

Sylwia Patoka Instrukcja obsługi "Narzędzia dla nauczycieli do tworzenia lekcji" www.scholaris.pl

1. Wprowadzenie

Narzędzie do tworzenia zasobów (Narzędzie dla nauczycieli do tworzenia lekcji) jest aplikacją do tworzenia materiałów dydaktycznych. Stanowi ono część portalu edukacyjnego Scholaris. Narzędzie to dedykowane jest osobom, które chcą włączyć się w powiększanie zasobów edukacyjnych portalu, jak również nauczycielom, którzy chcą przygotować materiały edukacyjne dla swoich uczniów i udostępniać je w inny sposób niż poprzez publikację na portalu Scholaris.

Narzędzie udostępnia autorom podstawowe funkcje, podzielone na dwie grupy: tworzenie lekcji i sprawdzanie przyswojonych treści.

Użytkownik może wprowadzać teksty, grafikę, wykorzystać zewnętrzne pliki multimedialne takie jak dźwięk lub film. W części sprawdzającej przyswojenie treści aplikacja udostępnia autorowi podstawowe możliwości testowania wiedzy. Autor ma możliwość tworzenia testów wyboru (jedno- i wielokrotnego wyboru), opracowywać ćwiczenia na przyporządkowanie i kojarzenie elementów (rozsypanka), teksty z lukami. Aplikacja umożliwia połączenie dwóch wymienionych elementów w postaci zasobu typu "lekcja multimedialna".



Narzędzie umożliwia zróżnicowanie wagowania zadań dla wybranych narzędzi, umieszczanie dokumentów zewnętrznych w formatach, które są interpretowane przez przeglądarki internetowe oraz tworzenie kursów na podstawie gotowych szablonów oraz własnych szablonów.

Narzędzie posiada możliwość exportu całego kursu do wydruku - do formatu RTF z pominięciem plików multimedialnych oraz wbudowany mechanizm do importu pytań testowych z zewnętrznych plików CSV.

Aplikacja dostępna jest za darmo. Aplikacja umożliwia dołączenie informacji dotyczących licencji autora dla danego zasobu.

2. Uruchomienie narzędzia – rejestracja i logowanie

Uruchomienie narzędzia odbywa się z poziomu portalu Scholaris – Narzędzie dla nauczycieli do tworzenia lekcji – na stronie głównej.



Dostęp do aplikacji uzyskuje użytkownik po zalogowaniu się do systemu.

Logowan	ie
Zalogowanie	do systemu wymaga wypełnienia poniższego formularza. Jeżeli nie masz jeszcze konta, to możesz je założyć
korzystając z j	tormularza rejestracyjnego.
Login:	
Hasło:	
	Zaloguj się Nie pamiętam hasła







EUROPEJSKI FUNDUSZ SPOŁECZNY Logowanie po raz pierwszy wymaga wypełnienia formularza rejestracyjnego, gdzie definiowany jest login i hasło użytkownika.

Rejestracja	
Wypełnienie fomularza fomularza spowoduje w zaktywowane dopiero p	umieszczonego na tej stronie pozwala na utworzenie konta. Wypełnienie ysłanie e-maila aktywacyjnego na podany adres. Konto zostanie o kliknięciu na link aktywacyjny zawarty w przesłanym e-mailu.
Email.	
Nazwa użytkownika:	
Hasło (min. 8 znaków):	
Powtórz hasło:	
Typ konta:	 Użytkownik podstawowy (osoba) Instytucja współpracująca
	Akceptuję regulamin
	UWyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie danych
	absolutely Turene
	Wpisz kod z powyższego obrazka:
	Zarejestruj się

Po wypełnieniu formularza pojawi się komunikat:

Na podany adres e-mail został wysłany mail aktywacyjny. Aby aktywować konto należy kliknąć przesłany link aktywacyjny. Zalogowanie się do systemu jest możliwe dopiero po aktywacji konta.

Na adres e-mail, który został podany przez użytkownika w rejestracji, został wysłany link aktywacyjny. Po kliknięciu w link pojawia się komunikat:

Aktywacja zakończyła się powodzeniem. Możesz się teraz zalogować.

Po kliknięciu w link "zalogować" przechodzimy ponownie do strony: Logowanie, gdzie należy wypełnić pola zgodnie z danymi wpisanymi uprzednio w formularzu rejestracyjnym. Po zalogowaniu zostajemy przeniesieni ponownie na stronę główną portalu Scholaris, gdzie należy wybrać z listy "Narzędzie dla nauczycieli do tworzenia lekcji".

3. Nowa lekcja – lista folderów i lekcji.

Po wybraniu z listy na stronie głównej portalu Scholaris "Narzędzie dla nauczycieli do tworzenia lekcji" zostajemy przeniesieni do aplikacji. Strona startowa umożliwia bezpośrednio utworzenie nowej lekcji w jednym pliku lub stworzenie nowego katalogu, co umożliwia porządkowanie większej ilości lekcji, grupowanie utworzonych lekcji tematycznie, przedmiotami itd.











Po kliknięciu w ikonę "Nowy folder" lub "Nowa lekcja" wyświetla się okno w celu uzupełnienia nazwy tworzonego folderu/lekcji. Po wpisaniu nazwy należy potwierdzić klikając przycisk Zapisz.

Nazwa folderu:	Nazwa lekcji:
Zapisz	Zapisz

Po dodaniu Nowego Folderu/Nowej lekcji pojawiają się poniżej odpowiednie ikony.



Kliknięcie w ikonę utworzonego Folderu (lub Lekcji) wywoła dodatkowe narzędzia – "Usuń" (folder/lekcję) oraz "Zmień nazwę" (folderu/lekcji).







EUROPEJSKI FUNDUSZ SPOŁECZNY





Wybór ikony folderu pozwala na dalsze wprowadzanie lekcji według opisanego wyżej schematu. Wybór lekcji przenosi użytkownika do strony tworzenia lekcji.

4. Tworzenie lekcji – opis narzędzi głównych.



Narzędzia główne zostały podzielone na grupy – Lekcja i Slajd. W momencie edycji pojedynczego slajdu pojawia się dodatkowo trzeci grupa – Element. Narzędzia z grupy Lekcja służą do zarządzania ogólnego "dokumentem" lekcji, natomiast narzędzia grupy Slajd służą do ustawień i zarządzania treścią poszczególnych slajdów. Grupa Element służy do zarządzania, tworzenia i usuwania elementów slajdu, w tym dodawania i importu pytań testowych z plików zewnętrznych. Poza grupami pozostawiono "Listę lekcji".

4.1 Lista lekcji

Lista lekcji – Powrót do strony z listą Folderów i lekcji

4.2 Narzędzia grupy "Lekcja" – zarządzanie dokumentem

4.2.1 Nowy slajd

Automatycznie po wejściu do narzędzia tworzenia lekcji wyświetla się pierwszy pusty slajd. W slajdzie tym, możemy wprowadzać teksty, grafikę, wykorzystać zewnętrzne pliki





Rscholaris



multimedialne takie jak dźwięk lub film (szczegóły oraz wszystkie dostępne opcje opisane w rozdziale 4.3.2 Dodaj do slajdu – niniejszej instrukcji).

Lista lekçi	Nowy slajd	Uruchom	ja Eksportuj	Ustawienia	Usuń	Sia Dodaj do slajdu	Zapisz jako szablon	Ustawienia		
1										

Po kliknięciu w ikonę Nowy slajd, pojawia się okienko z informacją o utworzeniu pustego slajdu lub wykorzystanie zapisanego wcześniej szablonu (opis narzędzia w punkcie 4.3.3 – Zapisz jako szablon).



Wybór należy potwierdzić klikając w wybraną ikonę, po czym pojawią się kolejne slajdy. Kliknięcie w ponumerowane okienka slajdów otwiera kolejne slajdy.







EUROPEJSKI FUNDUSZ SPOŁECZNY





Do edycji i zarządzania treścią poszczególnych slajdów służą narzędzia grupy "Slajd" opisane w dalszej części instrukcji.

4.2.2 Uruchom

Przycisk Uruchom służy do uruchomienia w przeglądarce internetowej utworzonej lekcji. Umożliwia to przetestowanie widoku lekcji bezpośrednio w przeglądarce internetowej oraz działania zamieszczonych treści (tekstów, plików multimedialnych, testów etc.). Uruchomienie otwiera pierwszy Slajd. U dołu strony znajduje się przycisk "Następny Slajd >>" i w dalszej kolejności również "<< Poprzedni Slajd". Istnieje możliwość warunkowego zablokowania przejścia do kolejnych slajdów przez autora dokumentu – opis działania znajduje się rozdziale 4.3.4 – Ustawienia (Slajdu).











4.2.3 Eksportuj

Narzędzie umożliwia export utworzonego dokumentu lekcji do trzech standardowych formatów: HTML, SCORM i RTF.



Plik HTML jest eksportowany jako skompresowany zip. Przed uruchomieniem plików HTML należy rozpakować katalog.

4.2.4 Ustawienia (lekcji)

Narzędzie to umożliwia dołączenie informacji dotyczących tytułu lekcji (dokumentu) oraz Autora/ licencji autora dla danego zasobu. Uzupełnienie danych należy potwierdzić klikając przycisk "Zapisz".

		×
Tytuł:	Lekcja	
Autor/licencja:		
	Zapisz	

4.3 Narzędzia grupy "Slajd" – zarządzanie treścią poszczególnych slajdów

4.3.1 Usuń (Slajd)

Narzędzie usuwa edytowany slajd wraz z całą jego zawartością. Przed usunięciem należy potwierdzić wybór:



4.3.2 Dodaj do slajdu

Narzędzia służy do wypełniania treścią poszczególnych slajdów. Dostępne są następujące formy:

- 1. Tekst
- 2. Obraz
- 3. Pliki multimedialne (wideo)
- 4. Pliki multimedialne (dźwięk)
- 5. Link
- 6. Plik
- 7. Wzór
- 8. Zasób
- 9. Test
- 10. Test z lukami
- 11. Rozsypanka
- 12. Przyporządkowanie elementów



Uruchomienie (wstawienie) elementu w wybranym formacie uruchamia się poprzez kliknięcie we właściwą ikonę. Każdorazowa edycja, któregokolwiek z narzędzi z listy uruchamia pojawienie się grupy przycisków "Element". W zależności od narzędzia jest to tylko "Usuń" lub dodatkowo przycisk "Edycja" lub w przypadku Testu "Dodaj pytanie". Więcej w poszczególnych narzędziach, gdzie wyświetlają się narzędzia inne niż "Usuń".

Każdy element pojawia się w slajdzie w formie okienka, które można ustawić w dowolnym miejscu na slajdzie (chwytając i przesuwając szary pasek u góry okienka) i określić dowolnie jego wielkość (przeciągając myszą czarny kwadracik w prawym dolnym rogu okienka).





4.3.2.1 Tekst

Narzędzie umożliwia wstawienie pola tekstowego w dowolnym miejscu i rozmiarze na slajdzie.

Dostępne są podstawowe narzędzia do formatowania tekstu:

- Czcionka
- Rozmiar
- Pogrubienie tekstu
- Kursywa
- Podkreślenie
- Justyfikacja tekstu
- Kolor tekstu

1	
2	Przykładowy tekst Przykładowa lekcia
3	
	Przykładowe formatowanie

4.3.2.2 Obraz

Narzędzie umożliwia wstawianie plików graficznych w formatach: jpg, png, gif, tif. Po wybraniu ikony "Obraz" pojawia się okienko:

Obraz:	Wybierz plik Nie wybrano pliku
	Zapisz

Aby dodać plik graficzny (obraz) należy kliknąć przycisk "Wybierz plik", wskazać na dysku



odpowiednią ścieżkę do pliku i potwierdzić przyciskiem "Zapisz".

4.3.2.3 Pliki multimedialne (wideo)

Narzędzie umożliwia wstawienie do slajdu pliku multimedialnego bezpośrednio z dysku (w formacie FLV), lub podpięcie linku do filmu zamieszczonego na YouTube. Wybór należy potwierdzić przyciskiem "Zapisz".

Wgraj plik video (format FLV):	Wybierz plik Nie wybrar	no pliku
lub wklej link z portalu YouTube:		
	Zapisz	

Na slajdzie umiejscawiamy jedynie okno - dostosowujemy jego rozmiar i położenie do własnych potrzeb. Aby uruchomić plik multimedialny należy uruchomić slajd (patrz punkt 4.2.2) lub wyeksportować i uruchomić (patrz punkt 4.3.3) w przeglądarce internetowej.



4.3.2.4 Pliki multimedialne (dźwięk)

Narzędzie służy do zamieszczania plików dźwiękowych w formacie mp3. Działa analogicznie do plików medialnych – uruchomienie pliku następuje po uruchomieniu slajdu w przeglądarce i kliknięciu w przycisk głośnika (jak poniżej).





4.3.2.5 Link

Narzędzie służy do zamieszczania linków w celu odwołania się do konkretnych stron (uruchomienia linku) w trakcie lekcji (prezentacji). Link zamieszcza się na slajdzie wprowadzając URL i dodatkowo umieszczając etykietę, pod jaką będzie widoczny link na slajdzie.

Adres url:	http://www.bbc.co.uk/radio/player/bbc_radio_one
Etykieta linku:	BBC
	Zapisz

Link można umiejscowić w taki sposób, aby tworzył część tekstu (lub innego typu wstawianych narzędzi np. podpis pod obrazem, plikiem multimedialnym etc.), jednak pole tekstowe (obrazu, pliku itd.) i pole z linkiem nie powinny na siebie nachodzić, aby można było uruchomić link w przeglądarce.



Po uruchomieniu slajdu w przeglądarce i kliknięciu w link otworzy się strona o podanym URL.

4.3.2.6 Plik

Narzędzie to umożliwia dodanie załącznika do lekcji. Plik załączany może być w dowolnym formacie. Dodanie pliku odbywa się poprzez wskazanie miejsca (ścieżki), gdzie znajduje się plik oraz etykiety – nazwy, pod jaką będzie się wyświetlała informacja o załączniku na slajdzie. Potwierdzenie wyboru należy zatwierdzić klikając przycisk "Zapisz". Forma działania jest analogiczna do działania linku, jednak plik jest przechowywany razem z lekcją oraz jest eksportowany razem z nią. Po uruchomieniu lekcji w przeglądarce internetowej i kliknięciu w etykietę, rozpocznie się ściąganie pliku.

			Plik:	Wybierz	plik Nie wyb	rano pli	ku	
		Etyki	eta/nazwa:					
				Zapisz				
					4.3.2.7	Wzór		
Ž.	KAPITAŁ L NARODOWA STRA	UDZKI TEGIA SPÓJNOŚCI	•RE	Ośrodek Rozwoju Edukacji	Rschola	aris	EUROF FUNDUSZ SPOŁE	****

Narzędzie to służy do tworzenia wzorów matematycznych. Wyposażone jest w podstawowe symbole narzędzia edycji (przyciski kolejno od lewej): czyszczenie ekranu roboczego, cofnięcie pojedynczych zmian, wielkości czcionki, kolor czcionki, pochylenie tekstu, pogrubienie, indeks dolny, indeks górny, symbole matematyczne, wstawianie tekstu z klawiatury, zapisywanie. Po zakończeniu wprowadzania wzorów należy kliknąć przycisk zapisywania i następnie "aktualizuj".

🗌 🔿 20	•	/ B	sub sup	SYMBOL	TEKST	B	
25852	2	258		$\frac{a}{b} = c$			
Aktualizuj							

Na slajdzie wyświetla się treść powyższego edytora w formie obrazu. Po kliknięciu na slajdzie w obszar ze wzorem aktywuje się okno (które można zmienić rozmiar i umiejscowienie na slajdzie) oraz pojawia się dodatkowa grupa przycisków - "Element" w pasku narzędzi. W tym przypadku pojawia się przycisk "Usuń", który usuwa wstawiane wzory ze slajdu oraz "Edytuj" który umożliwia nam ponowne uruchomienie edytora wzorów, wprowadzenie w nim zmian, ponowne zapisanie i aktualizację slajdu.

	Lekcja	Slajd	Element
1			
Lista lekcji	Nowy slajd Uruchom Eksportuj Ustawienia	Usuń Dodaj do Zapisz jako Ustawienia	Usuń Edytuj
		siajou szabion	
1	25852 > 258	= c	
	b		
2			
1	$25852 \ge 258 \qquad \frac{a}{b}$	— c	

4.3.2.8 Zasób

Narzędzie to służy do skorzystania z konkretnego, istniejącego zasobu systemu Scholaris. Uruchomienie odbywa się poprzez wpisanie URL zasobu lub kliknięcie w link przejdź do zasobów portalu, odnalezienie właściwego zasobu i skopiowanie adresu, który następnie należy wkleić w pole URL.



Wpisz adres zasobu z portalu Scholaris:		przejdź do zasobów portalu
	Zapisz	

Po wpisaniu/wklejeniu URL i potwierdzeniu przyciskiem "Zapisz", na slajdzie pojawia się nazwa zasobu, w postaci linku. Uruchomienie lekcji w przeglądarce internetowej i kliknięcie w link przekierowuje do portalu Scholaris, do konkretnego zasobu.

4.3.2.9 Test

Narzędzie to służy do tworzenia testów wyboru. Po wybraniu przycisku "Test" pojawia się puste okno do zdefiniowana rodzaju pytań.

Pojawi się jednocześnie grupa przycisków "Element" i przycisk "Dodaj pytanie", którego kliknięcie otwiera kreatora testu.



Pytania testowe można zaimportować z pliku CSV (możliwy do pobrania przykładowy format pliku pod linkiem "Pobierz przykładowy plik CSV z pytaniami").

Typ pytania:	 pytanie jednokrotnego wybor pytanie wielokrotnego wybor pytanie otwarte 	u u
Punktacja:	2	
Pytanie:	Pytanie 1	/
Opis pytania:	Pytanie 1	
Import pytań z pliku:	Wybierz plik Nie wybrano p Zapisz	pliku Pobierz przykładowy plik CSV z pytaniami

Zaznaczamy okienko pytanie jednokrotnego, wielokrotnego wyboru lub otwarte i wypełniamy pola z treścią i opisem pytania (lub pobieramy listę z pliku) i klikamy zapisz. W przypadku pytań jedno lub wielokrotnego wyboru określamy punktację, jaka będzie przyznawana za poprawną odpowiedź (pole to jest nieaktywne dla pytań otwartych).



Potwierdzamy przyciskiem "Zapisz". W trakcie tworzenia testu można z poziomu slajdu edytować i usuwać zarówno pytania jak i odpowiedzi.

W oknie slajdu pojawia się okienko, w którym definiujemy odpowiedź. Dodawanie kolejnych odpowiedzi odbywa się po kliknięciu przycisku "dodaj opcję". Następnie przyciskiem dodaj opcję dodajemy kolejne odpowiedzi, które pojawią się w teście. Na tym etapie zaznaczamy również, która z wpisanych opcji jest właściwa i która będzie punktowana w ilości punktów opisanych w poprzednim kroku (wpisana w polu "Punktacja").

Test (pytanie) jednokrotnego wyboru





Test (pytanie) wielokrotnego wyboru

Po uruchomieniu testu przez ucznia i wskazaniu wszystkich właściwych odpowiedzi pojawia się informacja o zdobytych punktach i ilości udzielonych poprawnych odpowiedzi. Pytania otwarte nie są punktowane.

t	ak	
4. P	ytanie W3 (3 pkt)	
W	elokrotne 2	
	odd1	
1	odd2	
1	odd3	1
	odd4	Ļ

W przypadku pytań otwartych wypełniamy pola z treścią i opisem pytania (lub pobieramy listę z pliku) i klikamy zapisz.







16

Typ pytania:	 pytanie jednokrotnego wyboru pytanie wielokrotnego wyboru pytanie otwarte 	
Punktacja:		
Pytanie:	Imię bohatera bajki?	
Opis pytania:	Jak miał na imię bohater bajki	polskiej z lat 80-tych?
Import pytań z pliku:	Wybierz plik Nie wybrano pliku Zapisz	Pobierz przykładowy plik CSV z pytaniami

Pojawia się okienko z treścią pytania i edycją odpowiedzi wzorcowej:

1.	Imię bohatera bajki? edytuj usuń	
	Typ: pytanie otwarte	
	Opis: Jak miał na imię bohater bajki polskiej	z lat
	Wzorcowa odpowiedź: edytuj	

Po kliknięciu przycisku "edytuj" pojawi się okno do wypełnienia treści wzorcowej odpowiedzi, po wpisaniu zapisujemy.

Od	powiedź wzorcowa:
	Bolek
_	
Zá	apisz

Po uruchomieniu slajdu uczeń widzi okienko, w które wpisuje odpowiedź:









Po kliknięciu Sprawdź, w przypadku innej niż wzorcowa odpowiedzi, pojawia się okno z komunikatem na dole:

1	1. Imię bohatera bajki?
	Jak miał na imię bohater bajki polskiej z lat 80-tych?
	Lolek
	Wzorcowa odpowiedź:
	Bolek
•	

Pytania otwarte nie są liczone i nie są punktowane. Informacja odnośnie zdobytych punktów i poprawnych odpowiedzi dotyczy tylko pytań jedno i wielokrotnego wyboru. W przypadku, gdy test składa się tylko z pytania otwartego, treść pojawi się jak w powyższym przykładzie. Sprawdzanie ma na celu uwidocznienie uczniowi, jaka jest właściwa odpowiedź poprzez wyświetlenie wzorcowej odpowiedzi. W przypadku pytań otwartych niezgodność z wzorcową odpowiedzią nie zawsze (w zdecydowanej większości przypadków) nie oznacza błędnej odpowiedzi, ze względu choćby na szyk zdania. W przykładzie powyżej odpowiedź jest jednowyrazowa, więc jej weryfikacja byłaby możliwa, jednak większość pytań otwartych polega na uzyskaniu od ucznia konkretnej wypowiedzi na jakiś temat, nie możliwy do automatycznej weryfikacji. Do prostych odpowiedzi jednowyrazowych, dla których nauczyciel chciałby poddać punktacji należy użyć innego narzędzia – test z lukami.

4.3.2.10 Test z lukami

Narzędzie to służy do tworzenia zdań, w których uczeń będzie miał za zadanie uzupełnić brakujące wyrazy. W oknie slajdu, po wybraniu narzędzia "Test z lukami" pojawia się okno z przykładowym zdaniem.



Dziobak (<u>Ornithorhynchus anatinus</u>) – prowadzący częściowo [[wodny]] tryb życia gatunek [[ssaka]]

Wyrazy, które uczeń będzie musiał uzupełnić należy wstawić w podwójnym nawiasie kwadratowym.

Po uruchomieniu i uzupełnieniu testu przez ucznia oraz kliknięciu przycisku "sprawdź" pojawiają się wyniki i informacja:

Dziobak (Ornithorhynch	ius anatinus)	-
prowadzący częściowo	mały	tryb
życia gatunek ssaka		
		······
Prawidłowych odpowiedzi:1/2	Sprawdź	

W przypadku błędnych odpowiedzi okienko zaznacza się na różowo, w przypadku prawidłowej (identycznej ze wzorcem) – na zielono. Poniżej testu pojawia się informacja o ilości zdobytych punktów.

4.3.2.11 Rozsypanka

Narzędzie to służy do zdefiniowania zdań, które uczeń będzie musiał ułożyć według z rozsypanych (ułożonych w niewłaściwej kolejności) wyrazów. W oknie slajdu, po wybraniu narzędzia "Rozsypanka" pojawia się okno z przykładowym zdaniem.

Jan Gutenberg był twórcą pierwszej przemysłowej metody druku na świecie

Wyrazy rozsypanki należy oddzielić podwójnym znakiem "||" (podwójny "pipe"). Po uruchomieniu w przeglądarce uczeń będzie miał za zadanie przeciągając myszą poszczególne wyrazy, ułożyć właściwy szyk zdania.

był twórcą pierwszej druku
Jan Gutenberg na świecie
przemysłowej metody
Sprawdź

Po ułożeniu wyrazów należy kliknąć przycisk sprawdź. Pojawi się okno weryfikacji oraz punktacja.









Jan Gutenberg był twórcą pierwszej	Jan Gutenberg był twórcą pierwszej
przemysłowej metody druku na świecie	na świecie druku przemysłowej metody
Prawidłowych odpowiedzi:6/6 Sprawdź	Prawidłowych odpowiedzi:4/6 Sprawdź

4.3.2.12 Przyporządkowanie elementów

Narzędzie to służy do zdefiniowania par wyrażeń, które uczeń będzie musiał do siebie dopasować. W oknie slajdu, po wybraniu narzędzia "Przyp. elementów" pojawia się okno z przykładem.

Merkury == pierwsza planeta od Słońca Ziemia == trzecia planeta od Słońca Jowisz == piąta planeta od Słońca

vy razy rozsypanki nalezy oduziene podwojnym znakiem "–– (podwojne "rowna się	Wyrazy rozsypanki należ	y oddzielić podwójnym znakiem	ı "==" (podwójne "równa się"
---	-------------------------	-------------------------------	------------------------------

Po uruchomieniu w przeglądarce uczeń będzie miał za zadanie, przeciągając myszą, ułożyć pojawiające się kolejno, na dole pola wyrażenia, w odpowiednie miejsce.

Merkury			
Ziemia			
Jowisz			
pierwsza planeta od Słońca			
Sprawdź			

Po ułożeniu wyrażeń należy kliknąć przycisk sprawdź. Pojawi się okno weryfikacji oraz punktacja.

Merkury	pierwsza planeta od Słońca	Merkury	piąta planeta od Słońca
Ziemia	trzecia planeta od Słońca	Ziemia	trzecia planeta od Słońca
Jowisz	piąta planeta od Słońca	Jowisz	pierwsza planeta od Słońca
Prawidłowych odpowiedzi: 3/3 Sprawdź		Prawidłowyc	ch odpowiedzi: 1/3 Sprawdź









4.3.3 Zapisz jako szablon

Narzędzie to umożliwia zapisanie utworzonego slajdu, jako szablon, który będzie mógł być wykorzystany przy tworzeniu kolejnych slajdów w danej lekcji lub przy kolejnych lekcjach. Narzędzie to wywoływane jest podczas tworzenia slajdu. Jeśli mamy zapisane szablony slajdów pojawią się one opcjonalne z pustym slajdem (patrz pkt. 4.2.1 Nowy slajd). Po wybraniu opcji zapisz jako szablon należy nadać szablonowi nazwę i potwierdzić klikając "Zapisz".

Nazwa szablonu:	
	Zapisz

Narzędzie to służy do nadawania stylu, tła oraz blokady slajdów, w przypadku nie wypełnienia ćwiczeń interaktywnych. Przez "wypełnienie ćwiczeń interaktywnych" rozumiane jest wciśnięcie przez ucznia przycisku "Sprawdź". Aby opcja ta była dostępna należy zaznaczyć odpowiedni kwadracik. Kolor można wybrać z palety (klikając czarny kwadracik) lub wpisać odpowiedni kod koloru. Tło może stanowić również plik graficzny (obraz). Ustawienia można wykonać dla konkretnego, lub wszystkich slajdów.

zablokuj możliwość przejścia do kolejnego slajdu w przypadku nie wypełnienia ćwiczeń interaktywnych		
e kolor	#####	
🔘 obraz	Wybierz plik Nie wybrano pliku	
🔲 zastosuj dla wszystkich slajdów		
Zmień tło		







