

Instrukcja obsługi

Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej dla beneficjentów przygotowujących e-materiały

Materiał przygotowany na zlecenie MEN

Beneficjenci otrzymują do dyspozycji panel administracyjny z funkcjami zarządzania zespołem roboczym oraz Edytor, umożliwiający tworzenie i edycję interaktywnych treści bezpośrednio w środowisku, na którym będą publikowane. Proces weryfikacji (merytorycznej, technicznej i innych) proponowanych treści, przeprowadzany jest przez ekspertów z danej dziedziny i dokonywany w panelu Recenzji.

Beneficjenci mają swobodę przygotowania własnych widżetów lub gier i osadzenia ich w swoich materiałach. W tym celu prosimy o zapoznanie się z dokumentacją techniczną dot. WOMI.

[Zarządzanie użytkownikami](#)

[Dodawanie użytkownika](#)

[Edycja użytkownika](#)

[Przypisywanie materiałów do użytkowników](#)

[Wysyłanie wiadomości](#)

[Komunikator](#)

[Rozpoczęcie pracy z Edytorem](#)

[Przejdź do Edytora](#)

[Przestrzeń robocze](#)

[Lista projektów](#)

[Kafelki materiałów](#)

[Wyszukiwarka](#)

[Dodatkowe akcje](#)

[Tworzenie nowego e-materiału i ustawienia projektu](#)

[Zakładki Edytora](#)

[Ustawienia](#)

[Podstawowe informacje](#)

[Podstawa programowa i metadane](#)

[Metadane projektu](#)

[Spis treści](#)

[Edycja](#)

[Recenzja](#)

[Edycja i tworzenie treści](#)

[Podstawy obsługi Edytora](#)

[Edytor wizualny i pseudokod](#)

[Importowanie treści](#)

[Dodawanie komponentów](#)

[Przestawianie komponentów](#)

[Usuwanie komponentów](#)

[Dodawanie multimediów](#)

[Układy wyświetlania treści](#)

[Embedowanie filmów](#)

[Podpis pod e-zasobem](#)

[Wskazywanie źródła wykorzystanego e-zasobu](#)

[Cytat](#)

[Definicja, pojęcie i słownik](#)

[Dymki](#)

[Baner](#)

[Komentarz redakcyjny](#)

[Bloki pytań otwartych](#)

[Bloki typu Lekcja](#)

[Równania matematyczne i chemiczne](#)

[Tworzenie ćwiczeń i elementów interaktywnych](#)

[Jednokrotny wybór](#)

[Wielokrotny wybór](#)

[Jednokrotny lub wielokrotny wybór z ilustracją/ilustracjami](#)

[Jednokrotny lub wielokrotny wybór z ilustracjami i audio](#)

[Jednokrotny wybór – fragment kodu](#)

[Uzupełnij tekst](#)

[Wstaw w tekst](#)

[Wskazywanie elementu tekstu](#)

[Oznaczanie elementów tekstu](#)

[Kolorowanie elementów tekstu](#)

[Wstaw w równanie](#)

[Wstawianie elementów na oś czasu](#)

[Uzupełnij podpisy na ilustracji](#)

[Wstaw tekst na ilustrację](#)

[Wskaż na ilustracji](#)

[Puzzle](#)

[Kolorowanie mapy](#)

[Uporządkuj elementy](#)

[Grupuj elementy](#)

[Uporządkuj ilustracje](#)

[Połącz w pary](#)

[Połącz w pary tekst z ilustracjami](#)

[Połącz w pary tekst z audio](#)

[Wstawianie elementów na oś czasu](#)

[Krzyżówka](#)

[Krzyżówka z ilustracjami](#)

[Zaznaczanie komórek tabeli](#)

[Uzupełnianie komórek tabeli](#)

[Przenoszenie elementów do komórek tabeli](#)

[Wykres kołowy](#)

[Wykres z osią](#)

[Ustaw wysokość słupków na wykresie](#)

[Tablica interaktywna](#)

[Ilustracja interaktywna](#)

[Dziennik \(pytanie otwarte\)](#)

[Dodatkowe komponenty](#)

[Harmonia](#)

[Szkicownik](#)

[Interaktywny szkicownik](#)

[Pokaz slajdów](#)

[Oś czasu](#)

[Dziennik z osią czasu](#)

[Jednoreki bandyta](#)

[Fiszki](#)

[Wykreślanka](#)

[Memo](#)

[Gra decyzyjna](#)

[Kreator krzyżówek](#)

[Schemat - gałąź](#)

[Pionowa oś czasu](#)

[Blockly](#)

[Symulacja](#)

[Mapa myśli](#)

[Kreator map myśli](#)

[Mapa interaktywna](#)

[Tester kodu](#)

[Mapa warstwowa](#)

[Kreator memów](#)

[Tworzenie ćwiczeń przez uczniów](#)

[Testy i gry edukacyjne](#)

[Edytor treści dla profesjonalistów \(beneficjentów projektów\)](#)

[Wstawianie tabel](#)

[Wstawianie sekcji widocznych tylko dla nauczyciela](#)

[Wstawianie kolumn](#)

[Odnosiniki do innych e-materiałów](#)

[Odnosiniki w formie tekstu](#)

[Odnosiniki w formie kafli](#)

[Wyszukiwarka e-zasobów wykorzystanych w e-materiale \(content recycling\)](#)

[Zwiększanie dostępności e-materiałów](#)

[Teksty alternatywne ilustracji](#)

[Alternatywne wersje plików wideo \(np. język migowy\)](#)

[Opisy alternatywne ilustracji wewnątrz ćwiczeń interaktywnych](#)

[Wskazywanie języka wtrąceń obcojęzycznych](#)

[Dodawanie alternatywnych ćwiczeń](#)

[Wersjonowanie dokumentów](#)

[Edytor dla materiałów edukacji wczesnoszkolnej \(Zgrzyciaki\)](#)

[Pliki \(biblioteka plików\)](#)

[Recenzja e-materiału](#)

[Dodawanie komentarzy](#)

[Odpowiadanie i statusy komentarzy](#)

[Podgląd WCAG](#)

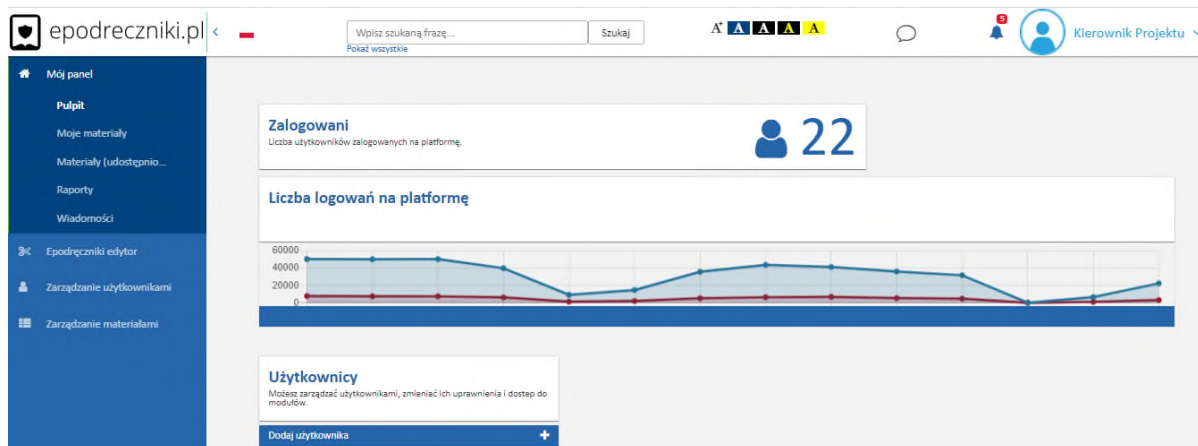
[Zmiana statusu e-materiału](#)



[Powiadomienia systemowe](#)

Zarządzanie użytkownikami

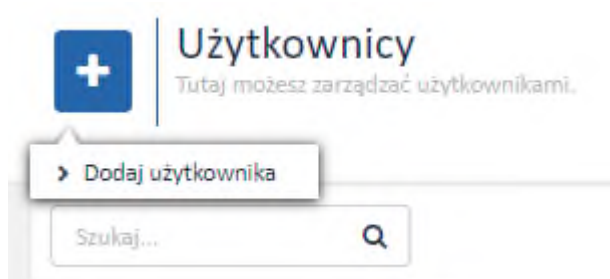
Dodawanie użytkownika

Dodawanie nowego użytkownika dostępne jest w module **“Zarządzanie użytkownikami”** > **“Użytkownicy”**, lub bezpośrednio na pulpicie, poprzez kliknięcie opcji **“Dodaj użytkownika”**.



Jest to jeden z ważniejszych modułów systemu, który odpowiedzialny jest zarówno za zarządzanie użytkownikami jak i przeglądanie bazy użytkowników. Moduł wyposażony jest w wyszukiwarkę, porównującą zadaną frazę z loginem, imieniem, nazwiskiem oraz adresem e-mail jednocześnie. Nad tabelą dostępne są opcje sortowania danych. Na górnym pasku, po prawej stronie znajdują się przyciski zmiany widoku: Kafelki lub Lista  .

Chcąc dodać użytkownika klikamy ikonę , a następnie **“Dodaj użytkownika”**:



W formularzu wypełniamy wszystkie wymagane pola w zakładce **“Informacje podstawowe”**. Zakładka ta zawiera następujące parametry:

- **Login** - Login, jaki jest używany do uwierzytelniania użytkownika.
- **Imię**
- **Nazwisko**
- **E-mail** - Adres poczty elektronicznej, na który będą wysyłane wszystkie wiadomości e-mail związane z kontem.
- **Opiekun/Rodzic** - Należy wprowadzić w pole przynajmniej 3 znaki, aby wyszukać przełożonego. Powiązanie konta z przełożonym daje dodatkowe

możliwości na platformie, np. przełożony może zatwierdzać chęć odbycia przez użytkownika szkolenia, na które zapisał się w katalogu szkoleń.

- **Wychowawca**
- **Przestrzeń dyskowa (MB)**
- **Wysłanie linka aktywacyjnego** - Jeśli wybierzemy opcje **Tak**, do użytkownika zostanie wysłana na adres e-mail wiadomość z linkiem aktywacyjnym. Jeśli jest zaznaczona opcja **Nie**, link nie zostanie wysłany.
- **Aktywny** - Umożliwia odblokowanie lub zablokowanie możliwości logowania na konto.

Nowy użytkownik

Wypełnij poniższe pola w celu dodania nowego konta użytkownika.

Informacje podstawowe	Role
Login	Przebież dyskowa (MB) ?
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Imię	Język ?
<input type="text"/>	Polski ▼
Nazwisko	Wyśłanie linka aktywacyjnego ?
<input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Tak
Email	Aktywny ?
<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Nie
Opiekun/Rodzic	
Opiekun/Rodzic ▼	
Wychowawca	
Wychowawca ▼	

Musimy pamiętać, aby w zakładce **Role** przypisać rolę użytkownikowi. Jest to nadanie uprawnień i odbywa się poprzez wybranie odpowiedniej opcji w okienku **Rola**. Do wyboru mamy następujące role: Autor, Redaktor, Fotoedytor, Specjalista ds. WCAG, Tłumacz, Dyrektor szkoły, Nauczyciel, Uczeń, Rodzic/Opiekun. Zgodnie z nazwą, każda z tych ról ma przypisane odpowiednie uprawnienia.

Rola

Autor

Uczeń

Rodzic/Opiekun

Autor

Redaktor

Fotoedytor

Specjalista ds. WCAG

Tłumacz

Informacje podstawowe Rola

Rola

Autor

Domyślna

Numer RSPO

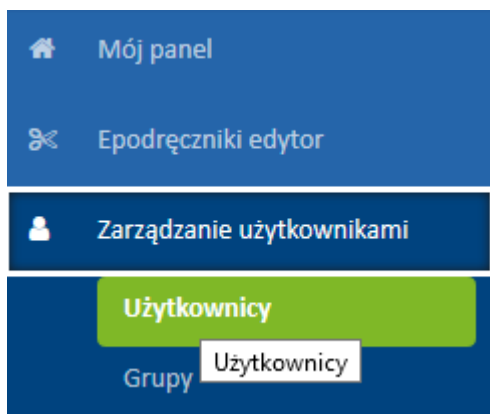
DODAJ

ZAPISZ ANULUJ

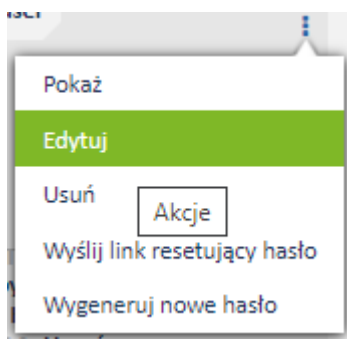
Po zakończeniu definiowania parametrów użytkownika, wybieramy przycisk **“Zapisz”**. Jeśli wszystkie wymagane pola nie zostały uzupełnione bądź zostały źle wypełnione, pojawi się komunikat i zakładka w której występuje błąd podświetli się na czerwono.

Edycja użytkownika

Edycja użytkownika dostępna jest w module **“Zarządzanie użytkownikami”** > **“Użytkownicy”**.



Na kafelku użytkownika, w prawym górnym rogu, dostępne jest menu akcji w postaci trzech kropek. Po rozwinięciu tego menu, klikamy przycisk **Edytuj**



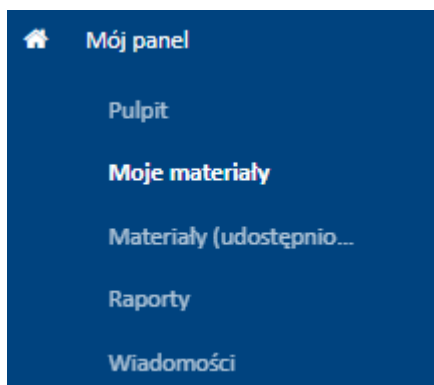
Pojawia się formularz taki sam jak przy dodawaniu nowego użytkownika. Mamy tu możliwość wprowadzenia zmian, dotyczących danych użytkownika.

Informacje podstawowe	Role
Login test	Przestrzeń dyskowa (MB) ? <input type="text"/>
Imię Marek	Język ? Polski ▼
Nazwisko Testowy	Wysłanie linka aktywacyjnego ? <input type="button" value="Tak"/>
Email marektestowy@example.com	Aktywny ? <input type="button" value="Nie"/>
Opiekun/Rodzic Opiekun/Rodzic ▼	
Wychowawca Wychowawca ▼	

Na koniec wprowadzone zmiany zatwierdzamy klikając **“Zapisz”**. Powinien pojawić się komunikat: **“Konto użytkownika zostało zaktualizowane”**.

Przypisywanie materiałów do użytkowników

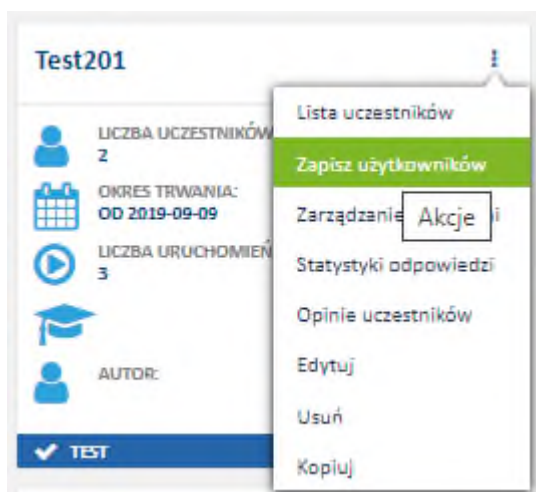
Aby przypisać użytkownikowi materiał, wybieramy **“Moje materiały”** > **“Materiały”**



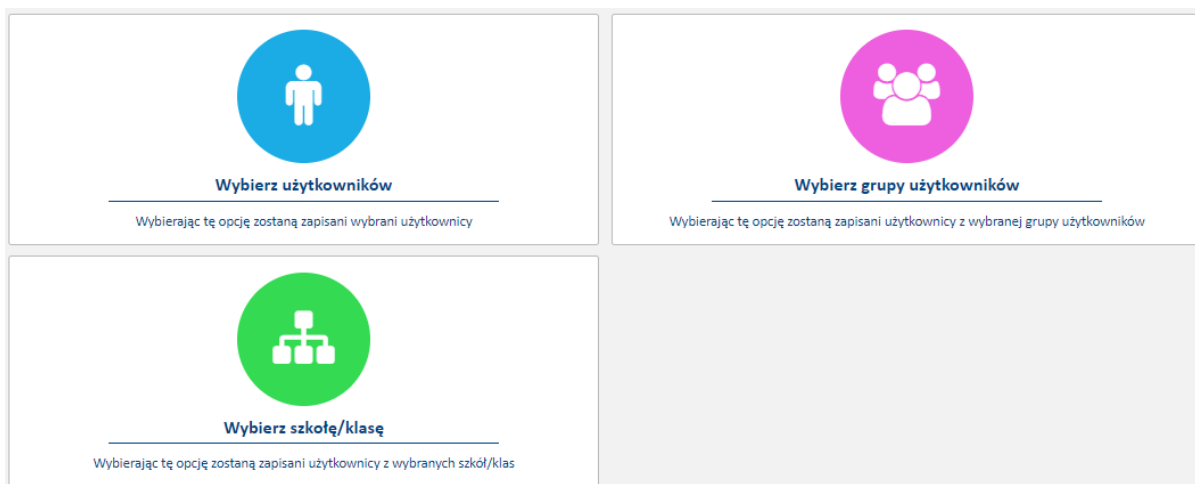
Domyślnie pokazuje się lista wszystkich utworzonych przez nas Materiałów. Natomiast po

kliknięciu **POKAŻ TYLKO MOJE** mamy podgląd na wszystkie materiały jakie są dostępne na platformie dla naszego konta.

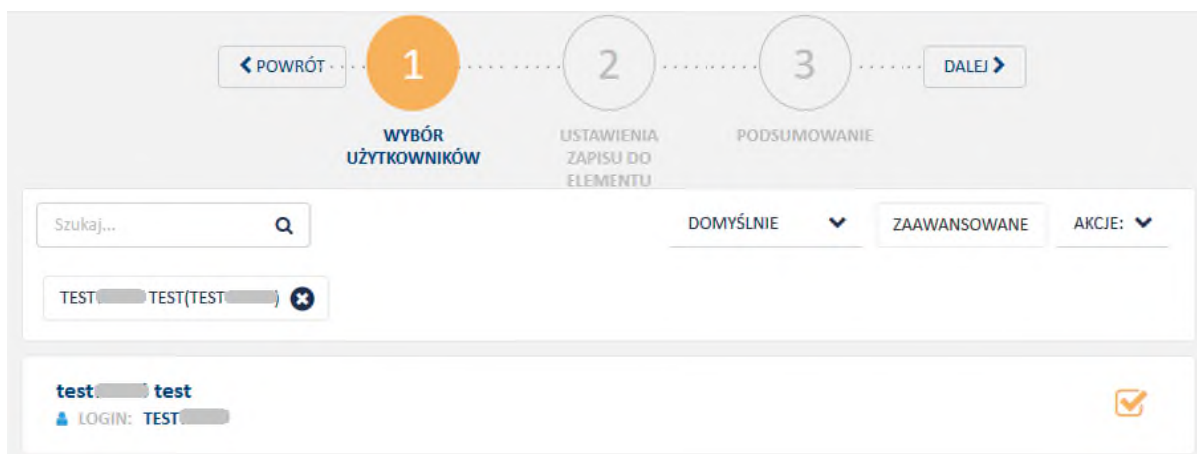
W kolejnym kroku wybieramy Materiał, do którego chcemy zapisać użytkownika. Klikamy przycisk akcji na wybranym Materiale i wybieramy **Zapisz użytkowników**.



Mamy możliwość wybrania użytkowników pojedynczo lub grupowo.

**Krok 1**

Klikamy na kafelek z opcją która nas interesuje, po czym dokonujemy przypisania użytkowników do Materiału, klikając w checkbox po prawej stronie. Następnie klikamy **“DALEJ”**.

**Krok 2**

Czas dostępu do elementu.

Jest to miejsce gdzie ustawiamy czas, przez jaki użytkownik będzie miał dostęp do Materiału.

Bezterminowo – będzie liczona tylko data rozpoczęcia Materiału.

Zakończenie – w dniu kiedy dostęp do Materiału zostanie zablokowany

Okres - można ustawić termin zakończenia wpisując ilość dni, tygodni czy miesięcy. Po ustaleniu daty rozpoczęcia i wybrania okresu ważności. Kalendarz automatycznie ustawi datę zakończenia Materiału.

← POWRÓT 1 2 3 DALEJ →
 WYBÓR UŻYTKOWNIKÓW USTAWIENIA ZAPISU DO ELEMENTU PODSUMOWANIE

DOSTĘP DO ELEMENTU OD:

ROZPOCZĘCIE: 2019-09-09 0:00 ZAKOŃCZENIE: Bezterminowo OKRES: 0 Dni kalendarzowe

WRZESIEŃ 2019							PAŹDZIERNIK 2019						
PN	WT	ŚR	CZ	PT	SO	ND	PN	WT	ŚR	CZ	PT	SO	ND
26	27	28	29	30	31	1	30	1	2	3	4	5	6
2	3	4	5	6	7	8	7	8	9	10	11	12	13
9	10	11	12	13	14	15	14	15	16	17	18	19	20
16	17	18	19	20	21	22	21	22	23	24	25	26	27
23	24	25	26	27	28	29	28	29	30	31	1	2	3
30	1	2	3	4	5	6	4	5	6	7	8	9	10

BEZTERMINOWO

POZOSTAŁE USTAWIENIA:

CZY KASOWAĆ ISTNIEJĄCE WYNIKI UŻYTKOWNIKÓW?


Krok 3

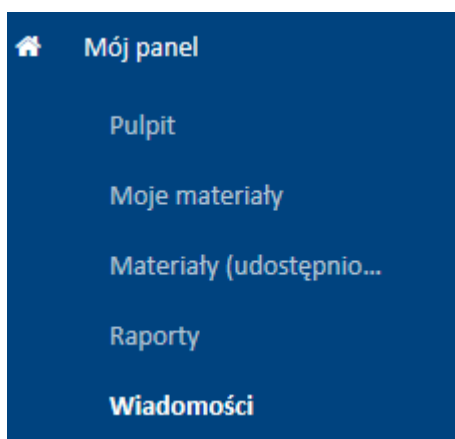
Podsumowanie

Karta z podsumowaniem parametrów, jakie zostały ustalone dla zapisu użytkownika na Materiał. Po zatwierdzeniu poprawnego zapisu klikamy **“ZAPISZ”**. Osoby/Grupy zaznaczone przez nas po zatwierdzeniu, otrzymają dostęp do Materiału.

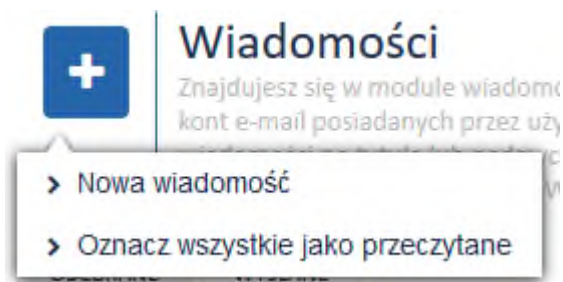
Wysyłanie wiadomości

Wiadomości dostępne są w module **“Mój panel”** > **“Wiadomości”** oraz na górnej belce pod

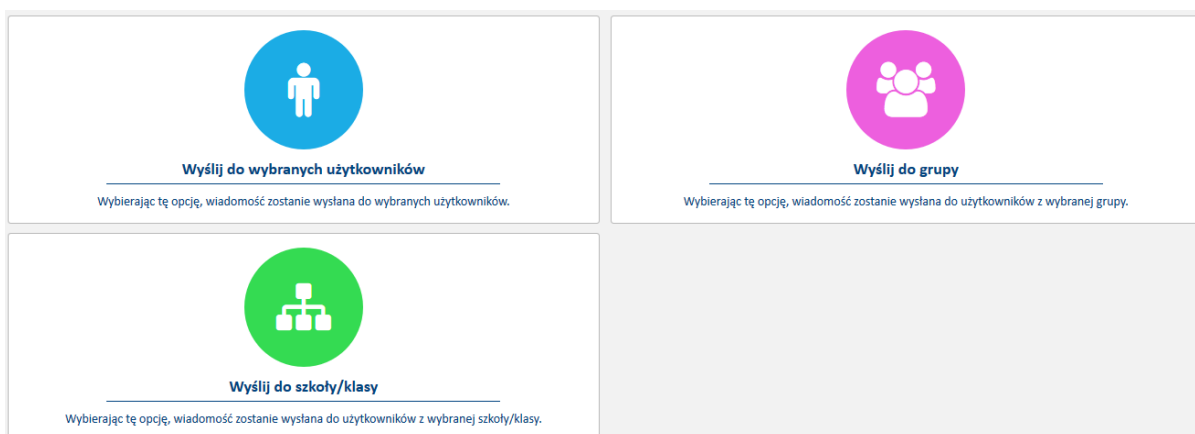
ikoną dzwoneczka . Mamy tu możliwość komunikowania się z innymi użytkownikami. Dostarczanie wiadomości odbywa się w obrębie platformy oraz poczty, przez e-mail.



Wiadomość tworzymy klikając przycisk **“Nowa wiadomość”**.



Mamy tu możliwość wysłania wiadomości korzystając z kilku opcji:



Krok 1

Klikamy na kafelek z opcją która nas interesuje.

Po wybraniu odbiorców wiadomości, należy zdefiniować **Tytuł** oraz **Treść**. Można także określić jakim sposobem ma być dostarczona wiadomość: E-mail (na adres mailowy przypisany do konta) czy Wewnętrzny (wiadomość będzie zawarta w wiadomościach na platformie). Można wybrać obie opcje.

Po wypełnieniu wiadomości klikamy **“Dalej”**, pojawi się podsumowanie i przycisk **“Wyślij”**.

Powinien pojawić się komunikat: Wiadomość została wysłana.

Komunikator

Na górnej belce na <https://platforma.epodreczniki.pl/> umieszczona jest aktywna ikona

Komunikatora .

Dzięki niej, w czasie rzeczywistym po zalogowaniu do platformy, otrzymujemy powiadomienia z Komunikatora.

Na ikonie Komunikatora, w kółku pojawia się liczba nieprzeczytanych komunikatów



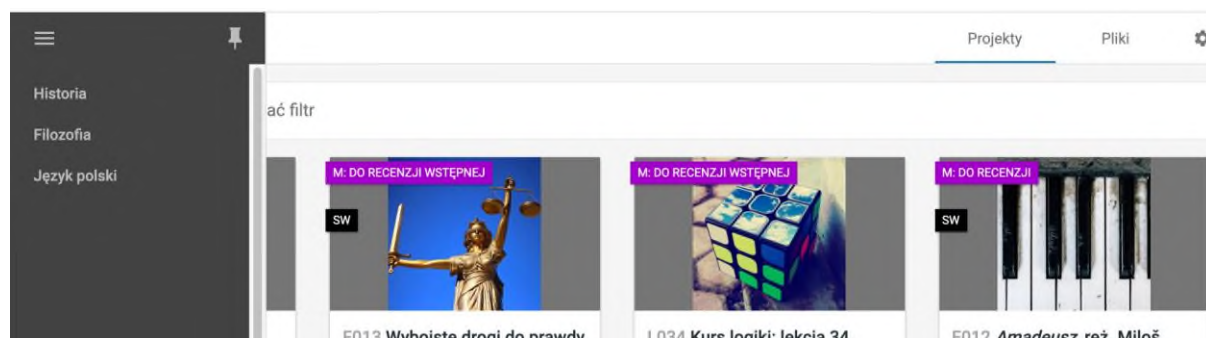
Rozpoczęcie pracy z Edytorem

Przejsie do Edytora

Nad e-materiałami pracujemy w części platformy nazwanej Edytorem. Aby do niej przejść, po zalogowaniu wybieramy opcję „Edytor”.

Przestrzenie robocze

Do realizacji każdego z zamówień projektowych przygotowana zostaje odrębna przestrzeń robocza. Użytkownicy przypisani do tej przestrzeni mogą wyświetlać i edytować jedynie treści wewnątrz tej struktury. Jeżeli jeden beneficjent realizuje jednocześnie kilka projektów, jego użytkownicy mogą przechodzić między strukturami przy pomocy menu bocznego.



Lista projektów


Pierwszym ekranem, który widzimy po przejściu do Edytora, jest lista projektów. Jeżeli do naszego konta są już przypisane jakieś e-materiały, będą widoczne w tym miejscu pod postacią kafelków.

Kafelki materiałów





The screenshot shows the 'E-materiały' (E-materials) section of the ZPE platform. The page features a grid of 21 project cards, each representing an e-material. Each card includes a thumbnail image, a title, a brief description, and a 'Zgłoszenia' (Reports) icon with a numerical count. The cards are arranged in three rows of seven, with the last row containing only six cards. The interface includes a search bar, a 'Dodaj' button, and a pagination bar at the bottom.

ID	Titulek	Opis	Zgłoszenia
0077	0077 Ruch jednostajnie opóźniony w życiu...	e-materiał (wielostr...	0
1151A	Grafy doświadczeń losowych	e-materiał (wielostr...	0
N205	Co to jest względność postrzeżeń?	e-materiał (wielostr...	0
0324	Krytyka koncepcji Pascala jako...	e-materiał (wielostr...	0
0325	Konsekwencjalizm a deontologia	e-materiał (wielostr...	0
N005	Filozofia a kultura	e-materiał (wielostr...	0
0285	Poetyka zadziwienia. Marinizm i konceptyzm w...	e-materiał (wielostr...	0
0943	Arduino – zamek na hasło	e-materiał (wielostr...	0
0060	0060 Położenie, droga i tor ruchu	e-materiał (wielostr...	0
0006	Zapisywanie prostych algorytmów liniowych za...	e-materiał (wielostr...	0
0849	Relacje między wiarą a rozumem na gruncie myśli...	e-materiał (wielostr...	0
0175A	Przydatne wzory – wzór na sumę sześcianów i...	e-materiał (wielostr...	0
0011	Schematy rozgałęzione i algorytmy złożone	e-materiał (wielostr...	0
1261	Od radości po żal – stosunek ludności cywilnej...	e-materiał (wielostr...	0
0174A	Zastosowanie wzorów skróconego mnożenia na...	e-materiał (wielostr...	0
0173A	Fascynujące tożsamości – wzór na...	e-materiał (wielostr...	0
0193A	Przydatny symbol Newtona	e-materiał (wielostr...	0
1100	„A śpiewak także był sam” – Jacek Kaczmarski	e-materiał (wielostr...	0
0854	Wpływ filozofii antycznej na średniowieczną	e-materiał (wielostr...	0
0240	0240 Jak działa dźwignia jednostronna?	e-materiał (wielostr...	0

Poza tytułem e-materiału widoczna jest również jego okładka oraz liczba zgłoszeń, które zostały wprowadzone przez osoby pracujące nad publikacją, np. ekspertów, autorów, redaktorów.



0325 Konsekwencjalizm a deontologia

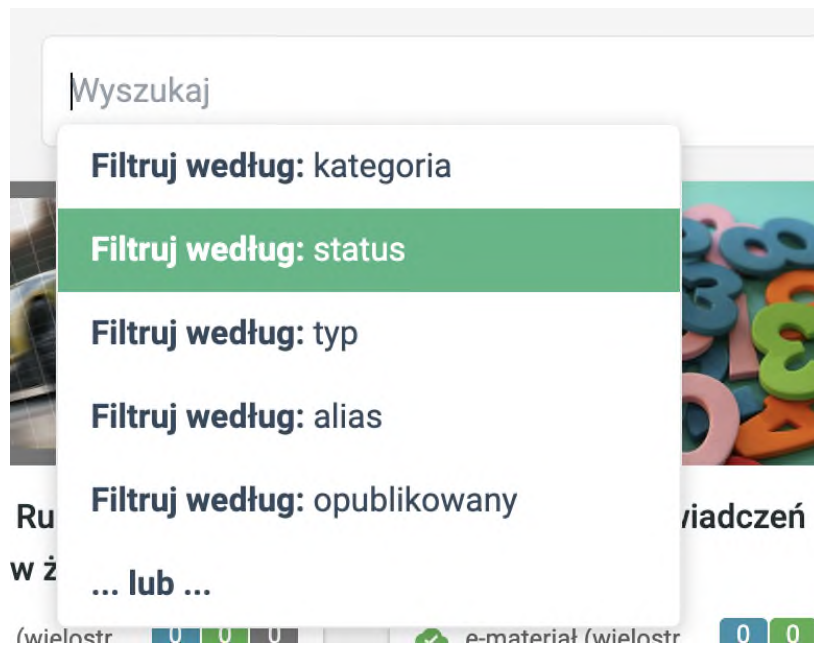
 e-materiał (wielostr...   

Niebieska chmurka to zgłoszenia otwarte, czyli czekające na realizację. Zielone to zgłoszenia rozwiązane, czyli takie, w których uwaga została zrealizowana. Szare to uwagi zamknięte, czyli takie, które zostały zrealizowane, a odpowiedzialny za nie ekspert po stronie zespołu konkursowego uznał poprawkę za satysfakcjonującą.

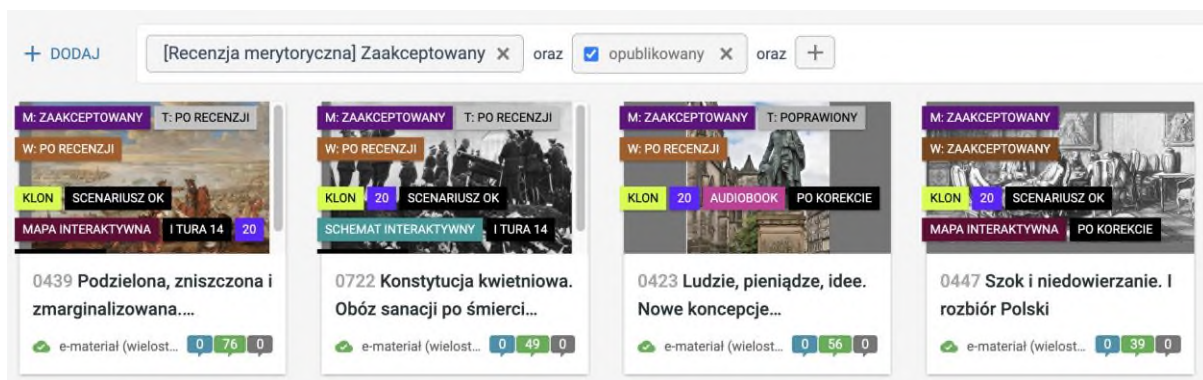
Ikona zielonej chmurki oznacza, że materiał został opublikowany na portalu.

Wyszukiwarka

Na górze strony widoczna jest wyszukiwarka. Możemy wyszukać materiały przy pomocy frazy, lub skorzystać z kilku opcji filtrowania wyników.

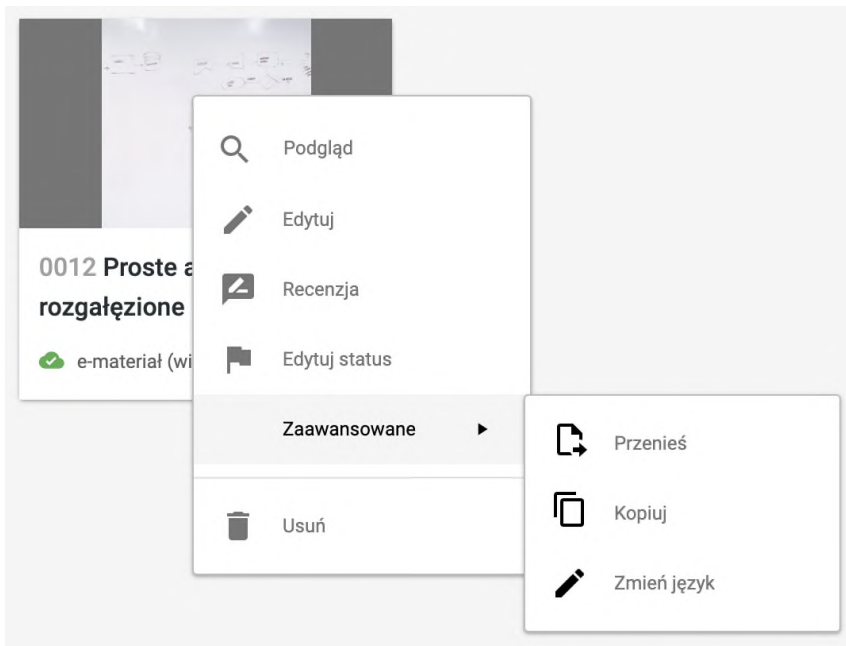


Filtry możemy ze sobą łączyć, aby jeszcze bardziej zawęzić otrzymane wyniki.



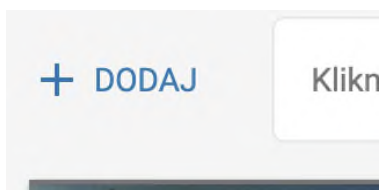
Dodatkowe akcje

Menu kontekstowe, dostępne po kliknięciu kafelka prawym klawiszem myszy, zawiera przydatne skróty oraz dodatkowe funkcje, takie jak **usuwanie materiału** czy jego **kopiowanie**.



Tworzenie nowego e-materiału i ustawienia projektu

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



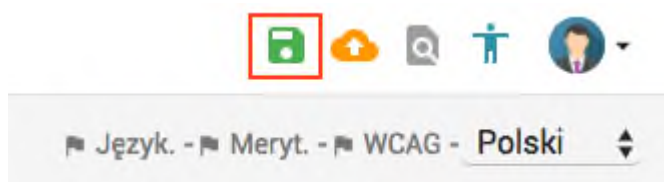
2. W wyświetlonym oknie wprowadzamy informacje o e-materiale:
 - a. Nazwa – tytuł materiału,
 - b. Typ – jednostronicowy (bez spisu treści) lub wielostronicowy (ze spisem treści),
 - c. Język e-materiału,
 - d. Kompozycja układu (standardowa dla większości treści lub Zgrzycki dla edukacji wczesnoszkolnej).

The screenshot shows a form titled "Utwórz nowy projekt" (Create new project). It contains the following fields and options:

- Nazwa**: A text input field.
- Typ**: A dropdown menu with the selected option "e-materiał (jednostronicowy)".
- Język**: A dropdown menu with the selected option "Polski".
- Kompozycja układu**: A dropdown menu with the selected option "Standardowy".

At the bottom right of the form, there are two buttons: "ANULUJ" (Cancel) and "UTWÓRZ" (Create).

3. Po utworzeniu publikacji zostajemy przeniesieni do ekranu ustawień. Tutaj wpisujemy opis e-materiału, dodajemy okładkę i uzupełniamy metadane.
4. Po wypełnieniu pól informacji ogólnych klikamy przycisk Zapisz – zieloną dyskietkę, znajdującą się w prawym górnym rogu ekranu. Jesteśmy gotowi do edycji naszego e-materiału. Szczegóły dotyczące edycji znajdują się w rozdziale "Edycja treści".



Zakładki Edytora

Ustawienia



Podstawowe informacje

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

Podstawowe informacje

Kod

Tytuł

B I

Materiał przykładowy

Opis

B I *S* U **≡** **≡**

To przykładowy materiał.

Data publikacji

Aliasy


przykładowy-materiał x

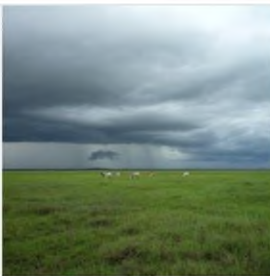
Słowa kluczowe

przykład x nauka x edytor x


Przedmiot

[Szkoła ponadpodstawowa/ponadgimnazjalna] Bio... x

Okładka: wymagany obrazek o bokach równej długości, np. 480x480 px. 



Baner (1920 x 280)

 Upuść lub przeciągnij plik albo kliknij

Pokaż w wyszukiwarce

Udostępnialny

Zezwalaj na budowanie materiałów

Wymagana znajomość języka polskiego

Wybierz opcję

Wiek ucznia

Wybierz opcję

Pola formularza to:

- Kod – ustalony w wykazie e-materiałów skierowanych do wytworzenia.
- Tytuł – tytuł e-materiału.
- Opis – opis treści e-materiału, widoczny na ekranie spisu treści.
- Okładki – w dwóch wariantach. Pierwsze pole okładki to kwadratowy obrazek widoczny na kafelku e-materiału. Drugie pole to obrazek widoczny na belce na

stronie jego spisu treści. Obrazy możemy przeciągnąć w wyznaczone pole lub wybrać z dysku po jego kliknięciu.

- Data publikacji – jeśli materiał ma zostać opublikowany przez system wskazanego dnia.
- Alias – unikatowy adres strony, np. epodreczniki.pl/przykladowy-material
- Słowa kluczowe – ułatwiają użytkownikom odnalezienie materiału w wyszukiwarce.
- Autorzy – informacje o autorach e-materiału. Dane możemy dowolnie formatować. Zostaną wyświetlone na stronie spisu treści materiału po jego publikacji.
- Język – język wiodący e-materiału.
- Przedmiot – umieszcza e-materiał we właściwym miejscu katalogu portalu.
- Pokaż w wyszukiwarce – pokazuje lub ukrywa e-materiał w wynikach wyszukiwania. Ukryty materiał będzie dostępny jedynie dla osób posiadających link.
- Udostępnialny – czy materiał ma być możliwy do udostępnienia uczniom przez nauczyciela.
- Zezwalaj na budowanie materiałów – czy wykorzystane w materiale komponenty mają być możliwe do dodania do teczki nauczyciela.
- Wymagana znajomość języka polskiego – dla materiałów obcojęzycznych.
- Wiek ucznia – dla materiałów kierowanych do uczniów o wskazanym wieku.

Podstawa programowa i metadane

Aby ułatwić użytkownikom wyszukiwanie e-materiałów, powinny być one przypisane do realizowanych punktów podstawy programowej. W tym celu rozwijamy odpowiedni panel w ustawieniach projektu.

Podstawa programowa i metadane

Punkty podstawy Dodaj

I.1) Zakres rozszerzony
Treści nauczania – wymagania ogólne
Pogłębianie wiedzy z zakresu różnorodności biologicznej oraz zjawisk i procesów biologicznych zachodzących na różnych poziomach organizacji życia. Uczeń:
opisuje, porządkuje i rozpoznaje organizmy;

I.2) Zakres rozszerzony
Treści nauczania – wymagania ogólne
Pogłębianie wiedzy z zakresu różnorodności biologicznej oraz zjawisk i procesów biologicznych zachodzących na różnych poziomach organizacji życia. Uczeń:
wyjaśnia zjawiska i procesy biologiczne zachodzące w wybranych organizmach i w środowisku;

Dla nauczyciela Treść podstawowa
 Treść rozszerzona

Rodzaj zasobu: audiobook

Przedmiot: [Szkoła ponadpodstawowa/ponadgimnazjalna] Bio...

Kompetencje kluczowe:
[K3] Kompetencje matematyczne oraz kompetencj...
[K5] Kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie ...
[K7] Kompetencje w zakresie przedsiębiorczości

Szkoła: Liceum Ogólnokształcące, Technikum

Klasa: 5, 6

Zawód: [branża budowlana] Betoniarz-zbrojarz, [branża opieki zdrowotnej] Asystentka stomatologiczna

Przypisywanie do podstawy programowej rozpoczynamy klikając przycisk “Dodaj”
Następnie, z wyświetlonej listy wybieramy interesujące nas punkty podstawy poprzez kliknięcie ikony plusa. Po dodaniu wszystkich punktów podstawy klikamy na pole poza listą, a następnie klikamy zieloną dyskietkę, aby zapisać zmiany.

Podstawa programowa

Etap edukacyjny: Szkoła podstawowa | Przedmiot: Język obcy nowożytny

Podstawa programowa – wersja II.1. Język obcy nowożytny nauczany jako pierwszy (II etap edukacyjny, klasy IV–VIII)

Cele kształcenia – wymagania ogólne

- 1) Znajomość środków językowych. Uczeń posługuje się podstawowym zasobem środków językowych (leksykalnych, gramatycznych, ortograficznych oraz fonetycznych), umożliwiającym realizację pozostałych wymagań ogólnych w zakresie tematów wskazanych w wymaganiach szczegółowych.
- 2) Rozumienie wypowiedzi. Uczeń rozumie proste wypowiedzi ustne artykułowane wyraźnie, w standardowej odmianie języka, a także proste wypowiedzi pisemne, w zakresie opisanym w wymaganiach szczegółowych.
- 3) Tworzenie wypowiedzi. Uczeń samodzielnie formułuje krótkie, proste, spójne i logiczne wypowiedzi ustne i pisemne, w zakresie opisanym w wymaganiach szczegółowych.
- 4) Reagowanie na wypowiedzi. Uczeń uczestniczy w rozmowie i w typowych sytuacjach reaguje w sposób zrozumiały, adekwatnie do sytuacji komunikacyjnej, ustnie lub pisemnie w formie prostego tekstu, w zakresie opisanym w wymaganiach szczegółowych.
- 5) Przetwarzanie wypowiedzi. Uczeń zmienia formę przekazu ustnego lub pisemnego w zakresie opisanym w wymaganiach szczegółowych.

Treści nauczania – wymagania szczegółowe

- I. Uczeń posługuje się podstawowym zasobem środków językowych (leksykalnych, gramatycznych, ortograficznych oraz fonetycznych), umożliwiającym realizację pozostałych wymagań ogólnych w zakresie następujących tematów:

Metadane projektu

Metadane stanowią dodatkowe informacje, które umożliwią wyświetlanie e-materiału we właściwych miejscach portalu. Dane możliwe do uzupełnienia to:

- rodzaj zasobu (do wskazania w przypadku pojedynczych elementów uczących lub jeśli wskazuje się multimedium wiodące),
- kompetencje kluczowe (jedna lub wiele),
- przedmiot (jeden lub wiele dla materiałów o charakterze interdyscyplinarnym),
- szkoła (jedna lub wiele dla materiałów do wykorzystania w szkołach równorzędnych),
- klasa (jedna lub wiele),
- zawód (jeden lub wiele),

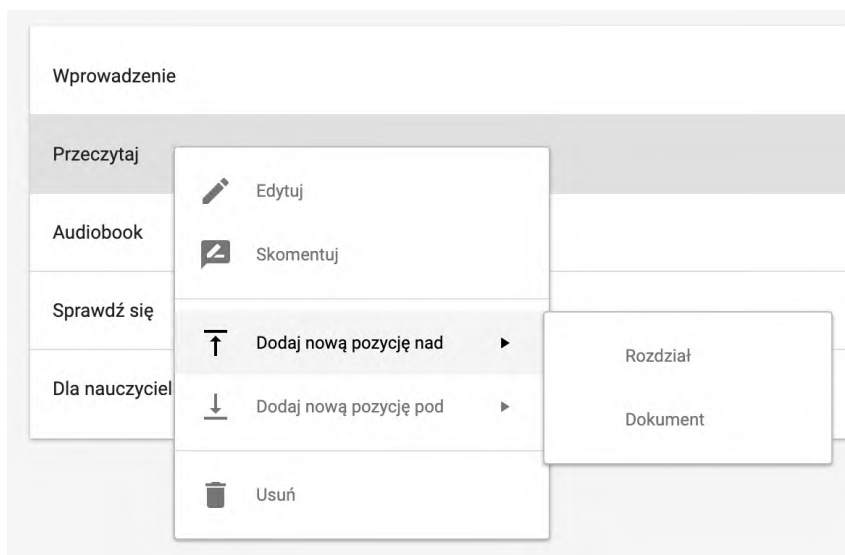
Zalecane jest uzupełnienie wszystkich pól, które dotyczą tworzonego e-materiału.

Spis treści

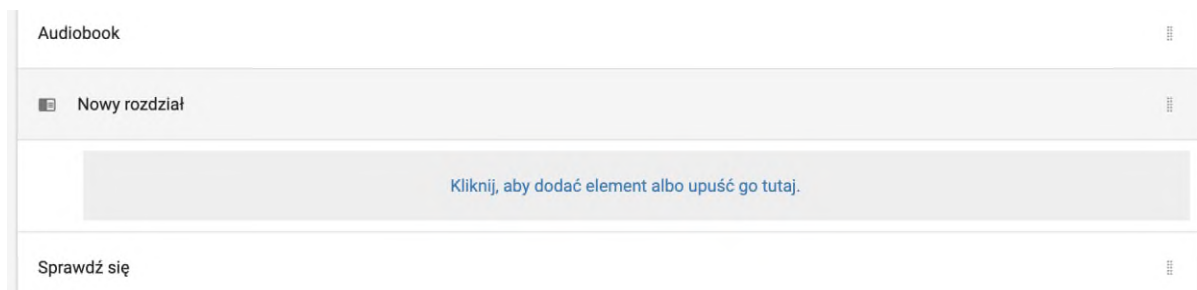
Ustawienia
Spis treści
Edycja
Recenzja

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

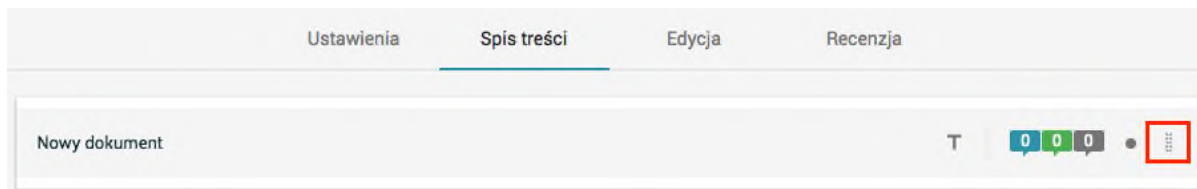
Aby utworzyć nowy dokument, klikamy dowolną pozycję spisu prawym klawiszem myszy, a w wyświetlonym menu wybieramy, czy nowy dokument ma znaleźć się nad, czy pod tym klikniętym.



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



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

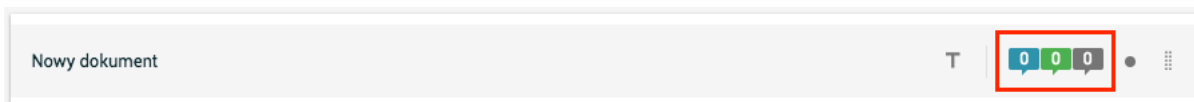


W tym panelu możliwe jest także nadawanie nazw dokumentom stworzonym w ramach e-materiału. W tym celu klikamy na ikonę T.

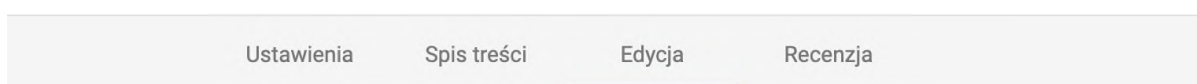


Po dokonaniu zmian klikamy ikonę zielonej dyskietki w celu zapisania. Kliknięcie na tytuł dokumentu spowoduje przeniesienie do jego ekranu edycji.

Spis treści pozwala również szybko sprawdzić ilość komentarzy/zgłoszeń w dokumentach e-materiału.

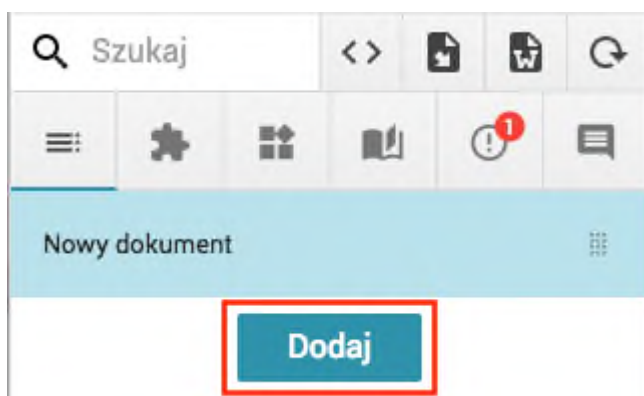


Edycja



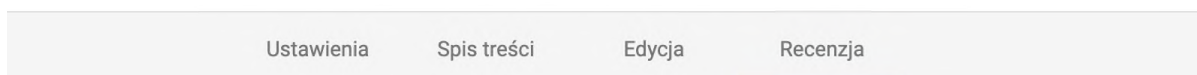
W tej zakładce możemy edytować dokumenty naszego e-materiału – dodawać treści, elementy multimedialne i interaktywne.

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



Recenzja

W tej zakładce możemy dodawać komentarze do dokumentów e-materiału oraz nadawać im statusy.

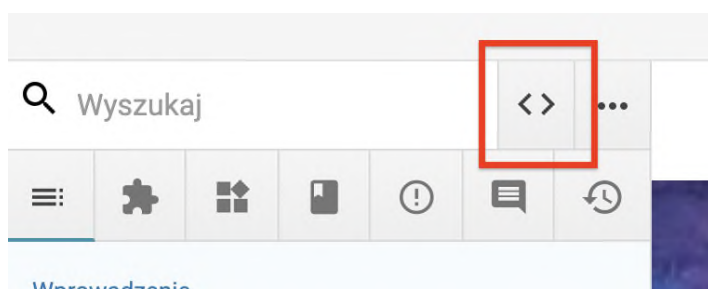


Edycja i tworzenie treści

Podstawy obsługi Edytora

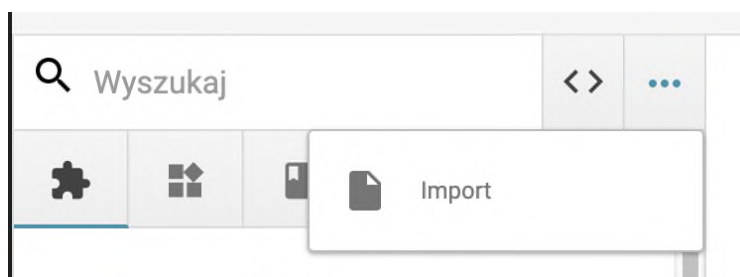
Edytor wizualny i pseudokod

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



Importowanie treści

Jeśli posiadamy bazę dla treści naszej publikacji, taką jak np. plik MS Word, możemy ją w prosty sposób zaimportować do naszego dokumentu. Wystarczy kliknąć przycisk/ikonę kropki, wybrać "Importuj" i przeciągnąć plik na pole Drag & Drop. Po załadowaniu paska treści z pliku pojawią się w naszym edytorze.

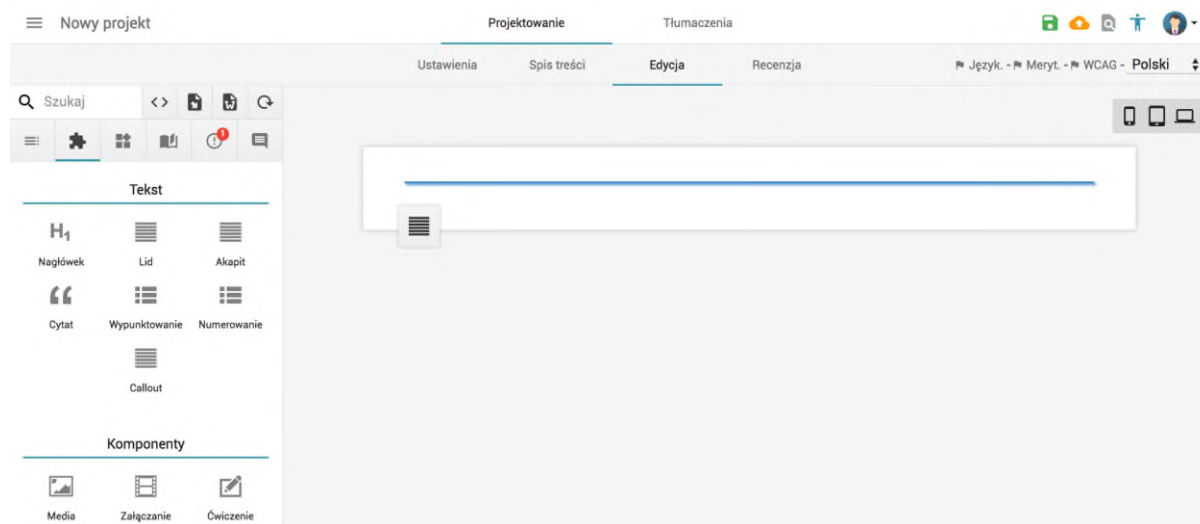


Jeśli w importowanym pliku zastosowaliśmy formatowanie zostanie ono przeniesione do platformy w odpowiadającym dla naszego systemu stylu.

Bazą do naszych treści może być również gotowy, opublikowany e-materiał. Przykładem mogą być treści opublikowane na portalu e-podreczniki.pl. W celu zaimportowania takich treści klikamy przycisk importu i wklejamy adres strony, na której znajduje się opublikowany e-materiał. Proces importu może potrwać kilkanaście sekund.

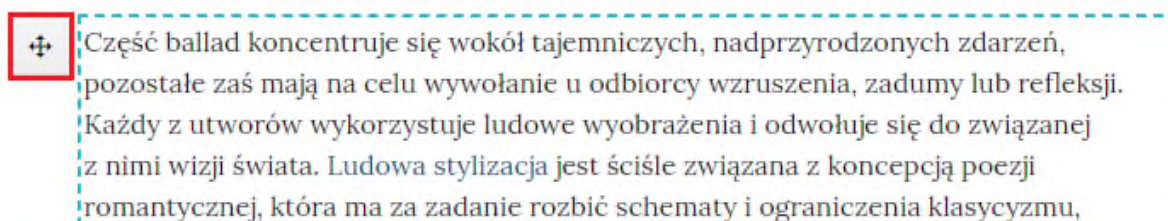
Dodawanie komponentów

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



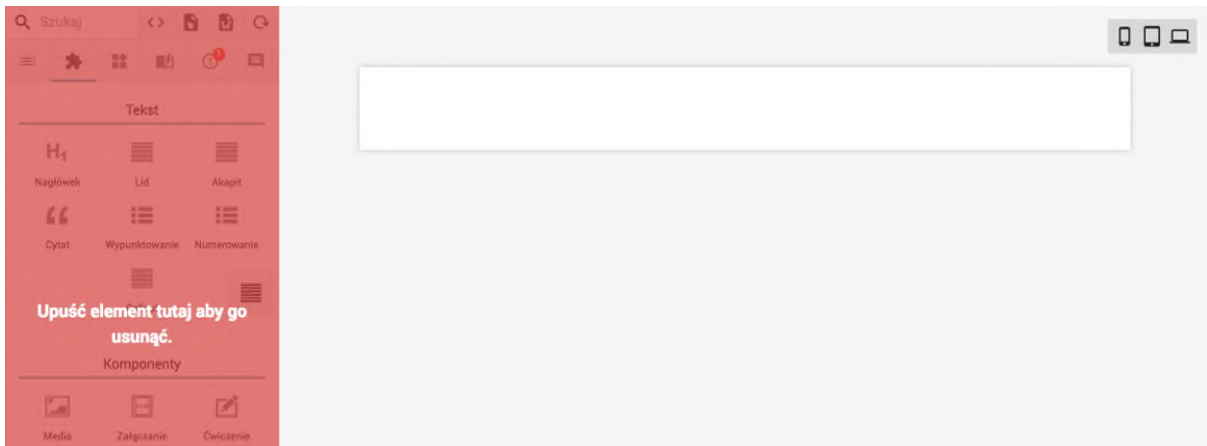
Przestawianie komponentów

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



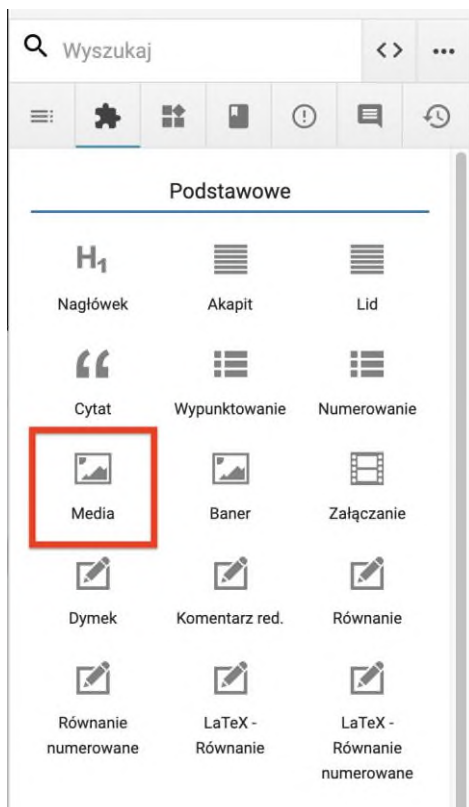
Usuwanie komponentów

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



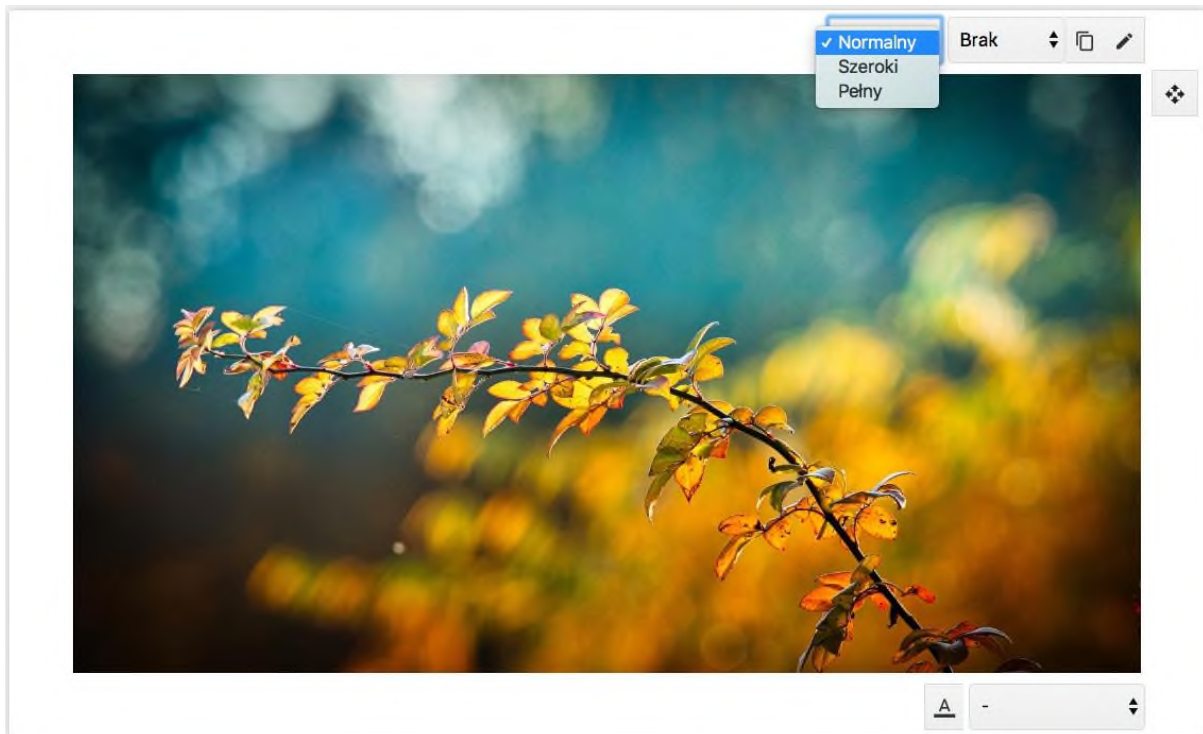
Dodawanie multimediów

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



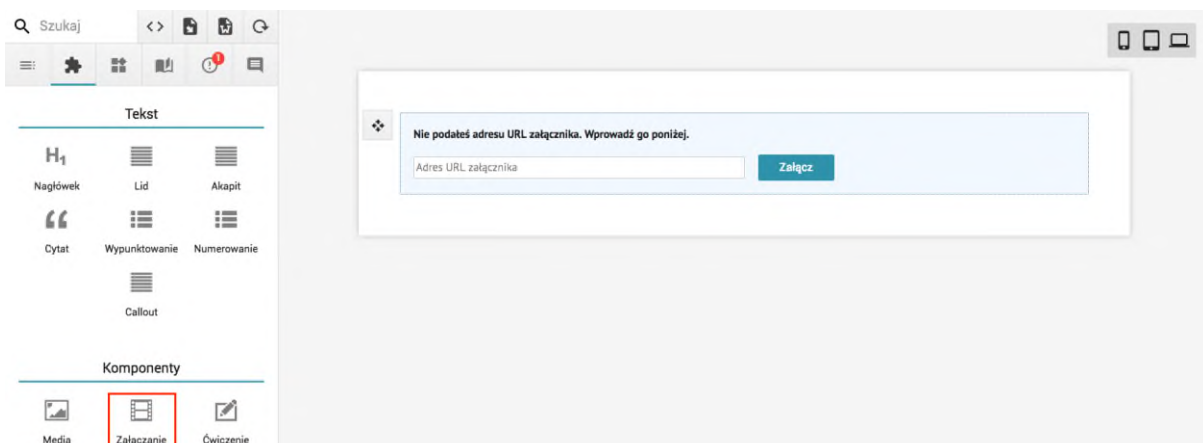
Układy wyświetlania treści

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



Embedowanie filmów

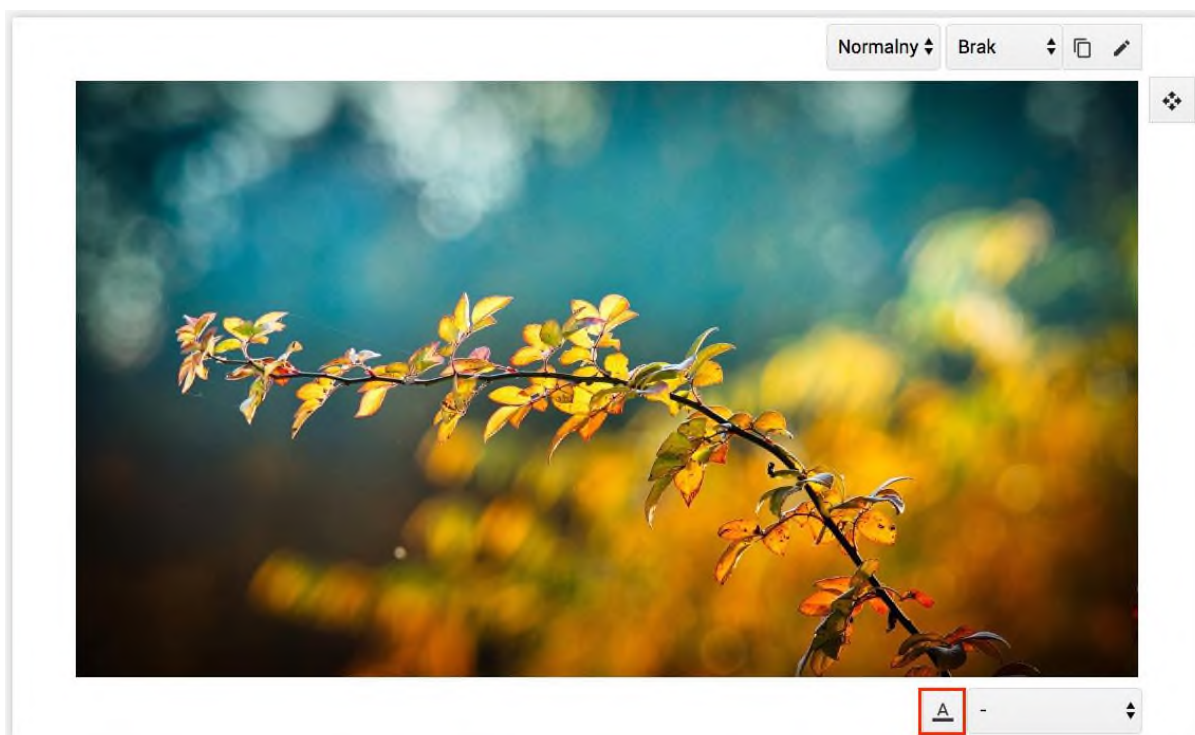
Załączanie linków z popularnych serwisów, takich jak YouTube lub Vimeo jest równie proste. Wystarczy dodać blok "Załączanie" i wkleić link w wyznaczone miejsce.



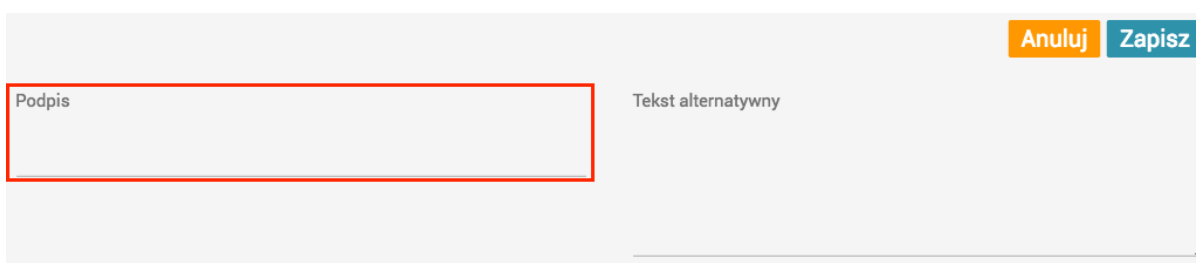
Podpis pod e-zasobem

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

1. Klikamy ikonę A widoczną po wskazaniu bloku myszą.



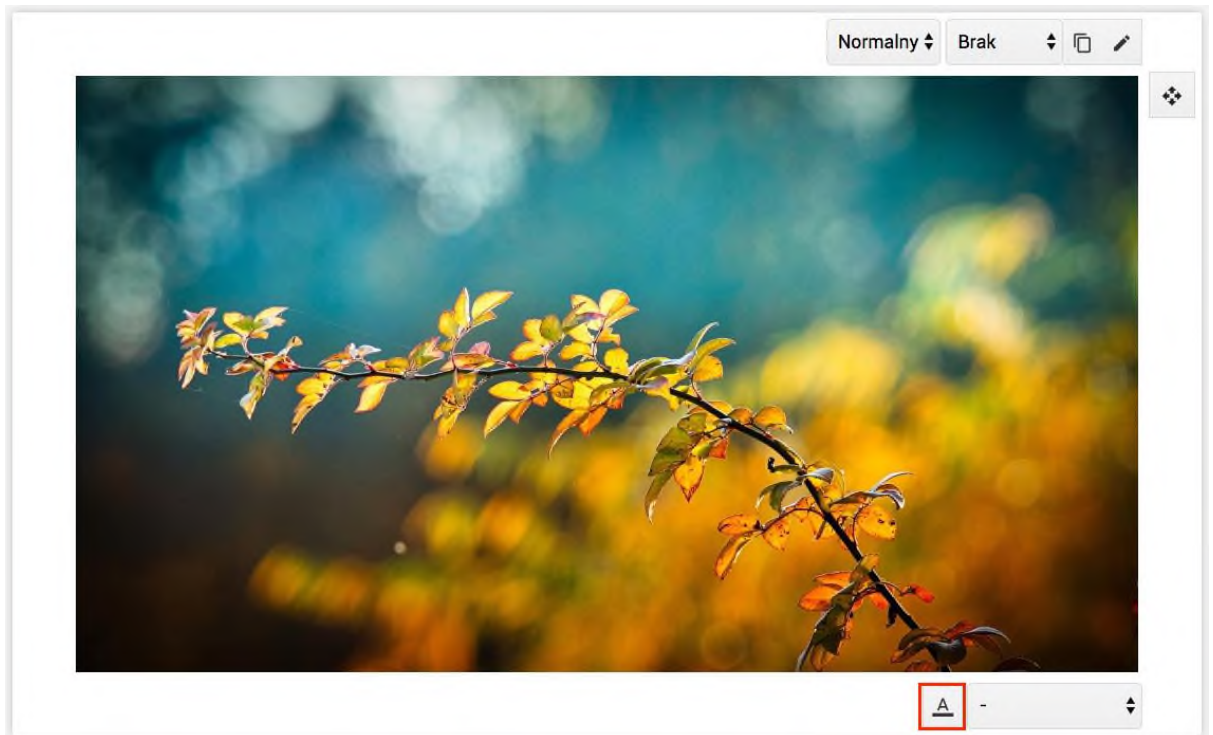
2. W formularzu wypełniamy pole Podpis.

The image shows a form for adding a signature to an image. The form has two main sections: 'Podpis' (Signature) and 'Tekst alternatywny' (Alternative text). The 'Podpis' field is a large text input area, and the 'Tekst alternatywny' field is a smaller text input area. In the top right corner, there are two buttons: 'Anuluj' (Cancel) and 'Zapisz' (Save). The 'Podpis' field is highlighted with a red border.

Wskazywanie źródła wykorzystanego e-zasobu

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

1. Klikamy ikonę A widoczną po wskazaniu bloku myszą.



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

Inne

Tytuł fragmentu		Zaimek wskazujący autora Tegoż		Tytuł periodyku	
Numer periodyku	Numer części	Medium	Hasło / Słowo	Licencja -	
Producent		Typ nośnika		Tytuł publikacji	

Źródło internetowe

URL		Rok dostępu	Miesiąc dostępu	Dzień dostępu
-----	--	-------------	-----------------	---------------

Ilustracja

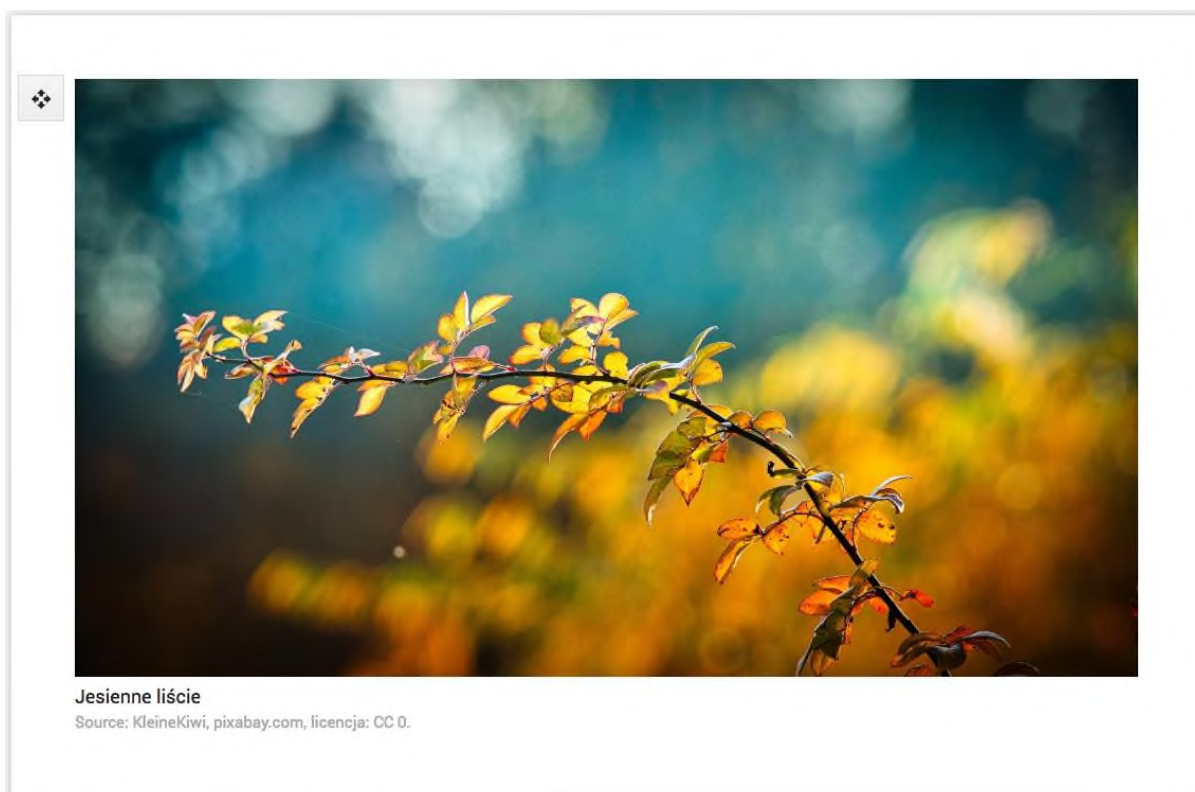
Technika	Nazwa muzeum / zbiory prywatne
----------	--------------------------------

Autorzy

Predefiniowani autorzy -

Dodaj

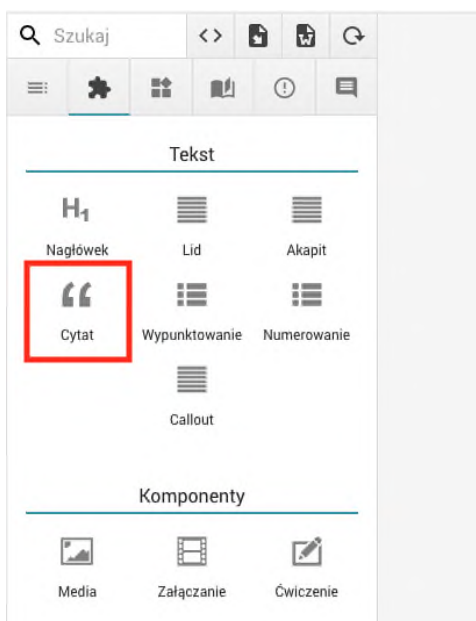
3. Dodane informacje będą widoczne pod opisywanym obiektem.



Cytat

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

1. Aby dodać cytat, przenosimy jego ikonę w pożądane miejsce.



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

Definicja, pojęcie i słownik

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

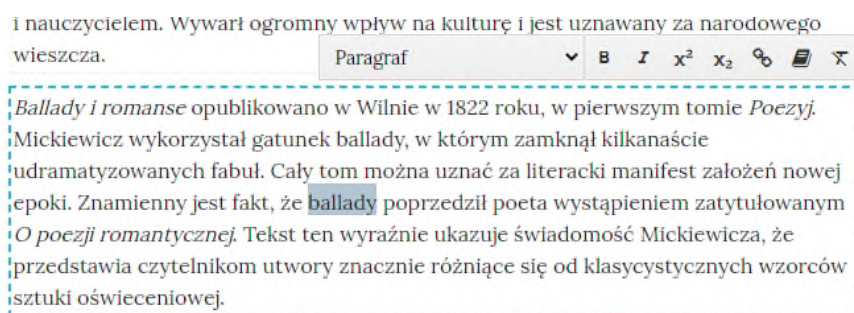
1. Aby dodać nowe pojęcie, przeciągamy blok "Pojęcie" z panelu bocznego w miejsce, w którym chcemy wyświetlić jego definicję, np. w sekcji słownika na końcu dokumentu.



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



3. Po dodaniu pojęcia, możemy wskazać je w tekście. W tym celu zaznaczamy fragment, a z wyświetlanego panelu wybieramy ikonę książki.



4. Wyświetlona zostaje lista pojęć zdefiniowanych w dokumencie. Wybieramy jedno z nich.

Dymki

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

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

robinia

Robinia akacyjowa

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



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

Robinia akacyjowa

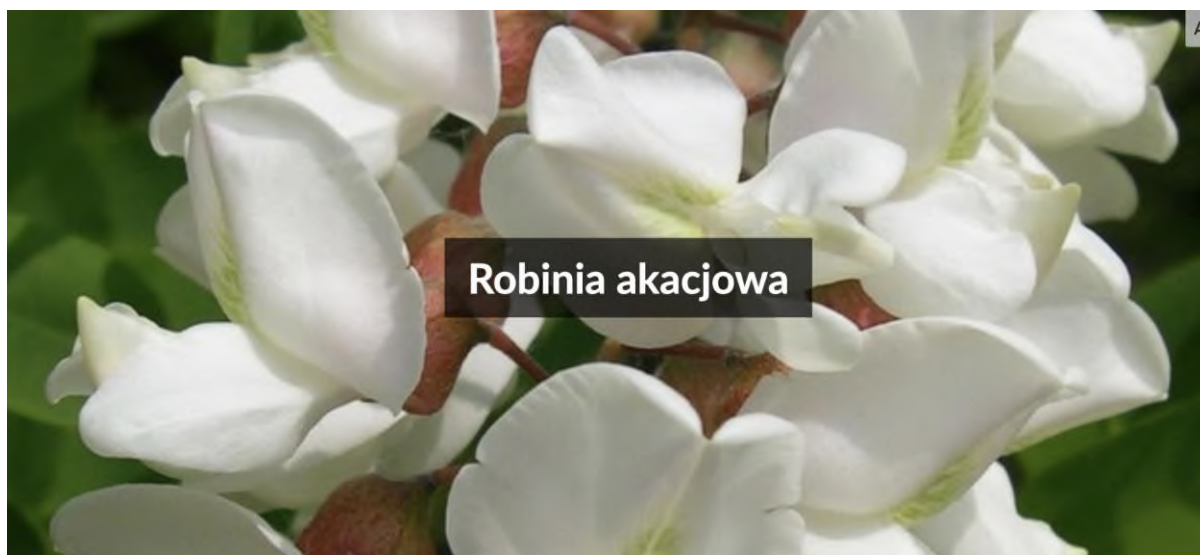
Drzewo potocznie nazywane jest także „akacją”, co jest mylące, ponieważ jest to nazwa odrębnego rodzaju drzew.



Robinia akacyjowa, grochodrzew akacyjny, robinia biała[5] (*Robinia pseudoacacia* L.) – gatunek drzew należący do rodziny bobowatych. Pochodzi ze wschodniej części Ameryki Północnej, gdzie jest szeroko rozpowszechniony i zaaklimatyzowany na całym świecie, w tym na kontynencie Antarktydy[6]. W rodzimym zasięgu jest gatunkiem rosnącym w leśnych lukach. Na innych kontynentach jest znacznie bardziej trwałe dzięki uwolnieniu od licznych szkodników. W Europie, gdzie został wprowadzony, rozprzestrzeniany był jako roślina ozdobna. W XIX wieku – zaczął być ceniony jako źródło drewna, a w XX wieku – z powodu małych wymagań i silnego rozrastania się – stał się popularnym drzewem wzdłuż dróg i w parkach, gdzie służył do ochrony przed zanieczyszczeniami.

Baner

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



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

Komentarz redakcyjny

Informacje wewnątrz tego bloku będą widoczne jedynie dla autorów i recenzentów materiału. Nie zostaną opublikowane na portalu.

Bloki pytań otwartych

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

Bloki typu Lekcja

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

Równania matematyczne i chemiczne

1. Aby dodać równanie, przeciągamy jego ikonę z panelu bocznego i przechodzimy do jego edycji. Możemy dodawać także równania numerowane, korzystając z odpowiednio oznaczonej ikony.
2. Otworzy się okno, w którym przy pomocy edytora WYSIWYG wpisujemy wzór. Możemy także wkleić formułę w składni Latex.

3. Możemy pomagać sobie przyciskami na górze pola do wprowadzania tekstu.
4. Klikamy Zapisz, a nasz wzór pojawia się w dokumencie.

Edycja wzoru

$\sqrt{x} \approx$ $\Sigma \sigma \Omega$

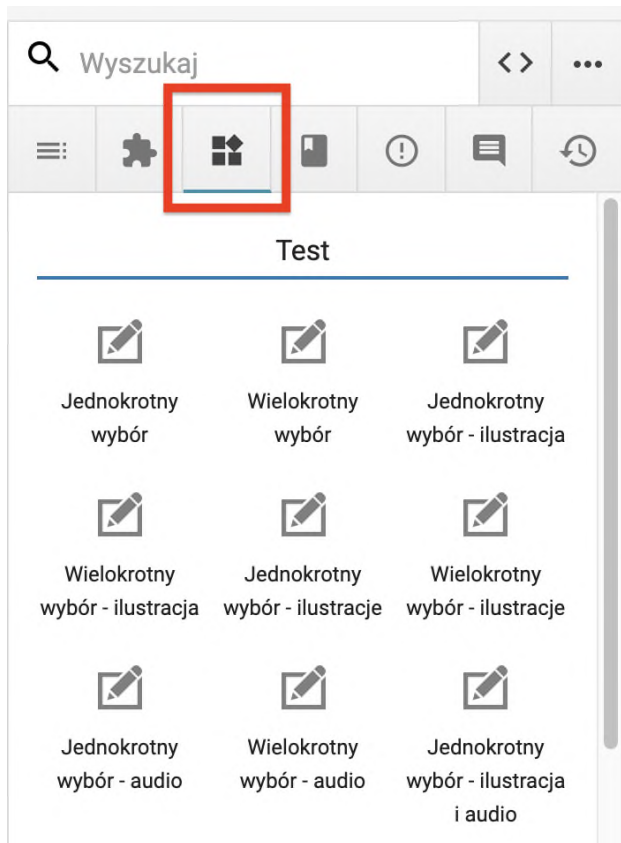
\sqrt{x}	x^n	\dots	\dots	(x)	$ x $	$\langle x \rangle$	$[x]$	+	\times	\cdot	$\sqrt{\quad}$	\Rightarrow	\approx	\sim	\subset	ϵ	\complement	\mathbb{N}	α	π	
$\sqrt[n]{x}$	x_n	$\frac{x}{y}$		$[x]$	$\{x\}$	$[x]$		-	/		\wedge	\Leftrightarrow	\geq	\neq	\cup	\emptyset	\mathbb{R}	\mathbb{Z}	β	Δ	
								\pm	\div		\neg		\leq		\cap	\backslash	\mathbb{P}	\mathbb{Q}	γ	∞	
\lim_x	\sum_y^x	\circ																			
\rightarrow	\prod_y^x	∇																			

Tryb wizualny Latex

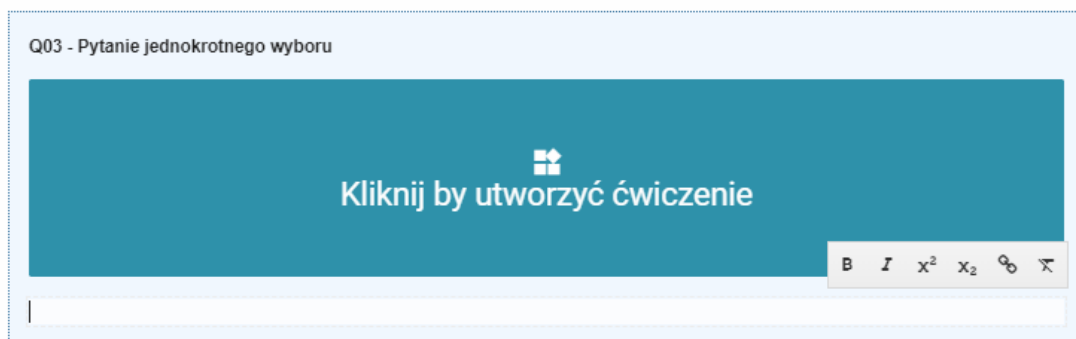
Zapisz

Tworzenie ćwiczeń i elementów interaktywnych

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



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



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

The screenshot shows a form for adding feedback information. It includes fields for: Podpis, Tekst alternatywny, Tytuł pozytywnej informacji zwrotnej, Tytuł negatywnej informacji zwrotnej, Treść pozytywnej informacji zwrotnej, and Treść negatywnej informacji zwrotnej. At the bottom, there are two checkboxes: "Sprawdzanie odpowiedzi" (checked) and "Uruchom w trybie pełnoekranowym" (unchecked).

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

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

Aktualna wersja platformy oferuje następujące typy ćwiczeń interaktywnych:

Jednokrotny wybór

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

Pytanie

Edytor podstawowy Edytor zaawansowany Pomoc

Dodaj odpowiedź

Poprawna odpowiedź

Odpowiedź

Informacja zwrotna (opcjonalnie)

Podpis

Tekst alternatywny

Q03 - Pytanie jednokrotnego wyboru

Zapisz

Sprawdź

Wielokrotny wybór

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

Wczytaj dane demonstracyjne

Pytanie

Edytor podstawowy Edytor zaawansowany Pomoc

Dodaj odpowiedź

Poprawna odpowiedź

Odpowiedź

Informacja zwrotna (opcjonalnie)

Poprawna odpowiedź

Odpowiedź

Q04 - Pytanie wielokrotnego wyboru

Zapisz

Sprawdź

Jednokrotny lub wielokrotny wybór z ilustracją/ilustracjami

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

The screenshot shows the editor interface for a question. On the left, there is a sidebar with a menu: "Edytor podstawowy", "Edytor zaawansowany", "Pliki (1)", and "Pomoc". Below the menu are three sections: "Pytanie" (empty), "Ilustracja" (with an upload icon and text "Przecignij plik tutaj lub kliknij, aby go załadować."), and "Podpis" (with a text input field and "Tekst alternatywny" below it). On the right, the question preview area shows "Q50 - Pytanie jednokrotnego wyboru z ilustracją graficzną" and a "Zapisz" button. Below the question title is a large empty box and a "Sprawdź" button.

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

Jednokrotny lub wielokrotny wybór z ilustracjami i audio

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

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

The screenshot shows the editor interface for a question with two file upload fields. The sidebar menu now shows "Pliki (2)". The "Ilustracja" and "Audio" sections both have upload icons and text "Przecignij plik tutaj lub kliknij, aby go załadować.". The question preview area on the right shows "Q52 - Pytanie jednokrotnego wyboru z ilustracją graficzną i audio" and a "Zapisz" button. Below the question title are two radio button options: "prawidłowy element 1" and "nieprawidłowy element 2", followed by a "Sprawdź" button.

Jednokrotny wybór – fragment kodu

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

Ćwiczenie 1

Wskaż prawidłową odpowiedź.

```
1 # This program adds two numbers
2
3 num1 = 1.5
4 num2 = 6.3
5
6 # Add two numbers
7 sum = float(num1) + float(num2)
```

```
1 # Display the sum
2 print('The sum of {3} and {2} is
   {1}'.format(num1, num2, sum))
```

```
1 # Display the sum
2 print('The sum of {0} and {1} is
   {2}'.format(num1, num2, sum))
```

```
1 # Display the sum
2 print('The sum of {1} and {2} is
   {3}'.format(num1, num2, sum))
```



Sprawdź

Pokaż odpowiedź

Uzupełnij tekst

Uczniowie uzupełniają puste miejsca w tekście, wpisując odpowiedzi.

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

WCZYTAJ DANE DEMONSTRACYJNE
Q10 - Uzupełnij tekst Zapisz

Pytanie

Edytor zaawansowany
Pomoc

Treść

Litwo! [Ojczyzno] moja! ty jesteś jak zdrowie.
 Ile cię trzeba cenić, ten tylko się {dowie},
 Kto cię {straci}. Dziś piękność twą w całej ozdobie
 Widzę i opisuję, bo {tęsknię} po tobie.]

Litwo! moja! ty jesteś jak zdrowie.
 Ile cię trzeba cenić, ten tylko się ,

Kto cię . Dziś piękność twą w całej ozdobie
 Widzę i opisuję, bo po tobie.

Wstaw w tekst

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

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

Pytanie
Q09 - Wstaw w tekst Zapisz

Pytanie

Edytor zaawansowany
Pomoc

Treść

To jest {pierszy_poprawny} a to {drugi_porawny} element
 ###
{trzeci_niepoprawny}

To jest a to element

Wskazywanie elementu tekstu

Uczniowie wskazują frazy w tekście.

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

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

Pytanie

Edytor zaawansowany **Pomoc**

Treść

```

Litwo, {#0}oczyzno} moja! ty jesteś jak zdrowie;
Ile cię trzeba {cenić}, ten tylko się dowie,
Kto cię stracił. Dziś {piękność} twą w całej ozdobie
Widzę i {opisuję}, bo tęsknię po tobie.
                    
```

Q13 - Wskaż element tekstu Zapisz

Litwo, Ojczyzno moja! ty jesteś jak zdrowie; Ile cię trzeba cenić ,
ten tylko się dowie, Kto cię stracił. Dziś piękność twą w całej ozdobie
Widzę i opisuję , bo tęsknię po tobie.

Oznaczanie elementów tekstu

Uczniowie oznaczają kolorami dowolne fragmenty tekstu.

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

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

WCZYTAJ DANE DEMONSTRACYJNE

Pytanie

Edytor podstawowy **Edytor zaawansowany** **Pomoc**

Treść

```

Litwo, {zielony}Ojczyzno{/zielony} moja! ty jesteś jak zdrowie;
Ile cię trzeba {czerwony}cenić{/czerwony}, ten tylko się dowie,
Kto cię {fioletowy}stracił{/fioletowy}. Dziś piękność twą w całej ozdobie
Widzę i opisuję, bo tęsknię po tobie.
###
zielony#eafcc3
czerwony#fcb4bf
fioletowy#e5c9f7
                    
```

Oznaczanie elementów tekstu Zapisz

zielony czerwony fioletowy

Litwo, Ojczyzno moja! ty jesteś jak zdrowie;
Ile cię trzeba cenić , ten tylko się dowie,
Kto cię stracił . Dziś piękność twą w całej ozdobie
Widzę i opisuję, bo tęsknię po tobie.

Pokaż odpowiedź

Kolorowanie elementów tekstu

Uczniowie oznaczają kolorami tylko frazy zaznaczone w ramach.

Z panelu bocznego należy wybrać ikonę “Kolorowanie elementów tekstu”.

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

WCZYTAJ DANE DEMONSTRACYJNE
Kolorowanie tekstu Zapisz

Pytanie

Edytor podstawowy
Edytor zaawansowany
Pomoc

Treść


```

Litwo, {zielony}Ojczyzno{/zielony} moja! ty jesteś jak zdrowie;
Ile cię trzeba {czerwony}cenić{/czerwony}, ten tylko się dowie,
Kto cię {fioletowy}stracił{/fioletowy}. Dziś piękność twą w całej ozdobie
Widzę i opisuję, bo tęsknię po tobie.
###
zielony#eafcc3
czerwony#fcb4bf
fioletowy#5c9f7
        
```

zielony
 czerwony
 fioletowy

Litwo, Ojczyzno moja! ty jesteś jak zdrowie;
 Ile cię trzeba cenić, ten tylko się dowie,
 Kto cię stracił. Dziś piękność twą w całej ozdobie
 Widzę i opisuję, bo tęsknię po tobie.

Sprawdź
Pokaż odpowiedź

Wstaw w równanie

Uczeń przeciąga brakujące elementy równania matematycznego.

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

Wstawianie elementów na oś czasu

Uczeń przeciąga historyczne wydarzenia we właściwe miejsca osi czasu.

W jednej linii wprowadzamy rok i wydarzenie, oddzielone znakiem #.

Pytanie

Zaawansowane
Pomoc
Opcje

```

960#Objęcie władzy przez Mieszka I
966#Chrzest Mieszka I
992#Śmierć Mieszka I
        
```

960
971
982

1 Objęcie władzy przez Mieszka I

2 Chrzest Mieszka I

3 Śmierć Mieszka I

Sprawdź
Pokaż odpowiedź

ANULUJ
ZAPISZ

Uzupełnij podpisy na ilustracji

Uczniowie wpisują odpowiedzi przy punktach na ilustracji.

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

Pytanie

Podpisz słupek na fotografii.

Uzupełnij podpisy na ilustracji

Zapisz

Edytor podstawowy

Edytor zaawansowany

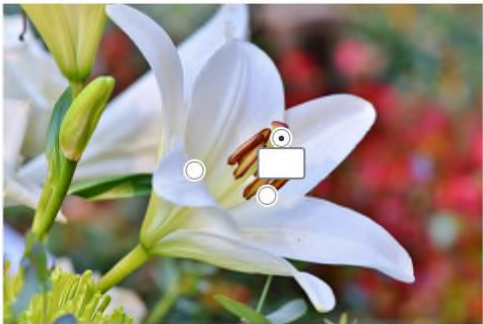
Pliki (1)

Pomoc

Treść

```
słupek###58, 42
piatek###55, 60
pylnik###40, 52
@alt=Budowa lilii
```

Podpisz słupek na fotografii.



Sprawdź

Pokaż odpowiedź

Wstaw tekst na ilustrację

Uczniowie przeciągają odpowiedzi we właściwe miejsca ilustracji.

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

Wskaż na ilustracji

Uczniowie klikają (zaznaczają) wybrane miejsca ilustracji.

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

WZCZYTAJ DANE DEMONSTRACYJNE

Pytanie
Wskaż słupek na fotografii.

Edytor podstawowy Edytor zaawansowany Pliki (1) Pomoc


Treść
#Słupek###58,42
#sprawdziony #element 1###55,68
#naprawiony #element 2###48,52
#alt=rodzina 11111

Podpis

Tekst alternatywny

Wskaz na ilustracji

Wskaż słupek na fotografii.



Ukryj
Pokaż odpowiedź

Zapisz

Puzzle

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

WZCZYTAJ DANE DEMONSTRACYJNE

Pytanie
Ułóż puzzle

Edytor podstawowy Edytor zaawansowany Pliki (1) Pomoc


Treść
4,3

Podpis

Tekst alternatywny

Puzzle

Ułóż puzzle



Sprawdź
Pokaż odpowiedź

Zapisz

Kolorowanie mapy

Uczniowie zaznaczają obszary mapy kolorami.

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

Edycja zasobu interaktywnego

Pytanie
Zaznacz odpowiednimi kolorami w kraje, które wstąpiły do strefy euro w podanych latach. Kolor czerwony oznacza błędne zaznaczenie, kolor zielony - poprawne.

Edytor podstawowy | Edytor zaawansowany | Pliki (1) | Pomoc

Treść

2002#Macedonia|Austria|Belgia|Finlandia|Francja|Grecja|Hiszpania|Holandia|Irlandia|Luksemburg|Niemcy, Portugalia|Włochy
2007 #FF8C1F#Szwecja
2008#00FFFF#Cypri|Malta
2009#FF00FF#Słowacja
2011#000000#Estonia
2014#0000FF#Litwa
2015#FF0000#Litwa

Podpis

Tekst alternatywny

Wymień które kraje wstąpiły do strefy euro w latach: 2002, 2007, 2008, 2009, 2011, 2014 i 2015?

Tytuł pozytywnej informacji zwrotnej
Poprawna odpowiedź:

Tytuł negatywnej informacji zwrotnej
Niepoprawna odpowiedź:

Treść pozytywnej informacji zwrotnej
Sprawdź, czy zaznaczone zostały wszystkie poprawne odpowiedzi.

Treść negatywnej informacji zwrotnej
Sprawdź, czy zaznaczone zostały wszystkie poprawne odpowiedzi.

Sprawdzanie odpowiedzi
 Sprawdzanie odpowiedzi

Usuchom w trybie pełnoekranowym
 Usuchom w trybie pełnoekranowym

Tasowanie odpowiedzi
W odpowiedziach można ustawić wielkość liter

Kolorowanie mapy

Zaznacz odpowiednimi kolorami w kraje, które wstąpiły do strefy euro w podanych latach. Kolor czerwony oznacza błędne zaznaczenie, kolor zielony - poprawne.

2002 2007 2008 2009 2011 2014 2015

Sprawdź
Pokaż odpowiedź

Uporządkuj elementy

Uczniowie układają tekstowe elementy w kolejności.

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

Edycja zasobu interaktywnego

Pytanie
Uporządkuj wskazane części ballady według kolejności ich następowania.

Edytor podstawowy | Edytor zaawansowany | Pomoc

Treść

Opis dziwnego zachowania Karusi.
Nocne spotkanie dziewczyny z duchem zmarłego Jaśka.
Opis emocji i przeżyć bohaterki.
Rozpacz Karusi po zniknięciu ducha.
Zgromadzenie się ludu.
Poruszenie tłumy i zachęta do modlitwy.
Sprzeciw starca.
Wiara narratora w słowa Karusi.

Uporządkuj elementy

Uporządkuj wskazane części ballady według kolejności ich następowania.

Opis dziwnego zachowania Karusi. ⇅

Nocne spotkanie dziewczyny z duchem zmarłego Jaśka. ⇅

Opis emocji i przeżyć bohaterki. ⇅

Rozpacz Karusi po zniknięciu ducha. ⇅

Zgromadzenie się ludu. ⇅

Poruszenie tłumy i zachęta do modlitwy. ⇅

Sprzeciw starca. ⇅

Wiara narratora w słowa Karusi. ⇅

Sprawdź
Pokaż odpowiedź

Grupuj elementy

Uczniowie segregują elementy, przeciągając je do grup.

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

WCZYTAJ DANE DEMONSTRACYJNE

Grupuj elementy Zapisz

Pytanie
Grupowanie elementów

Edytor podstawowy Edytor zaawansowany Pomoc

Dodaj grupę

Nazwa grupy
grupa 1

+

element 1 grupy 1

element 2 grupy 1

Nazwa grupy
grupa 2

+

element 1 grupy 2

element 2 grupy 2

Grupowanie elementów

grupa 1

element 1 grupy 1

element 2 grupy 1

grupa 2

element 1 grupy 2

element 2 grupy 2

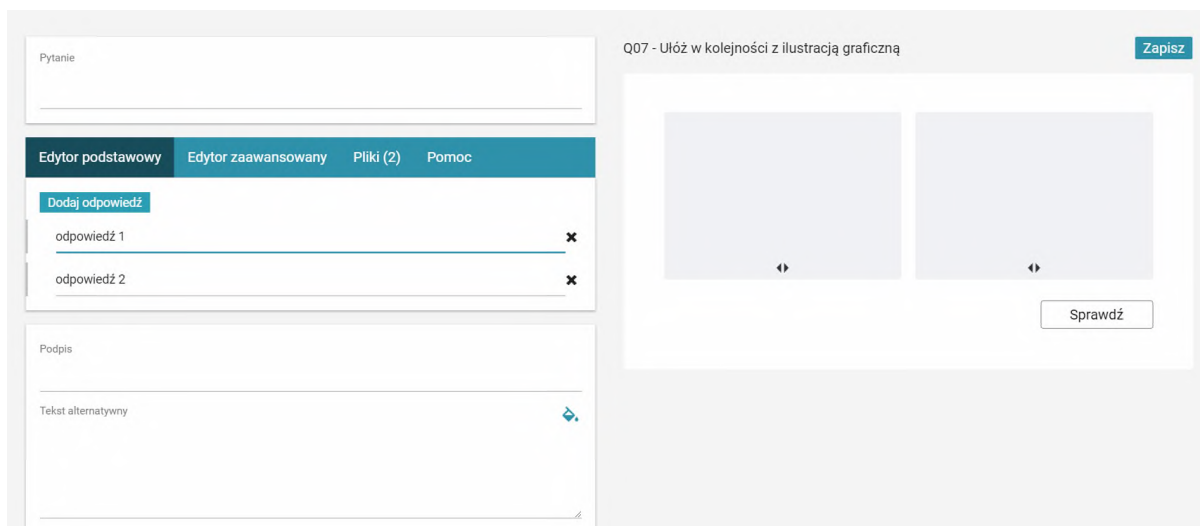
Sprawdź
Pokaż odpowiedź

Uporządkuj ilustracje

Uczniowie układają obrazy w kolejności.

Dla poprawnego działania ćwiczenia należy dodać minimum dwa obrazy.

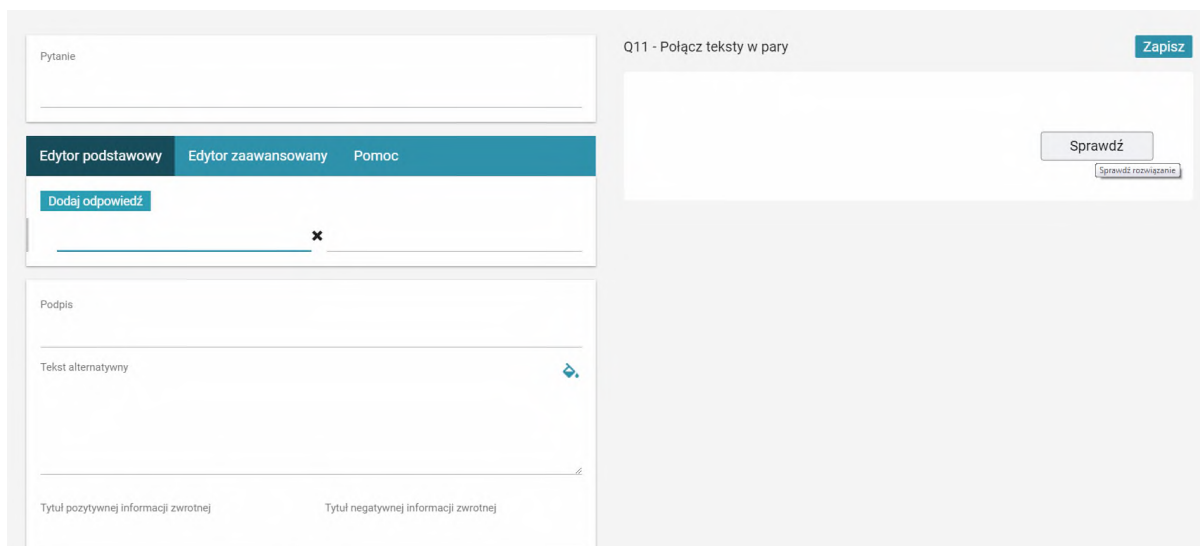
W edytorze podstawowym dodajemy odpowiedzi, a w zakładce “Pliki” zamieszczamy dwie grafiki - przeciągamy je w pole drag&drop.



Połącz w pary

Uczniowie przyporządkowują do siebie pozycje z dwóch kolumn.

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



Połącz w pary tekst z ilustracjami

Uczniowie łączą ze sobą ilustracje i podpisy.

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

Po uzupełnieniu informacji w edytorze podstawowym pojawi się zakładka “Pliki”. Wybrane grafiki należy przeciągnąć w pole drag&drop.

Połącz w pary tekst z audio

Uczniowie łączą w pary plik dźwiękowy i podpis.

W edytorze zaawansowanym należy wpisać odpowiedzi. Każda linia stanowi jedną odpowiedź.

The screenshot shows the editor interface for a question. On the left, there is a 'Pytanie' (Question) field. Below it is a tabbed menu with 'Edytor zaawansowany' (Advanced Editor) selected, 'Pliki (4)' (Files (4)), and 'Pomoc' (Help). Under the 'Edytor zaawansowany' tab, there is a 'Treść' (Content) field and a list of four answer options: 'Odpowiedź 1', 'Odpowiedź 2', 'Odpowiedź 3', and 'Odpowiedź 4'. On the right, the question text 'Q57 - Połącz w pary tekst z audio' is displayed, along with a 'Zapisz' (Save) button and a 'Sprawdź' (Check) button.

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

This screenshot shows the 'Pliki (4)' (Files (4)) tab selected in the editor. It displays four audio upload slots, labeled 'Audio 1' through 'Audio 4', each corresponding to one of the answer options. Each slot contains an upload icon and the text 'Przeciągnij plik tutaj lub kliknij, aby go załadować.' (Drag a file here or click to upload). Below the audio slots, there is a 'Podpis' (Signature) field. The question text 'Q57 - Połącz w pary tekst z audio' and the 'Zapisz' (Save) and 'Sprawdź' (Check) buttons are also visible on the right side of the interface.

W zakładce "Pomoc" znajduje się przykład wypełnionego ćwiczenia.

Wstawianie elementów na oś czasu

Aby dodać ćwiczenie "wstawianie elementów na oś czasu", wybieramy z panelu bocznego ikonę "Wstawianie elementów na oś w odpowiednie miejsca" i przeciągamy ją do części głównej e-materiału. W edytorze zaawansowanym uzupełniamy elementy do wstawienia na oś czasu, podając najpierw rok, następnie symbole "###" i opis daty.

Zaznaczanie komórek tabeli

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

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

`text=Tekst` – gdzie `Tekst` jest treścią wyświetlaną w komórce;

`correct=1` – umieszczamy jeżeli jest to odpowiedź poprawna;

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

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

`feedback=Tekst` – gdzie `Tekst` jest treścią wyświetlaną w wiadomości zwrotnej.

Przykładowe ćwiczenie 📄

Zaawansowane Pomoc Opcje

```

text=Pytanie
disabled=1
###
text=Nagłówek 2
disabled=1
###
text=Nagłówek 3
disabled=1
@@@
text=Niepoprawna odpowiedź
group=1
feedback=Źle!
###
text=Poprawna
group=1
correct=1
feedback=Brawo, świetnie Ci idzie!
###
text=Niepoprawna odpowiedź

```

Przykładowe ćwiczenie

Pytanie	Nagłówek 2	Nagłówek 3
Niepoprawna odpowiedź <input type="radio"/>	Poprawna <input type="radio"/>	Niepoprawna odpowiedź <input type="radio"/>
A <input type="checkbox"/>	Kolumna z samym tekstem	B <input type="checkbox"/>

Pokaż odpowiedź

ANULUJ
ZAPISZ

Uzupełnianie komórek tabeli

Uczniowie wpisują odpowiedzi we wskazanych polach tabeli.

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

Przykładowe pytanie

Zaawansowane
Pomoc
Opcje

```
Nagłówek 1 | Nagłówek 2 | Nagłówek 3
Odpowiedź 1 | Odpowiedź 2 | Odpowiedź 3
Odpowiedź 4 | Odpowiedź 5 | @Tekst na stałe
Odpowiedź 6 | @Więcej tekstu | @Jeszcze więcej tekstu
```

Przykładowe pytanie

Nagłówek 1	Nagłówek 2	Nagłówek 3
		Tekst na stałe
	Więcej tekstu	Jeszcze więcej tekstu

Pokaż odpowiedź

[ANULUJ](#) [ZAPISZ](#)

Przenoszenie elementów do komórek tabeli

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

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

Przykładowe pytanie

Zaawansowane
Pomoc
Opcje

```
Nagłówek 1 | Nagłówek 2 | Nagłówek 3
Odpowiedź 1 | Odpowiedź 2 | Odpowiedź 3
Odpowiedź 4 | Odpowiedź 5 | @Tekst na stałe
Odpowiedź 6 | @Więcej tekstu | @;)
###
dystraktor1
dystraktor2
dystraktor3
dystraktor4
```

Przykładowe pytanie

Nagłówek 1	Nagłówek 2	Nagłówek 3
		Tekst na stałe
	Więcej tekstu	;)

Pokaż odpowiedź

[ANULUJ](#) [ZAPISZ](#)

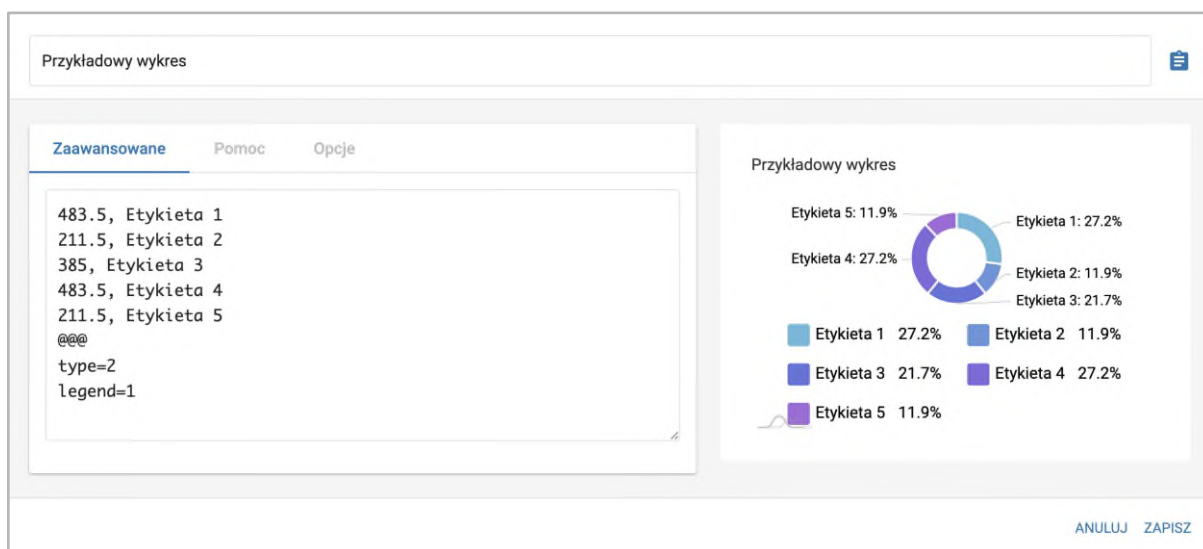
Wykres kołowy

Umożliwia wstawienie interaktywnego wykresu kołowego, pierścieniowego.

W każdej linii wprowadzamy wartość, a po przecinku etykietę, którą ma być podpisana.

Procentowy udział w całości zostanie obliczony automatycznie.

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



Wykres z osią

Umożliwia wstawienie wykresu kolumnowego, liniowego, skumulowanego lub punktowego.

W każdej linii wprowadzamy etykietę, a po przecinkach wartości liczbowe.

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

Przykładowy wykres

Zaawansowane Pomoc Opcje

```

Miasto, Liczba mieszkańców, Liczba psów
Warszawa, 1765000, 700000
Kraków, 767348, 600000
Łódź, 694990, 500000
@@@
legend=1
orientation=vertical
type=column
                    
```

Przykładowy wykres

Miasto	Liczba mieszkańców	Liczba psów
Warszawa	1 765 000	700 000
Kraków	767 348	600 000
Łódź	694 990	500 000

ANULUJ ZAPISZ

Ustaw wysokość słupków na wykresie

Uczeń ustawia wartości wykresu na właściwym poziomie.

Wskaż skład procentowy kawy.

Zaawansowane Pomoc Opcje

```

Kawa###25
Mleko###20
Woda###9
@unit=%
@step=1
@max=100
@density=50
                    
```

Wskaż skład procentowy kawy.

Kawa 42%

Mleko 11%

Woda 78%

0 50 100

Pokaż odpowiedź

ANULUJ ZAPISZ

Tablica interaktywna

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

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

Szczegółowe informacje nt konstruowania ćwiczenia znajdują się w zakładce Pomoc.

Przykładowa tablica interaktywna

Zaawansowane Załączniki (3) Pomoc Opcje

```
Słodycze
image#truskawki
image#ryż
editable-text#Tutaj wpisz tekst###10,3
editable-text#Tutaj wpisz tekst###10,3
```

Przykładowa tablica interaktywna

ANULUJ ZAPISZ

Ilustracja interaktywna

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

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

W polu "Pozycja horyzontalna" wpisujemy liczbę od 0 do 100, gdzie 0 oznacza, że punkt będzie w skrajnie lewym punkcie, a 100, że punkt będzie w skrajnie prawym punkcie.

Oznacza to, że jeśli wpisujemy wartość 50, punkt znajdzie się na środku.

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

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

WCZYTAJ DANE DEMONSTRACYJNE

Tytuł
Ilustracja interaktywna

Edytor podstawowy Edytor zaawansowany Pliki (1) Pomoc

Dodaj punkt

Opis ilustracji


Tytuł
Kwiat

Tekst
Słupek, pręciki, pylniki, płatki.

Pozycja pozioma [%]	Pozycja pionowa [%]
50	50
Przesunięcie poziome [%]	Przesunięcie pionowe [%]
0	0
Umiejscowienie	Skala
Dolne prawe	1.25

Ilustracja interaktywna

Zapisz



Dziennik (pytanie otwarte)

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

W edytorze zaawansowanym na początku wstawiamy symbole @@@, a następnie dodajemy pola do naszego dzienniczka w postaci znaczników w nawiasach klamrowych.

Zatem znacznik dla tytułu naszego dziennika obserwacji to {tytuł}, a znacznik do pola, które może uzupełniać uczeń, to {pole}. Możemy dodać tekst do pola, który wyświetla się przed wprowadzeniem do niego treści, np. {pole-Treść wewnątrz}. Możemy także dodawać etykiety do pól. Wtedy zamiast "-" używamy znaku "@", czyli {pole@Treść etykiety}. W celu zaznajomienia się z innymi znacznikami, które można zastosować w dzienniczku, klikamy zakładkę Pomoc.

Przykładowy dziennik 📄

WCZYTAJ DANE DEMONSTRACYJNE

Zaawansowane
Pomoc
Opcje

```
{pole} lub {pole-Treść wewnątrz}

Duże pole:
{duzepole}
Data:
{data}
Rozwijalna lista:
{lista@Treść etykiety#Opcja 1#Opcja 2#Opcja 3}
Pole do wstawienia obrazu:
{obraz-Treść wewnątrz}
```

Przykładowy dziennik

Drukuj
Wyczyść

Treść wewnątrz

lub

Treść wewnątrz

Duże pole:

Data:

DD-MM-RRRR

Rozwijalna lista:

Treść etykiety

Opcja 1

▼

Pole do wstawienia obrazu:

Zaloguj się, aby dodać ilustrację.

ANULUJ ZAPISZ

Dodatkowe komponenty

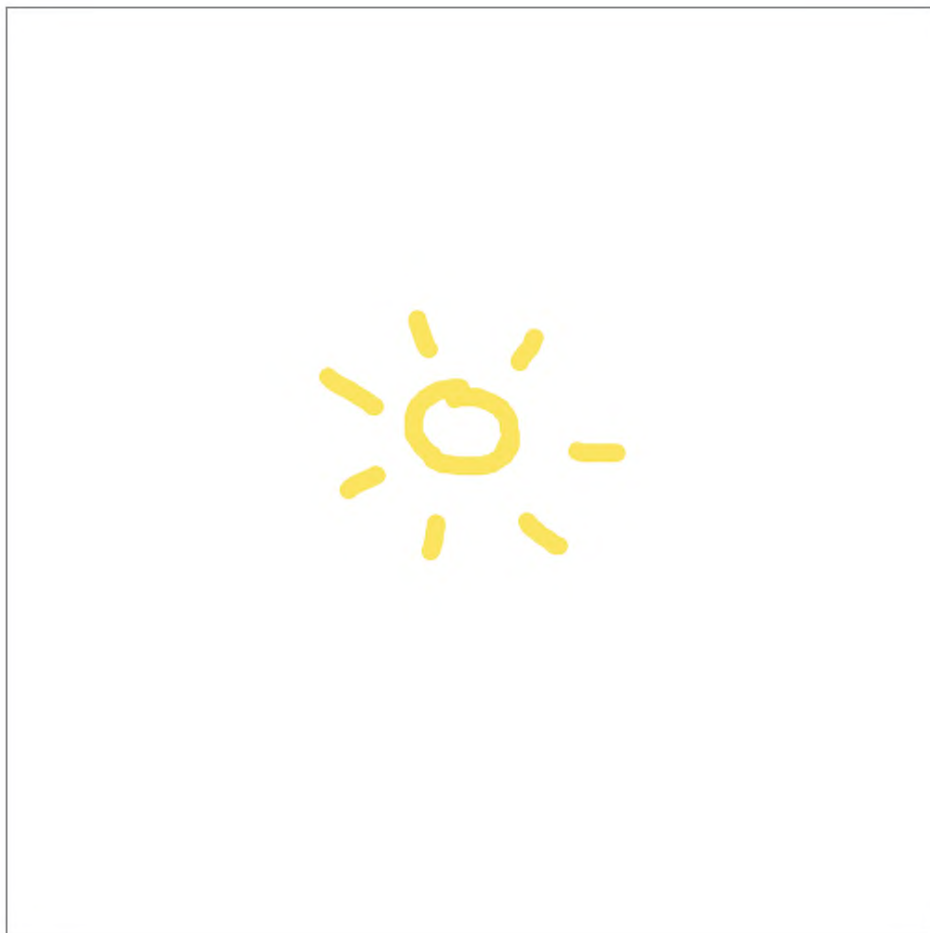
Harmonia

Rozwijane zakładki z treścią.

Tytuł nagłówka
Treść
Tytuł nagłówka
Tytuł nagłówka
Tytuł nagłówka

Szkicownik

Umożliwia odręczne rysowanie.



Interaktywny szkicownik

Odręczne rysowanie, dodawanie pól tekstowych i przeciąganie obrazków.

Pokaz slajdów

Automatyczna galeria obrazów z napisami.

Tekst na obrazie




Oś czasu


Linia chronologiczna z możliwością zamieszczania tekstu i obrazów.



Szkoła Ateńska na fresku Rafaela Santiago, XVI w.
Źródło: domena publiczna.

386 p.n.e.
Akademia Płatońska
Wybitny filozof Platon w 386 roku p.n.e. założył Akademię Płatońską. Jej nazwa pochodziła od gaju Akademos, w którym się mieściła. Kształciła ona w dziedzinie polityki, matematyki, astronomii i nauk przyrodniczych.



Dziennik z osią czasu

Formularz umożliwiający uczniom tworzenie własnych linii chronologicznych.

Jednoręki bandyta

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

Ćwiczenie 2

Czy wylosowany artysta jest autorem tych dzieł?

Leonardo da Vinci



Nie

Tak

Losuj

Fiszki

Ćwiczenie językowe wspomagające przyswajanie nowych słów.

Banana

Odrzuć

Następna

Wykreślanka

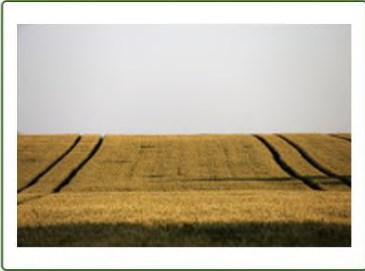

Uczniowie odnajdują słowa ukryte na planszy.

N	O	C	B	A	N	A	N	H	W	N	G
W	K	E	S	O	C	H	A	E	T	G	R
H	C	B	A	O	K	Y	R	M	R	Y	U
F	B	G	S	D	H	Ł	W	M	Y	K	S
H	H	Z	H	R	D	L	B	N	C	N	Z
A	B	L	G	T	B	I	W	A	R	F	K
Z	W	I	Ś	N	I	A	R	F	J	G	A
B	A	M	T	N	W	G	R	U	S	W	N

- JABŁKO
 GRUSZKA
 BANAN
 WIŚNIA

Memo

Gra typu memory.

Herbata		
	Pszenica	

Gra decyzyjna

Umożliwia tworzenie gier wyboru w oparciu o rozgałęziające się scenariusze.



Przemierzasz pola pszenicy. W którą stronę się kierujesz?

Ruszam na zachód.

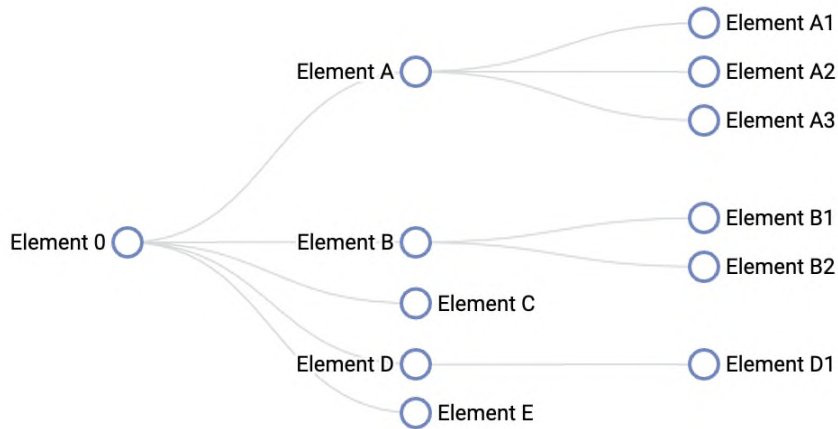
Ruszam na wschód.

Kreator krzyżówek

Uczniowie tworzą i zapisują własne krzyżówki.

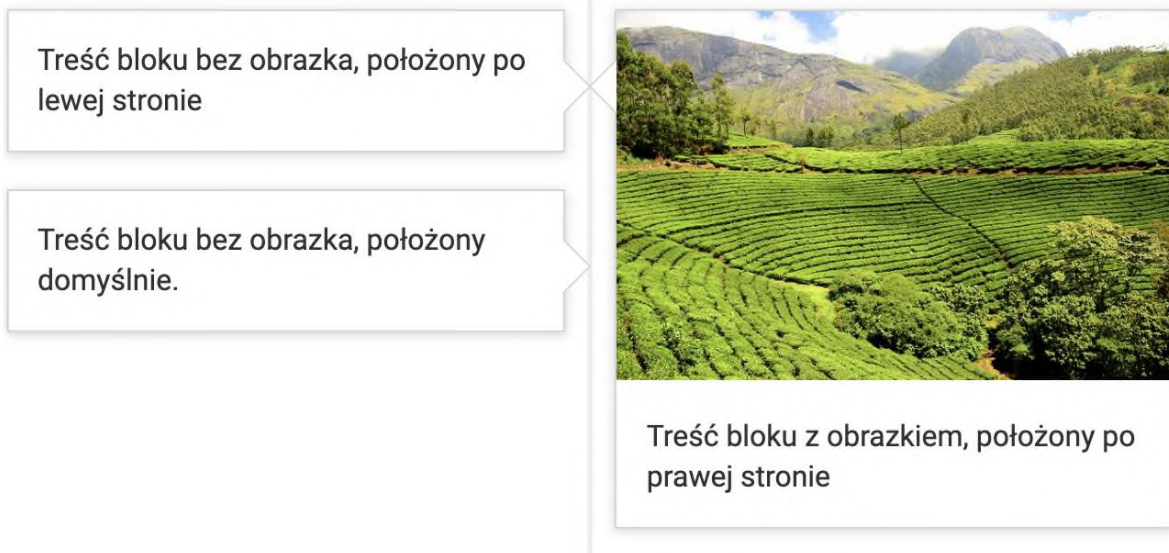
Schemat - gałąź

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



Pionowa oś czasu

Pionowa prezentacja.



Blockly

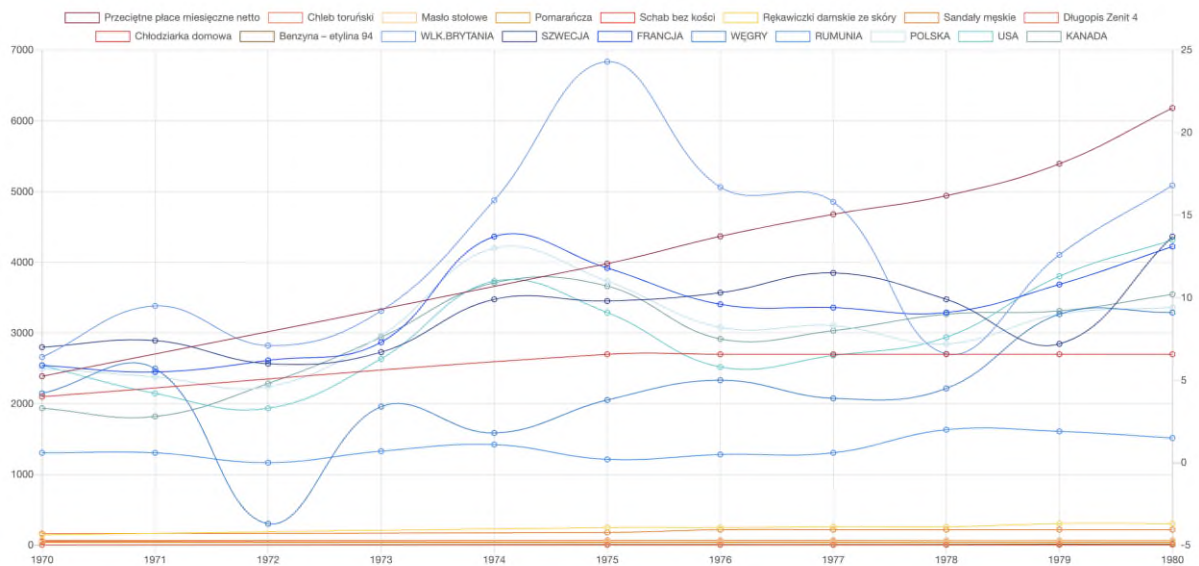
Komponent umożliwiający programowanie przy pomocy bloków.

The screenshot displays the ZPE programming environment. At the top, there are tabs for different programming languages: Bloki, JavaScript, Python, PHP, Lua, and Dart. Below these, there are buttons for 'XML', 'Krok po kroku' (Step by step), a trash icon, and a play button. On the left side, there is a vertical menu with categories: Logika (Logic), Pętle (Loops), Matematyka (Mathematics), Tekst (Text), Listy (Lists), Kolor (Color), Zmienne (Variables), and Funkcje (Functions). The main workspace shows a block-based code editor with a grid background. The code consists of the following blocks: a 'przypisz x wartość 0' (Assign x value 0) block, a 'jeśli x < 10' (If x < 10) block, a 'wykonaj' (Do) block containing a 'powtarzaj dopóki x = 10' (Repeat while x = 10) block, and another 'wykonaj' block containing a 'zmiern element o 1' (Increase element by 1) block and a 'wydrukuj " abc "' (Print " abc ") block. On the right side of the workspace, there are icons for zooming in (+), zooming out (-), and a trash icon.

Symulacja

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

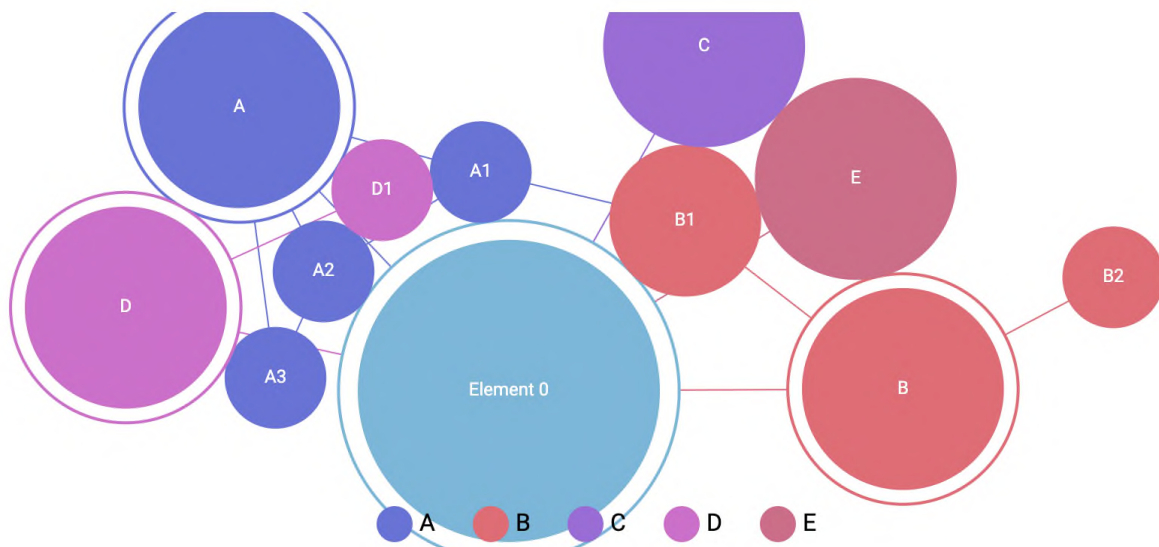
Zintegrowana Platforma Edukacyjna



CENY W ZŁ		INFLACJA W %																	
x	Przeciętne płace miesięczne netto	Chleb toruński	Masło stolowe	Pomarańcza	Schab bez kości	Rękawiczki damskie ze skóry	Sandały męskie	Długopis Zenit 4	Chłodziarka domowa	Benzyna - etylina 94	WŁKBRYTANIA	SZWECJA	FRANCJA	WĘGRY	RUMUNIA	POLSKA	USA	KANADA	
1	1970	2389	4	64	40	52	146	165	70	2100									
2	1975	3981	4	64	40	44	250	180	70	2700									
3	1976	4367	4	64	40	44	250	220	70	2700									
4	1977	4679	4	64	40	44	260	220	70	2700									
5	1978	4942	4	68	40	44	260	220	70	2700									
6	1979	5393	4	68	40	44	305	220	70	2700									
7	1980	6181	6	68	40	44	305	220	70	2700									

Mapa myśli

Umożliwia śledzenie powiązań między elementami.

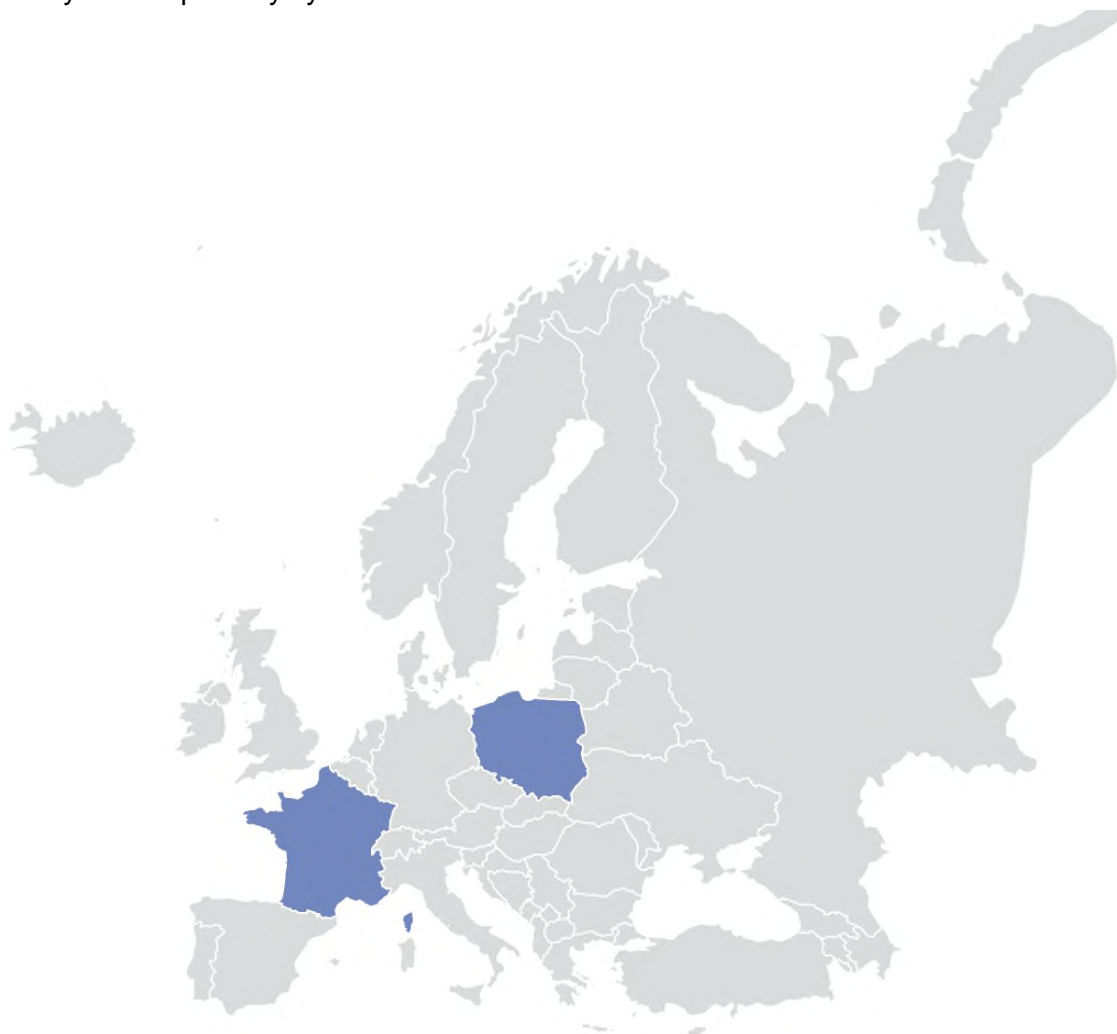


Kreator map myśli

Mapa myśli tworzona przez ucznia.

Mapa interaktywna

Interaktywna mapa statystyczna.



Tester kodu

Uczniowie wpisują kod programistyczny i sprawdzają jego poprawność.

Mapa warstwowa

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



Kreator memów

Uczniowie tworzą własne memy na zadany temat.



Tworzenie ćwiczeń przez uczniów

Uczniowie samodzielnie tworzą pytania testowe dla innych uczniów.

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

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

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

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

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

W zakładce "Pomoc" znajduje się przykładowa treść ćwiczenia.

The screenshot displays the 'Edycja zasobu interaktywnego' (Interactive Resource Editor) interface. On the left, there is a 'Pytanie' (Question) input field and a 'Treść' (Content) field containing the character '#'. Below these fields are tabs for 'Edytor zaawansowany' (Advanced Editor) and 'Pomoc' (Help). The main area on the right is titled 'E24 - Generator pytań testowych' (E24 - Test Question Generator) and includes a 'Zapisz' (Save) button in the top right. It features a 'Tu wpisz polecenie' (Enter instruction here) field, followed by two radio button options, each with a 'Tu wpisz odpowiedź' (Enter answer here) field and a 'Usuń odpowiedź' (Remove answer) button. At the bottom of this section are three buttons: 'Wyczyść' (Clear), 'Dodaj odpowiedź' (Add answer), and 'Generuj zadanie' (Generate task).

Testy i gry edukacyjne

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

Test 1

Ustawienia testu	
Tytuł testu	<input type="text"/>
Procentowy próg zaliczenia testu	<input type="text"/>
Tekst zwrotny zaliczonego testu	<input type="text"/>
Tekst zwrotny niezaliczonego testu	<input type="text"/>
Ilość ćwiczeń do wylosowania	<input type="text"/>
Limit czasu (w minutach)	<input type="text"/>
Tryb gry (podział na poziomy trudności)	<input type="checkbox"/>

Pula zadań - przeciągnij ćwiczenia poniżej
Wpisz tekst tutaj...

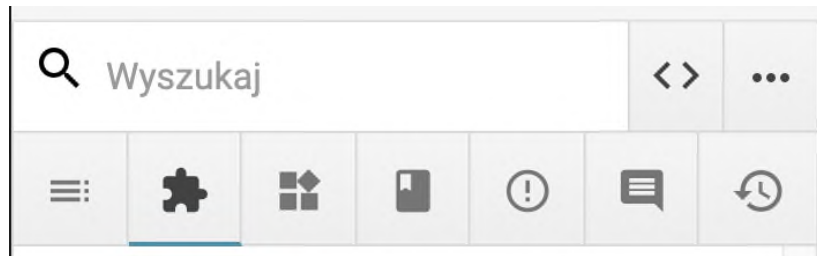
Opis testu na ekranie początkowym
Wpisz tekst tutaj...

Edytor treści dla profesjonalistów (beneficjentów projektów)

Edytor zaawansowany funkcjonuje w sposób identyczny z tym przeznaczonym dla nauczycieli uczniów. Oba edytory oferują te same możliwości, w tym wykorzystanie systemu znaczników Markdown, który jest szczególnie przydatny dla użytkowników zaawansowanych, takich jak autorzy e-materiałów.

W edytorze Markdown kopiowanie treści jest o wiele szybsze. Jest to wyjątkowo pomocne, jeżeli nasze dokumenty mają podobną strukturę lub będą tłumaczone na wiele wersji językowych.

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



Wyświetli się obszar roboczy przypominający nieco kod html. Jego układ i wykorzystane znaczniki decydują o tym, jakie treści są widoczne w e-materiale. Każda treść wprowadzana w edytorze wizualnym zostanie tu wyświetlona w formie pseudokodu. Przełączanie się między widokiem podstawowym i zaawansowanym nie spowoduje utraty treści – możemy robić to w dowolnym momencie w zależności od wygody.

Poniżej przykłady zastosowania podstawowych znaczników.

```
> \polecenie  
>  
> Zredaguj słownikową definicję ballady, wykorzystując informacje podane w galerii  
interaktywnej.  
>
```

Polecenie 1

Zredaguj słownikową definicję ballady, wykorzystując informacje podane w galerii interaktywnej.

```
# Nagłówek 1  
## Nagłówek 2  
### Nagłówek 3|
```

Nagłówek 1

Nagłówek 2

Nagłówek 3

Wstawianie tabel

Edytor umożliwia wstawianie tabel w formacie html. W tym celu przechodzimy do edytora zaawansowanego. Wewnątrz tagów `<table>` `</table>` wstawiamy kod tabeli wygenerowany przy pomocy dowolnego edytora tabel html dostępnego w internecie.

Wstawianie sekcji widocznych tylko dla nauczyciela

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

Treść dla ucznia

```
\section1  
\for-teacher
```

Treść dla nauczyciela

```
\section1
```

Treść dla ucznia

Wstawianie kolumn

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

```
\kolumna=1
```

Treść kolumny

```
\kolumna=2
```

Treść kolumny

```
\kolumna-koniec
```



```

8
9 \kolumna=1
10
11 Mickiewicz miał barwną biografię. W Wilnie był
współzałożycielem i członkiem Towarzystwa
Filomatycznego oraz Zgromadzenia Filaretów.
W okresie pobytu w Paryżu został wykładowcą
literatury słowiańskiej w Collège de France.
Zajmował się również filozofią, publicystyką,
był działaczem politycznym i nauczycielem.
Wywarł ogromny wpływ na kulturę i jest uznawany
za narodowego wieszcza.
12
13 \kolumna=2
14
15 *Ballady i romanse* opublikowano w Wilnie
w 1822 roku, w pierwszym tomie *Poezji*.
Mickiewicz wykorzystał gatunek ballady,
w którym zamknął kilkanaście udratyzowanych
fabułek. Cały tom można uznać za literacki
manifest założeń nowej epoki. Znamienny jest
fakt, że ballady poprzedził poeta wystąpieniem
zatytułowanym *O poezji romantycznej*. Tekst
ten wyraźnie ukazuje świadomość Mickiewicza, że
przedstawia czytelnikom utwory znacznie
różniące się od klasycystycznych wzorców sztuki
oświeceniowej.
16
17 \kolumna-koniec
18

```

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

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

Odnośniki do innych e-materiałów

Odnośniki w formie tekstu

W edytorze zaawansowanym wprowadzamy pseudokod wg wzoru:

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

Gdzie tekst to fraza linkująca, a kod to identyfikator projektu.

Na przykład:

Więcej na ten temat dowiesz się z lekcji

```
[Grochodrzewy] \link={PfmvBQE0E}
```

Odnośniki w formie kafli

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

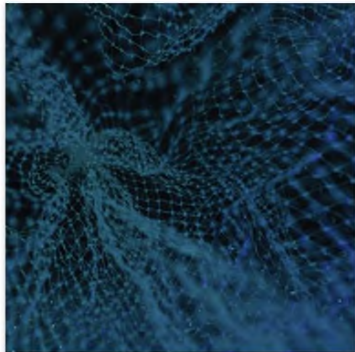
W edytorze zaawansowanym wprowadzamy zapis:

```

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

```


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



**Zagadnienie
mostów
królewieckich**



**Sposoby
reprezentacji
grafów**



**Wprowadzenie do
teorii grafów**

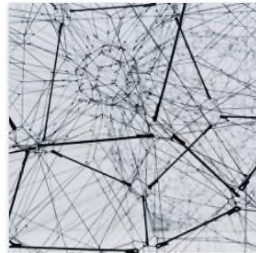
Zmodyfikowanie zapisu w sposób następujący:

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

Spowoduje, że układ ulegnie zmianom.



Zagadnienie
mostów
królewieckich



Sposoby
reprezentacji
grafów

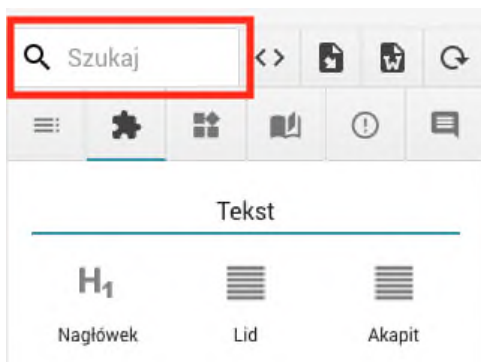


Wprowadzenie do teorii grafów

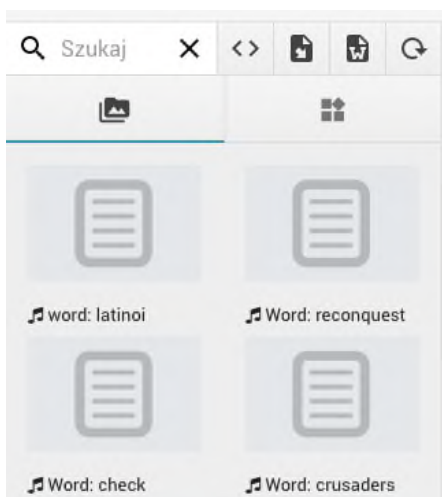
Wyszukiwarka e-zasobów wykorzystanych w e-materiale (content recycling)

Na wypadek gdyby potrzebny e-zasób został usunięty lub miał być wykorzystany wielokrotnie powstała specjalna wyszukiwarka.

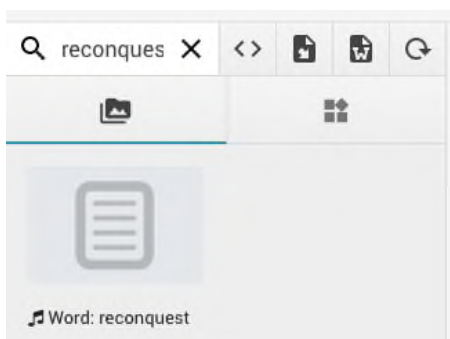
1. Aby przejść do wyszukiwania, klikamy jej pole w panelu bocznym.



2. Wyświetlona zostanie lista zasobów podzielona zakładkami na dwie kategorie – multimedia i ćwiczenia interaktywne.



3. Jeśli w e-materiale wykorzystano wiele multimediów, listę można ograniczyć, wpisując tekst w pole wyszukiwania.



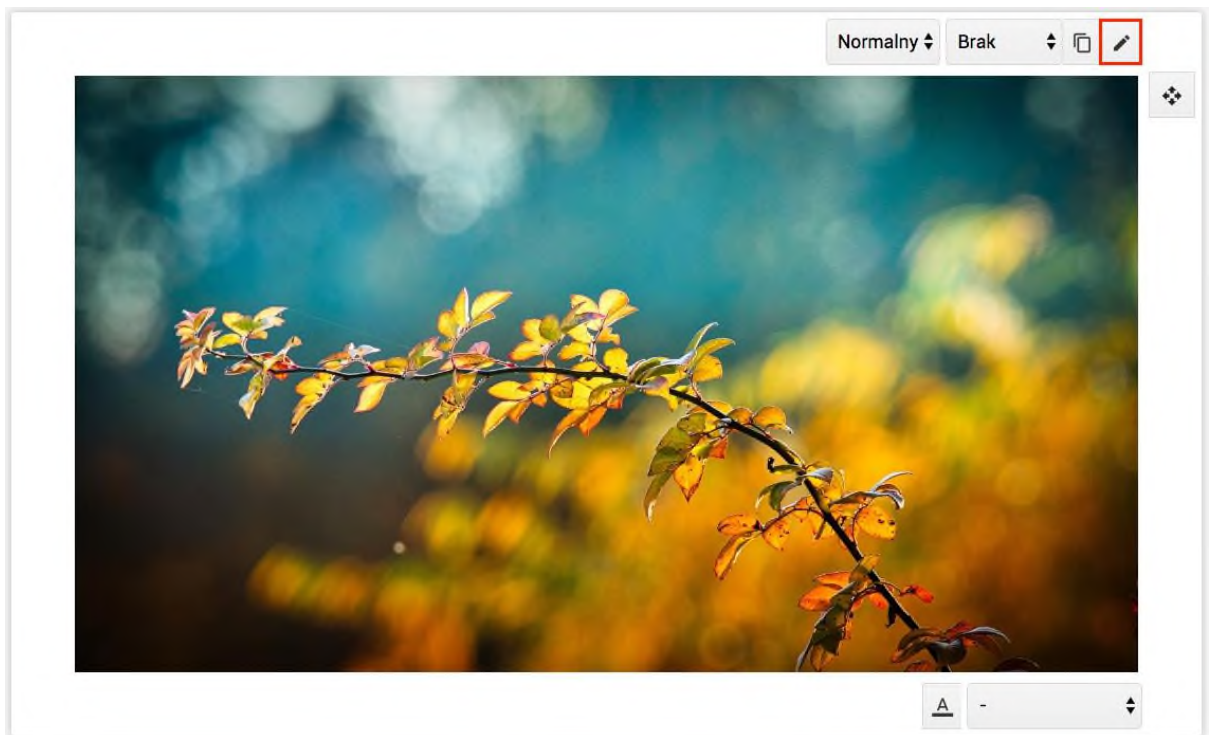
4. Aby umieścić wyszukany zasób w e-materiale, przeciągamy go w pożądane miejsce tak samo jak każdy inny element.

Zwiększanie dostępności e-materiałów

Zgodnie z wytycznymi projektu, dostarczane e-materiały muszą spełniać wymagania standardu dostępności WCAG 2.1 na poziomie AA (zgodnie z ustawą z dnia 4 kwietnia 2019 r. o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych). Oznacza to, że elementy multimedialne muszą być opisane w sposób, który umożliwia korzystanie z nich osobom z dysfunkcjami wzroku lub słuchu.

Teksty alternatywne ilustracji

1. Aby dodać opis alternatywny do ilustracji, klikamy ikonę edycji (ołówka) widoczną po wskazaniu go kursorem myszy.



2. W otwartym oknie, po lewej stronie widoczne jest pole tekstowe, w które wprowadzamy opis alternatywny.

Edycja zasobu

Identyfikator
RATRKVld8AFAI

Nazwa *
jesienne liście

Domyślny podpis

Tytuł


Tekst alternatywny

Słowa kluczowe

Kategoria *
Grafika inna

Status
-

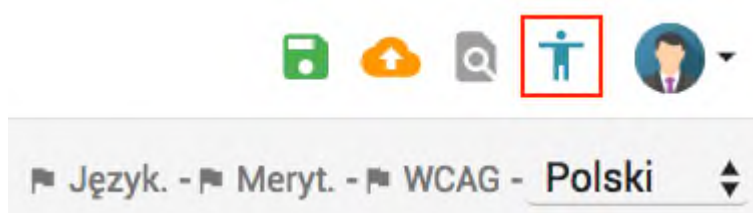
Zapisz



autumn-3846345_1920.jpg

Kliknij lub przeciągnij plik tutaj

- Opisy alternatywne będą widoczne dla użytkowników korzystających z czytników ekranowych. Możemy je podejrzeć klikając ikonę ludzika w prawym górnym rogu Edytora.




Alternatywne wersje plików wideo (np. język migowy)

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


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

wędrowki ludów first_cut.mp4 ☰

Plik główny ↓ Alternatywa ścieżka wideo dla osób niepełnosprawnych




Wędrowki ludów i upadek cesarstwa Zachodniego




Upuść lub przeciągnij plik albo kliknij

Poster (1920 x 1080) ↓ Napisy ↓ Napisy dla niesłyszących



Wędrowki ludów i upadek cesarstwa Zachodniego

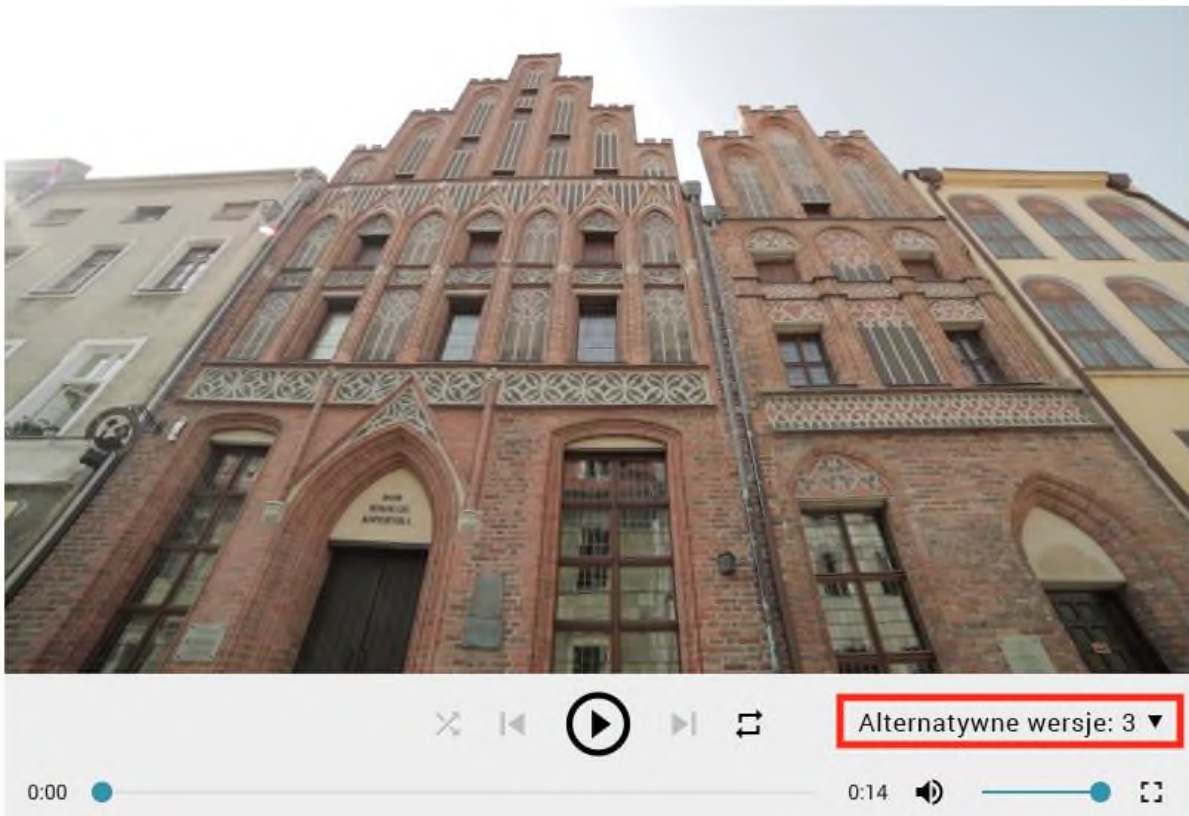
Zaladowany plik:
*GRYpck7P4d6YtwiEIT7ZA...



Upuść lub przeciągnij plik albo kliknij

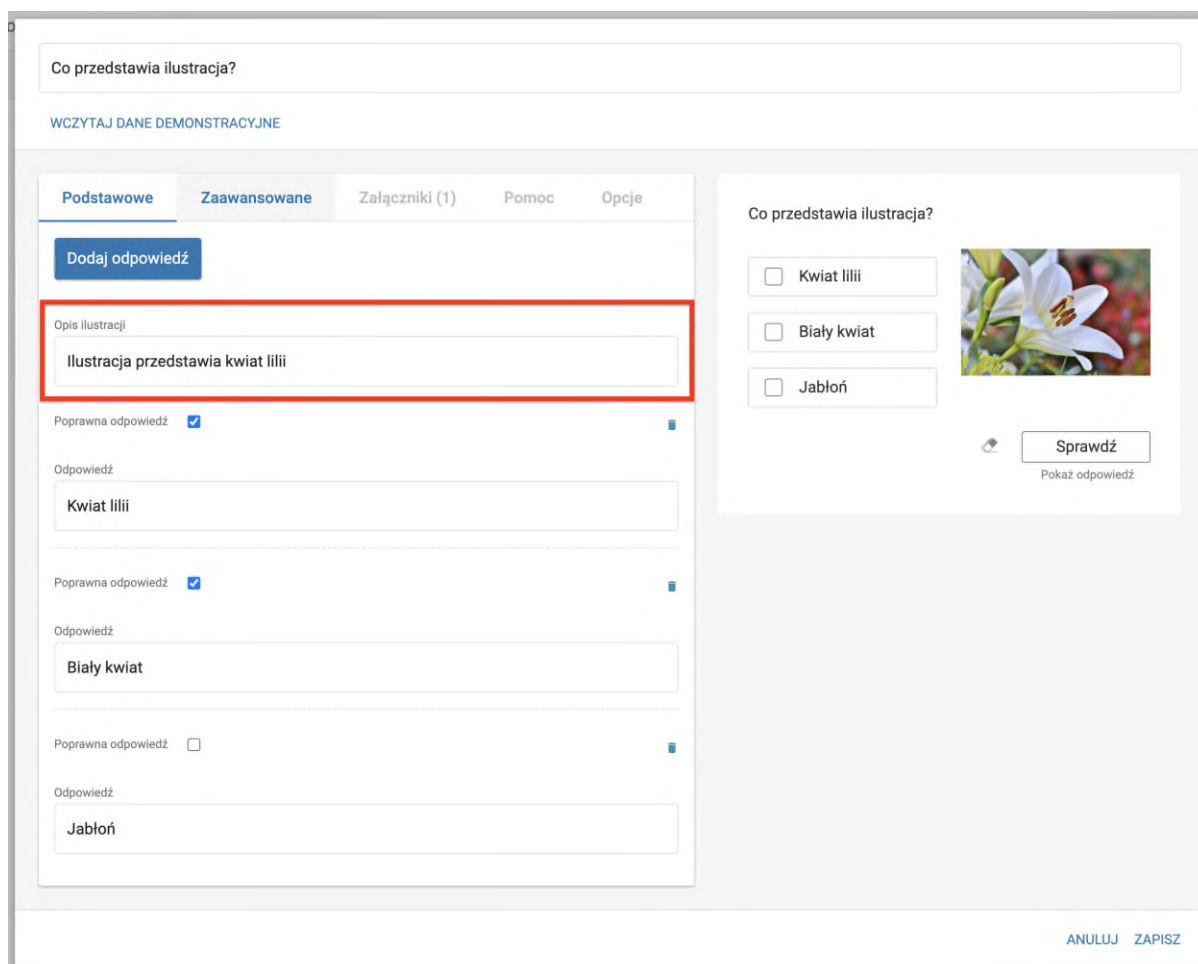
ANULUJ ZAPISZ

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



Opisy alternatywne ilustracji wewnątrz ćwiczeń interaktywnych

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



The screenshot displays the ZPE editor interface for an interactive exercise. At the top, there is a text input field with the placeholder "Co przedstawia ilustracja?". Below it, a link "WCZYTAJ DANE DEMONSTRACYJNE" is visible. The main editor area is divided into two panels. The left panel, titled "Podstawowe", contains a "Dodaj odpowiedź" button and a text input field for "Opis ilustracji" with the text "Ilustracja przedstawia kwiat lilii". Below this, there are three rows of feedback: the first two are marked as correct ("Poprawna odpowiedź" checked) with the answers "Kwiat lilii" and "Biały kwiat", while the third is marked as incorrect ("Poprawna odpowiedź" unchecked) with the answer "Jabłoń". The right panel, titled "Co przedstawia ilustracja?", features a list of radio button options: "Kwiat lilii", "Biały kwiat", and "Jabłoń". To the right of these options is a small image of a white lily flower. At the bottom of this panel are "Sprawdź" and "Pokaż odpowiedź" buttons. At the very bottom of the editor window, there are "ANULUJ" and "ZAPISZ" buttons.

Wskazywanie języka wtrąceń obcojęzycznych

Jeśli w e-materiale występują wtrącenia w języku odmiennym od głównego języka treści, powinny zostać oznaczone, aby ułatwić pracę czytelnikowi.

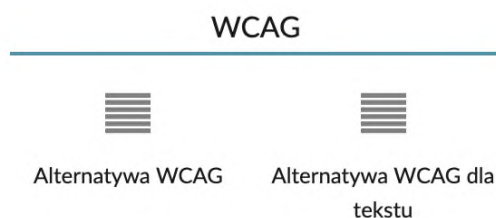
W tym celu zaznaczamy fragment tekstu, klikamy ikonę języka na panelu edycji i wybieramy język.

Paragraf ▼ **B** *I* x^2 x_2 ↔ 📄 ✖

Palais du Louvre, dawny pałac królewski w Paryżu, former royal palace obecnie mieszczący największe na świecie ist die frühere Residenz muzeum sztuki, ponadto mieści wiele instytucji o charakterze naukowym

Dodawanie alternatywnych ćwiczeń

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



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

Wpisz tekst tutaj...

Alternatywa ćwiczenia:

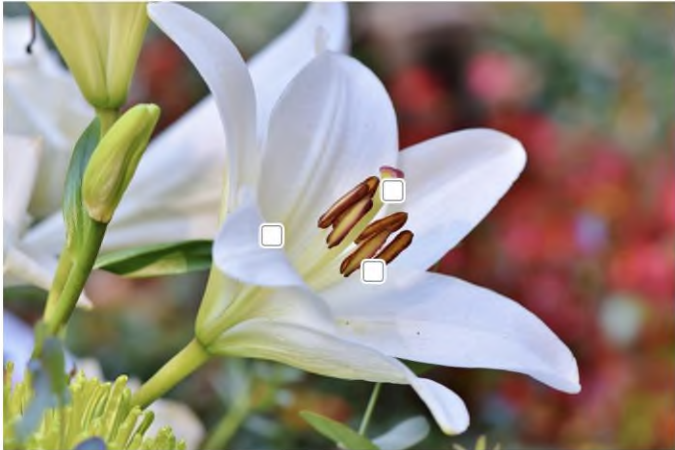
Wpisz tekst tutaj...

Gotowa struktura powinna wyglądać następująco (wewnątrz niebieskiej ramki):

Wpisz tekst tutaj...

Ćwiczenie 1

Wskaż słupek na fotografii.



Wpisz tekst tutaj...

Pokaż odpowiedź

Alternatywa ćwiczenia:

Ćwiczenie 2

Czym jest słupek?

Koroną zbudowaną z płatków chroniących wnętrze kwiatu.

Słupek jest żeńskim organem rozrodczym umieszczonym w środku kwiatu.

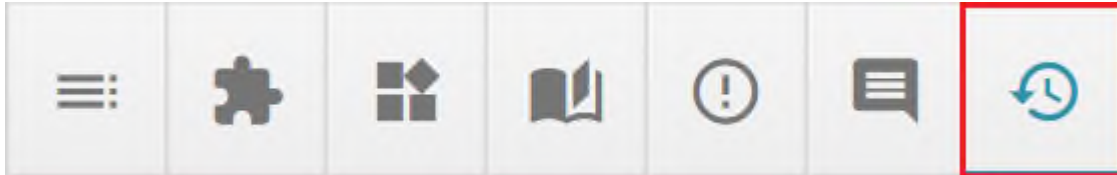
Wpisz tekst tutaj...

Pokaż odpowiedź

Wersjonowanie dokumentów

Platforma posiada opcję wersjonowania stworzonych na niej e-materiałów. Aby wyświetlić listę wersji dokumentu, przechodzimy do jego edycji. Następnie klikamy na ikonę rozwijanego menu, która znajduje się obok ikony <> na panelu bocznym i wybieramy pozycję Wersje. Na panelu bocznym wyświetlą się nam wersje dokumentu z datami wprowadzonych zmian i nazwą użytkownika, który je wprowadził. Po kliknięciu na pozycję z

listy zostajemy przeniesieni do danej wersji dokumentu. Na stronie dokumentu zostaje wyświetlona treść wybranej wersji, a nad nią przycisk "Przywróć tę wersję". Po jego kliknięciu treść naszego dokumentu zostaje zastąpiona treścią z danej wersji. Podczas przywracania wersji dokumentu zostaje utworzona nowa wersja dokumentu. Dzięki temu żadna z wersji dokumentu nie zostanie utracona.

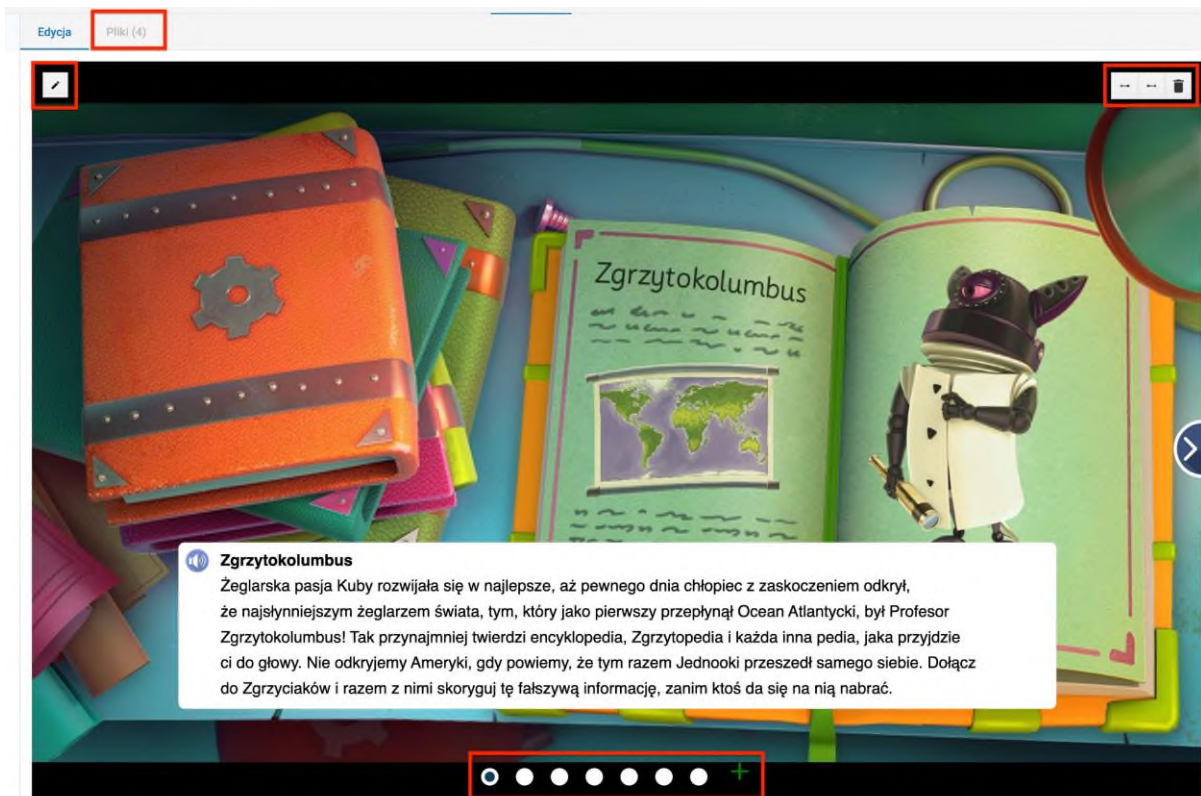


Edytor dla materiałów edukacji wczesnoszkolnej (Zgrzyciaki)

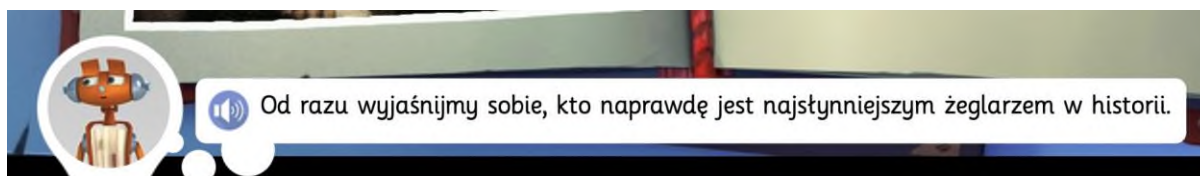
Treści przeznaczone dla uczniów pierwszych klas szkoły podstawowej zostały wytworzone przed uruchomieniem aktualnej wersji platformy edukacyjnej, stąd ich edycja jest ograniczona.

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

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



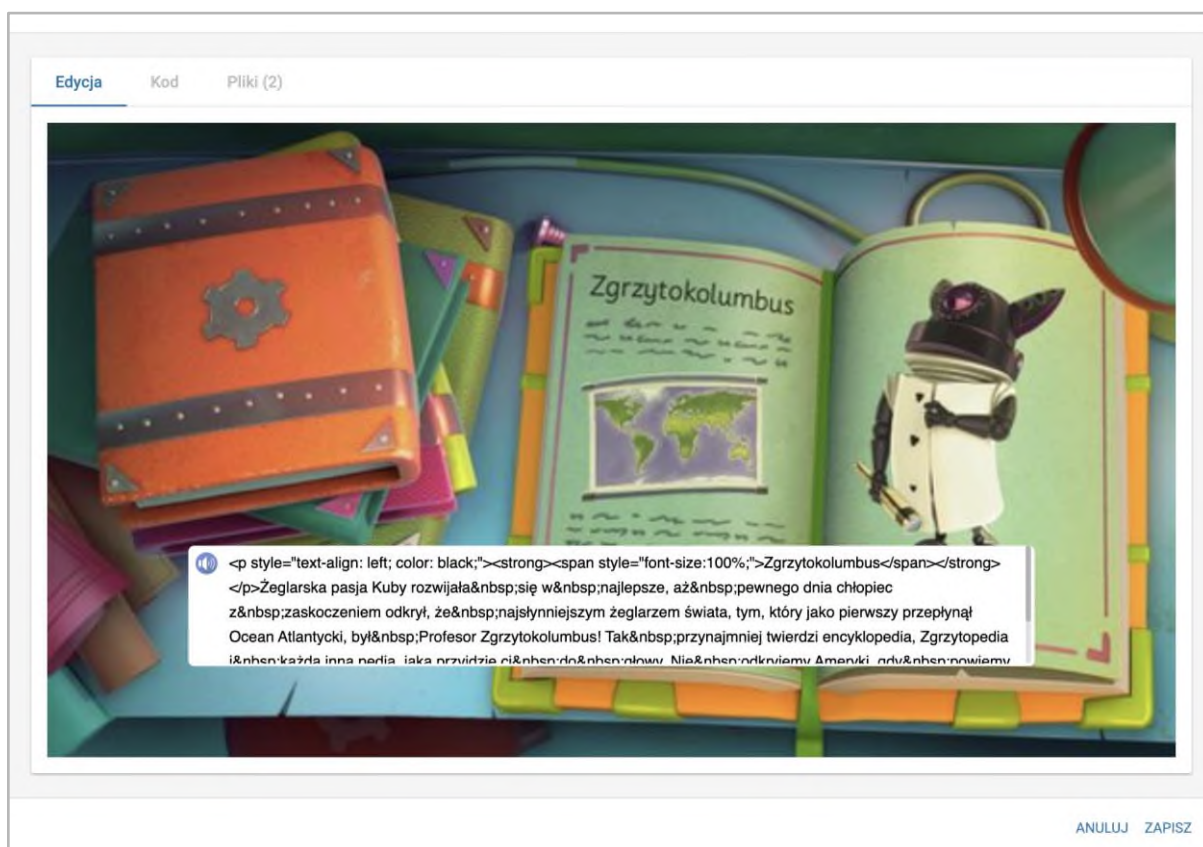
W zakładce **Pliki** znajdziemy nagrania lektorskie awatarów całego projektu.



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

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

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

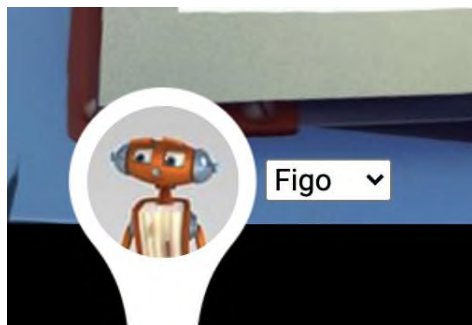


W otwartym oknie możemy zmienić tekst wyświetlany na ekranie. Możemy tu stosować tagi języka html.

W zakładce kod możemy wyświetlić i edytować kod ekranu.

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

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



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

Pliki (biblioteka plików)

To funkcja szczególnie przydatna w sytuacji, gdy pojawi się potrzeba przeniesienia na platformę dużej ilości plików, czy to do wykorzystania w materiałach, czy samodzielnej publikacji.

Aby skorzystać z biblioteki plików, przechodzimy do zakładki Pliki z ekranu listy projektów. Możemy tworzyć dowolną strukturę katalogów i dodawać wewnątrz nich pliki, a nawet przenosić z naszego dysku twardego gotowe struktury folderów.

Funkcja kolejkowania plików pozwala nam jednorazowo przeciągnąć wiele załączników. Zostaną one wczytane w tempie odpowiadającym naszemu połączeniu internetowemu.

Dodane w ten sposób pliki możemy opisać metadanymi. W tym celu klikamy ich kafelek i uzupełniamy formularz.

Aby umieścić zasób wklej poniższy kod w edytor markdown.

```
\media={PqcgxFTR1}
```

Podstawowe informacje

Kod	Język Polski
Tytuł B I film_1	Okładka: wymagany obrazek o bokach równej długości, np. 480x480 px. Upuść lub przeciągnij plik albo kliknij
Opis B I S U	Baner (1920 x 280) Upuść lub przeciągnij plik albo kliknij
Data publikacji	<input checked="" type="checkbox"/> Pokaż w wyszukiwarce
Aliasy Wybierz opcję	<input checked="" type="checkbox"/> Udostępnialny
Słowa kluczowe Wybierz opcję	<input checked="" type="checkbox"/> Zezwalaj na budowanie materiałów (teczka nauczyciela)
	Testowy parametr Wybierz opcję

Dodane pliki możemy umieścić w materiale poprzez edytor zaawansowany, gdzie wklejamy kod zasobu (widoczny na górze formularza metadanych, do skopiowania poprzez kliknięcie niebieskiej ikony kartki).

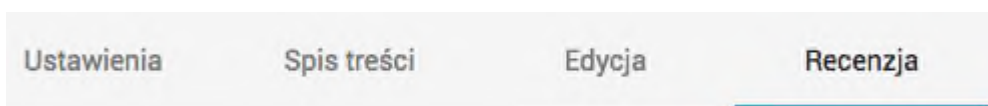
Maksymalny dopuszczalny rozmiar pliku to 10 GB.

Recenzja e-materiału

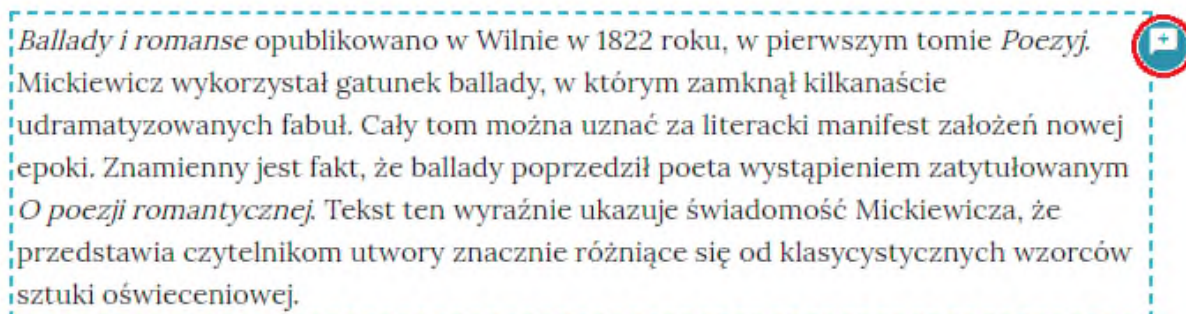
Dodawanie komentarzy

System komentarzy ułatwia pracę nad e-materiałami i wspomaga prace nad weryfikacją i akceptacją materiału przygotowywanego przez beneficjentów projektu.

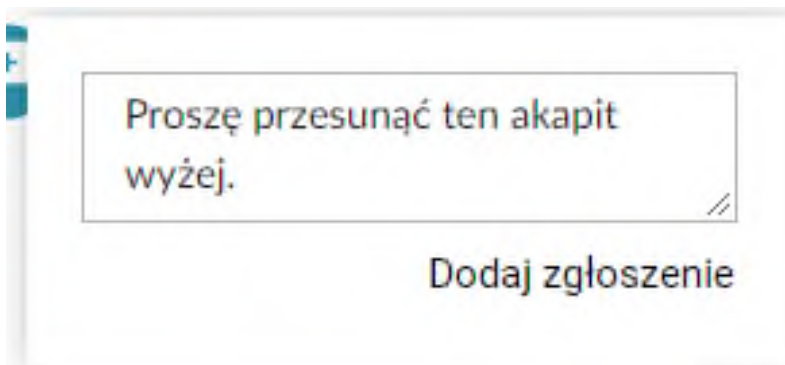
1. Aby dodać komentarz, najpierw należy przejść do panelu Recenzja. W tym celu przechodzimy na zakładkę Recenzja panelu Edytora.



2. Teraz należy wskazać fragment tekstu lub kliknąć ikonę dymku wyświetlającą się po prawej stronie wybranego bloku. Następnie klikamy przycisk "Dodaj zgłoszenie".



3. W oknie, które się pojawiło, piszemy treść komentarza. Pod polem pojawi się przycisk "Dodaj zgłoszenie".



Odpowiadanie i statusy komentarzy

1. Dodane komentarze pojawią się w panelu z lewej strony wraz z datą ich dodania i informacją o autorze. Użytkownicy, których uprawnienia na to pozwalają, będą mogli

je zobaczyć.

Status zgłoszenia:

Wszystkie

Rola zgłaszającego:

Wszystkie



Paweł

2020-06-15 17:11

Proszę przesunąć ten akapit wyżej.

2. Kliknięcie na komentarz przeniesie nas we właściwe miejsce dokumentu. Możemy dodać naszą odpowiedź na komentarz i/lub zmienić jego status.

Kliknij, aby napisać nowy komentarz.

Dodaj zgłoszenie



Paweł

6/15/2020, 3:11 PM

Proszę przesunąć ten akapit wyżej.

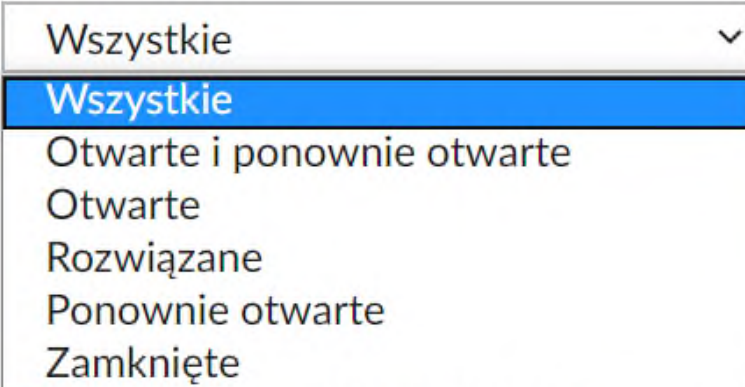
Otwarte



Kliknij, aby dodać odpowiedź

- Jeżeli w dokumencie jest wiele komentarzy, możemy je filtrować korzystając z listy na górze.

Status zgłoszenia:

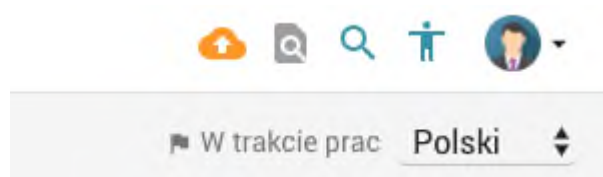


A dropdown menu with a white background and a thin border. The top item is 'Wszystkie' with a small downward arrow on the right. Below it, 'Wszystkie' is highlighted with a blue background. The other items are 'Otwarte i ponownie otwarte', 'Otwarte', 'Rozwiązane', 'Ponownie otwarte', and 'Zamknięte'.

Proszę przesunąć ten akapit wyżej.

Podgląd WCAG

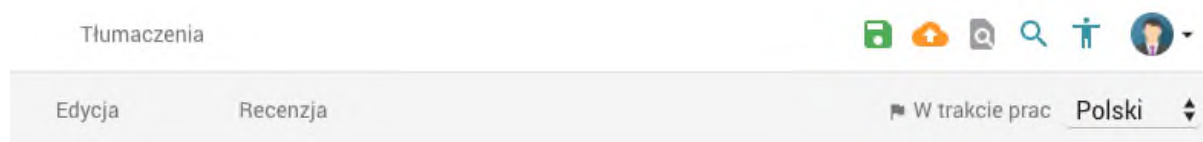
Aby wyświetlić wszystkie opisy alternatywne dla zasobów wykorzystanych w e-materiale, klikamy ikonę "ludzika" w prawym górnym rogu. W nowej karcie zostanie wyświetlony e-materiał z opisami alternatywnymi widocznymi w niebieskich prostokątach.



Zmiana statusu e-materiału

Po przeprowadzeniu recenzji lub zrealizowaniu zgłoszonych w jej czasie uwag, należy zmienić status e-materiału. Umożliwi to łatwe wyszukanie publikacji kolejnej osobie w procesie weryfikacji materiału.

Aby zmienić status, klikamy flagę w prawym rogu ekranu edycji e-materiału i wybieramy jeden ze statusów.



Zmiany statusów w procesie akceptacji materiałów przebiegają zazwyczaj wg modelu
(zielony – status ustawia beneficjent, niebieski – status ustawia recenzent):
W trakcie prac > [Do recenzji](#) > [Po recenzji](#) > [Poprawiony](#) > [Zaakceptowany](#)

Powiadomienia systemowe

Do osób przypisanych do projektu, np. realizacji zamówienia, dwa razy dziennie wysyłane są e-mailowe powiadomienia, zawierające informacje o dodanych komentarzach i zmienionych statusach e-materiałów.