma zostać przypisana. Zaznaczona komórka zostanie podświetlona.



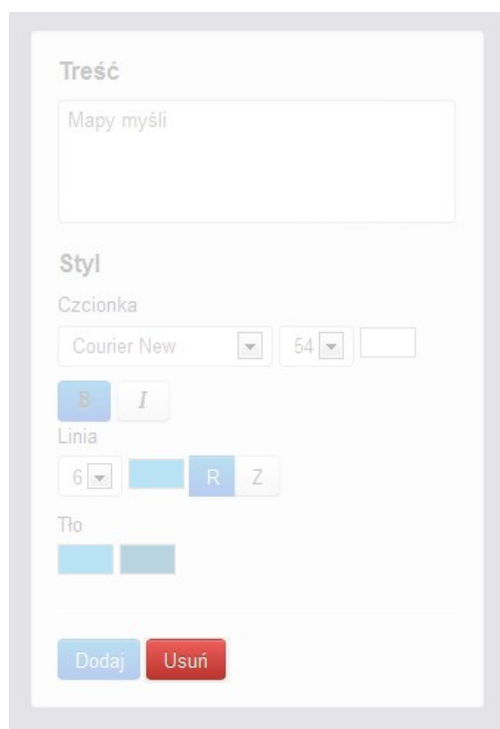
Rys. 146 PLATFORMA EDUSCIENCE – MAPY MYŚLI – NOWA MAPA MYŚLI – DODAWANIE NOWEJ KOMÓRKI

Po wybraniu komórki nadrzędnej, w okienku w lewym dolnym rogu ekranu należy kliknąć przycisk **Dodaj**. Do zaznaczonej przez nas komórki zostanie dodana nowa, połączona z nadrzędną za pomocą linii. Nowa komórka domyślnie będzie miała takie same parametry treści i wyglądu jak komórka nadrzędna, ale nie będzie zawierać treści – tę należy dopiero wprowadzić.

Wszelkie zmiany treści lub wyglądu komórki zachodzą natychmiastowo – nie trzeba takich zmian zapisywać za pomocą specjalnego przycisku. Poszczególne komórki (za wyjątkiem komórki głównej) możemy przemieszczać w dowolne miejsce. Aby to zrobić, należy lewym przyciskiem myszki kliknąć wybraną komórkę i, przytrzymując wciśnięty przycisk, przeciągnąć ją w wybrane miejsce.

PROJEKT WSPÓLFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

12.1.4. Usuwanie komórki



Rys. 147 PLATFORMA EDUSCIENCE – MAPY MYŚLI – NOWA MAPA MYŚLI – USUWANIE KOMÓRKI

Aby usunąć komórkę, należy wybrać ją za pomocą kliknięcia lewym przyciskiem myszki, a następnie w lewym dolnym rogu ekranu kliknąć przycisk **Usuń**. Komórka wraz z linią łączącą ją z komórką nadrzędną zostanie usunięta bezpowrotnie.



Ze względu na strukturę hierarchiczną mapy myśli, usunięcie komórki spowoduje usunięcie także wszystkich podpiętych do niej komórek podrzędnych.

12.1.5. Gotowa mapa myśli

PROJEKT WSPÓLFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

Mapa myśli

Treść

Mapy myśli

Styl

Czcionka
Courier New 54

B **I**

Linia
6 R Z

Tło

Rys. 148 PLATFORMA EDUSCIENCE – MAPY MYŚLI – MAPA MYŚLI

Gdy nasza mapa myśli jest już gotowa, możemy ją zapisać na platformie Eduscience za pomocą przycisku **Zapisz** znajdującego się w lewym górnym rogu ekranu.

Z kolei za pomocą przycisku **Pobierz** możemy ją pobrać na dysk naszego komputera.

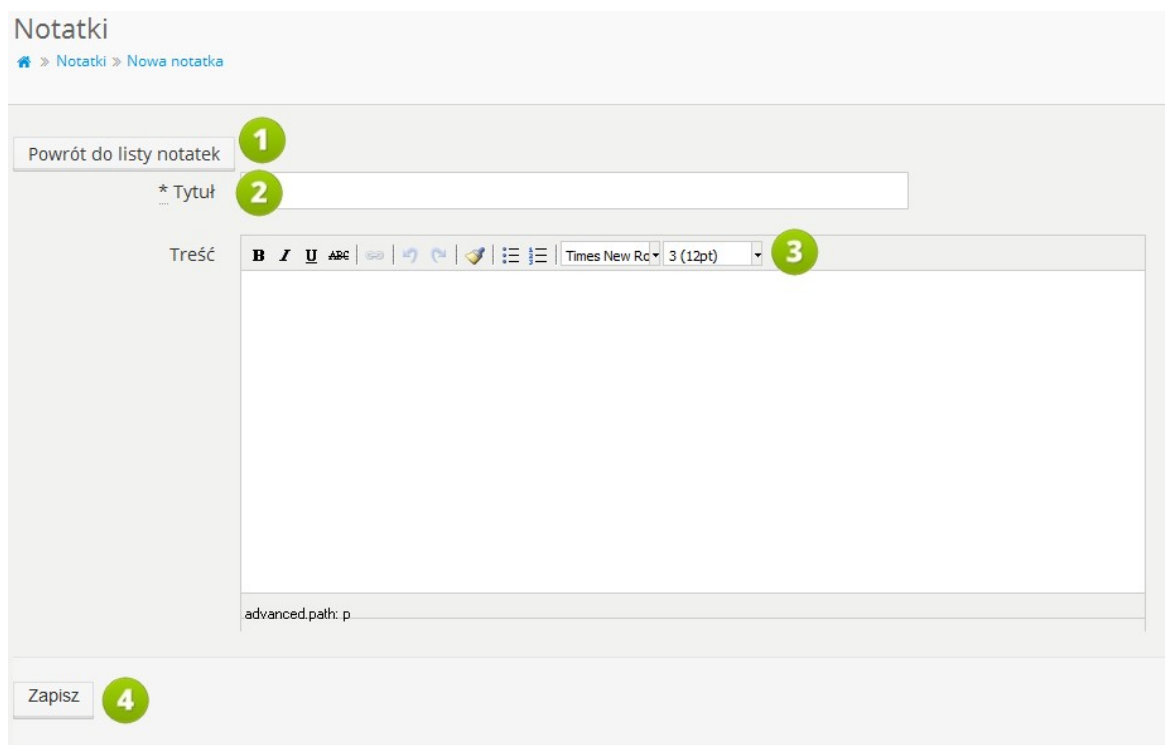
PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

Rys. 149 PLATFORMA EDUSCIENCE – NOTATKI

1. **Nowa notatka** – kliknięcie linku otworzy widok kreatora nowej notatki. Więcej informacji na temat tworzenia nowej notatki znajduje się w rozdziale **13.1. Nowa notatka**.
2. **Pokaż** – kliknięcie przycisku wyświetli podgląd notatki.
3. **Edytuj** – kliknięcie przycisku otworzy ekran edycji notatki zawierający prosty edytor tekstu.
4. **Usuń** – kliknięcie przycisku usunie notatkę. Użytkownik zostanie przedtem poproszony o potwierdzenie wykonania czynności.
5. **Tytuł** – w tym miejscu znajdować się będzie tytuł notatki.
6. **Data utworzenia** – w tym miejscu znajdować się będzie dokładna data utworzenia notatki.
7. **Data modyfikacji** – w tym miejscu znajdować się będzie dokładna data modyfikacji notatki.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

13.1. Nowa notatka








Notatki

[»](#) [Notatki](#) [»](#) [Nowa notatka](#)

Powrót do listy notatek **1**

* Tytuł **2**

Treść **3**

B **I** **U** **ABC** |      Times New Ro 3 (12pt) **3**

advanced.path: p

Zapisz **4**

Rys. 150 PLATFORMA EDUSCIENCE – NOTATKI – NOWA NOTATKA

1. **Tytuł** – w tym miejscu należy wpisać tytuł notatki.
2. **Treść** – w tym polu można wprowadzić treść notatki.
3. **Edytor tekstu.**
4. **Zapisz** – kliknięcie przycisku zapisuje notatkę i dodaje ją do listy notatek.

PROJEKT WSPÓLFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

Rys. 151 PLATFORMA EDUSCIENCE – METODYKA

1. **Poradniki dla nauczycieli** – w tym miejscu znajdują się poradniki metodyczne podzielone wg etapów edukacyjnych. Poradniki są w formacie PDF – można je przeglądać w przeglądarce, ściągnąć na dysk komputera lub wydrukować. Widok poradników wyświetla się jako domyślny po wejściu do zakładki **Metodyka**.
2. **E-poradniki dla uczniów** – w tym miejscu znajduje się kolejne opisane zakładki.
3. **Wprowadzenie** – w tym miejscu znajduje się wprowadzenie przed możliwością rozwiązywania testów. Można go uruchomić w przeglądarce, ściągnąć na dysk komputera lub wydrukować.
4. **Charakterystyka Twojego potencjału** – w tym miejscu wyświetlana jest charakterystyka użytkownika, która zostaje dostosowana w zależności od wyników testów. Uwaga: zakładka dostępna po rozwiązaniu pierwszego testu.
5. **Jak rozwijać swój potencjał?** - w tym miejscu wyświetlane są wskazówki i porady, które zostają dostosowane w zależności od wyników wszystkich testów.

Wskazówki metodyczne - filmy – w tym miejscu znajdują się filmy video zawierające wskazówki metodyczne.

Wykłady – w tym miejscu znajdują się filmy video z wykładami Colina Rose'a na temat metody przyspieszonego uczenia.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE



Dydaktycy

STRONA GŁÓWNA
ZASOBY
DYDAKTYCY
SŁOWNIK
UCZNIOWIE
TRANSMISJE VIDEO
LEKJE
PROGRAMY NAUCZANIA
MAPY MYŚLI
NOTATKI
METODYKA
POMOC

Dydaktycy
» Dydaktycy

| | | | |
|--|---|--|---|
| magister geologii Michał Banaś technika, geografia | Dagmara Bożek-Andryszczak język angielski, edukacja wczesnoszkolna | mgr inż. Paweł Czubak przyroda, fizyka | dr Agata Dragan-Górska fizyka, przyroda |
| | | | |

Rys. 152 PLATFORMA EDUSCIENCE – DYDAKTYCY

Zakładka **Dydaktycy** zawiera spis wszystkich dydaktyków biorących udział w *Projekcie Eduscience*. Kliknięcie w zdjęcie wybranego dydaktyka przenosi do jego **Strony profilowej** (opisanej w punkcie **15.1. Strona profilowa dydaktyka** niniejszej instrukcji).

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

15.1. Strona profilowa dydaktyka

Rys. 153 PLATFORMA EDUSCIENCE – DYDAKTYCY – STRONA PROFILOWA DYDAKTYKA

1. W tym miejscu (w ścieżce dostępu) wyświetla się **imię i nazwisko dydaktyka**, którego strona profilowa jest obecnie otwarta.
2. W tym miejscu znajduje się **zdjęcie** dydaktyka.
3. **Wyślij wiadomość** – kliknięcie przycisku wyświetli okno tworzenia nowej wiadomości. W oknie znajdują się pola **Tytuł** oraz **Treść**, a także przycisk zatwierdzający wystanie wiadomości. Adresatem wiadomości automatycznie zostaje dydaktyk, którego dotyczy obecnie wyświetlana strona informacyjna.
4. **Zamów dyżur** – kliknięcie tego przycisku wyświetli widok formularza zamawiania dyżuru u danego dydaktyka. Więcej informacji na temat zamawiania dyżuru znajduje się w rozdziale [15.1.1. Zamawianie dyżuru](#).
5. W tym miejscu wyświetlają się informacje dotyczące dydaktyka, jego **miejsca pracy**, piastowanego **stanowiska**, **tematyki badawczej i zainteresowań**, a także **proponowanej** przez niego **tematyki dla poszczególnych etapów edukacyjnych**.

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

15.1.1. Zamawianie dyżuru

Zamów dyżur

Data 1 1 2013 1

Proponowana godzina 6 15 2

Etap edukacyjny I 3

Tematyka 4

5 OK

Rys. 154 PLATFORMA EDUSCIENCE – DYDAKTYCY – STRONA PROFILOWA DYDAKTYKA – ZAMÓW DYŻUR

1. **Data** – w tym miejscu należy wybrać datę (odpowiednio od lewej: dzień, miesiąc, rok), korzystając z list wyboru.
2. **Proponowana godzina** – w tym miejscu należy wybrać proponowaną godzinę dyżuru, korzystając z list wyboru.
3. **Etap edukacyjny** – w tym miejscu należy podać etap edukacyjny, dla którego zamawiamy dyżur.
4. **Tematyka** – w tym miejscu należy podać informacje na temat zagadnienia, jakie chcemy, by zostało poruszone podczas dyżuru.
5. Za pomocą przycisku **OK** zatwierdza się wprowadzone dane i przesyła zamówienie do dydaktyka.



PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

Pomoc techniczna

Aby przejść do działu z najczęściej zadawanymi pytaniami i najczęściej pojawiającymi się problemami, kliknij poniższy przycisk:



Wszelkie problemy związane z platformą Eduscience można zgłaszać na adres:

support@eduscience.pl

lub

pomoc@eduscience.pl

a także pod numerem telefonu

603 655 700

Wsparcie techniczne Eduscience działa w godzinach 8:00 – 16:00 od poniedziałku do piątku.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

**Życzymy przyjemnej pracy
z platformą Eduscience!**

PROJEKT WSPÓŁFINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ
W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO
Podnoszenie kompetencji uczniowskich w dziedzinie nauk matematyczno-przyrodniczych
i technicznych z wykorzystaniem innowacyjnych metod i technologii - EDUSCIENCE

Projekt realizowany przez:



Instytut Geofizyki
Polskiej Akademii Nauk



Edukacja
PRO FUTURO

