

Wstęp	5
Tworzenie nowej lekcji.....	5
<hr/>	
1. Edycja panelu.....	7
2. Dodanie i formatowanie tekstu	13
3. Dodanie grafiki.....	18
4. Dodanie elementów nawigacyjnych	20
5. Dodanie panelu nawigacyjnego	21
<hr/>	
Tworzenie i edycja ekranów	23
Dodanie i formatowanie tekstu	26
Dodanie grafiki	26
Dodanie pytań.....	27
<hr/>	
6. Pytanie jednokrotnego wyboru	27
7. Pytanie wielokrotnego wyboru	29
<hr/>	
Dodanie odpowiedzi tekstowych.....	30
<hr/>	
8. Krótka odpowiedź tekstowa	30
9. Długa odpowiedź tekstowa	31
<hr/>	
Dodanie dodatkowych zadań sprawdzających wiedzę.....	32
<hr/>	
10. Tekst z lukami.....	32
11. Przyporządkowanie elementów	35
12. Rozsypanka wyrazowa.....	38
<hr/>	
Dodawanie komponentów	42
<hr/>	
13. Dodanie komponentu audio.....	42
<hr/>	

14. Dodawanie komponentu wideo	45
Dodanie wzoru matematycznego	46
Liczenie wyników	47
Kontener testów	49
Tworzenie ekranu powitalnego.....	51
Tworzenie mapy lekcji.....	53
Publikacja lekcji	55
Zarządzanie lekcjami.....	56

Wstęp

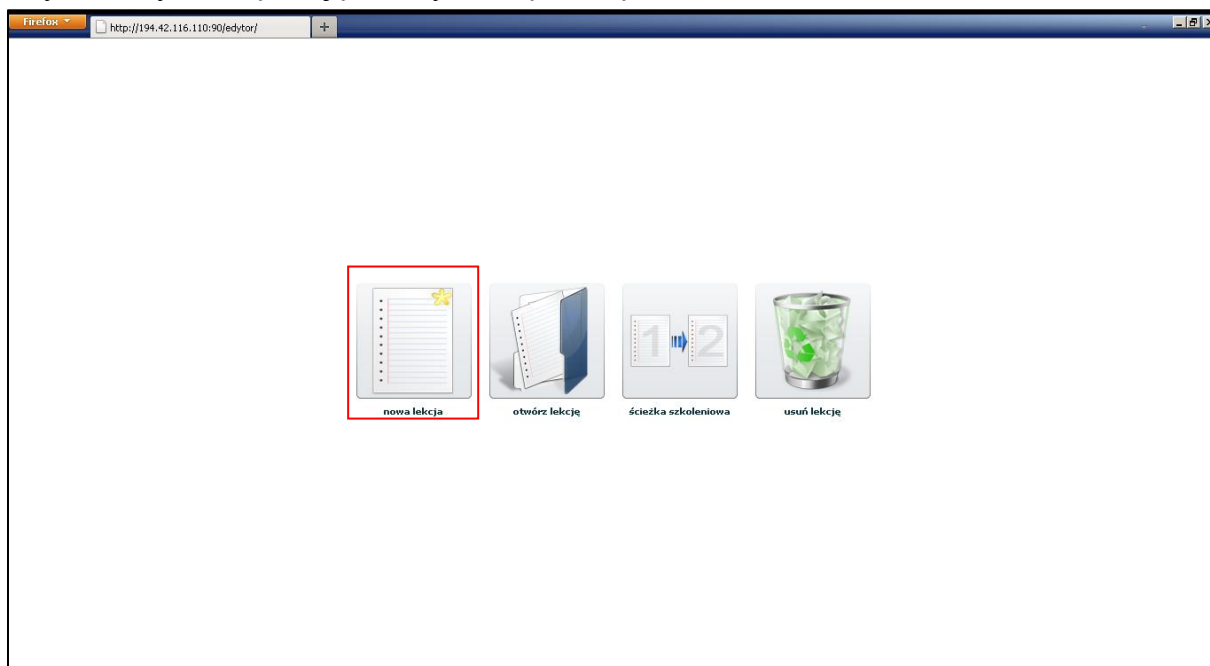
Content Now – jest to narzędzie typu **WYSIWIG** (*ang. What You See Is What You Get*, co znaczy dosłownie: To Co Widzisz Jest Tym Co Otrzymasz) umożliwiające tworzenie kursów e-learningowych. Narzędzie dostępne jest poprzez witrynę internetową. Każdy użytkownik narzędzia pracuje na własnym profilu, tworzonym samoczynnie dla komputera. Narzędzie **Content Now** umożliwia również przenoszenie gotowych lekcji na innego użytkownika.

Tworzenie nowej lekcji

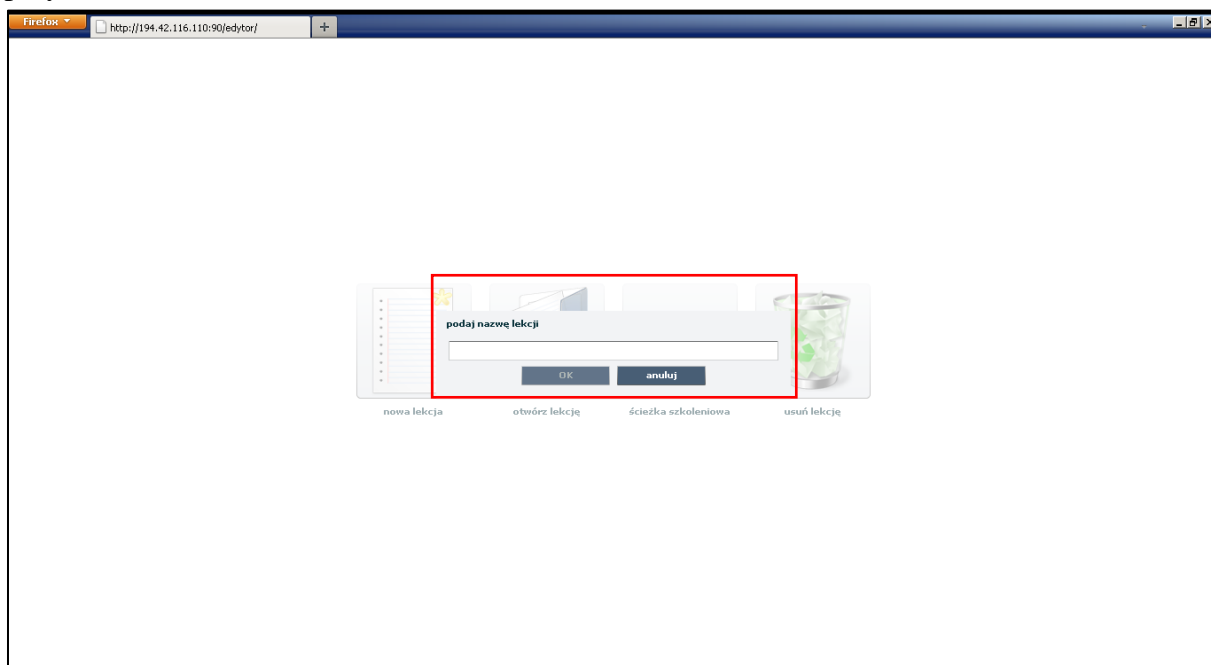


Aby utworzyć nową lekcję, należy kliknąć ikonę

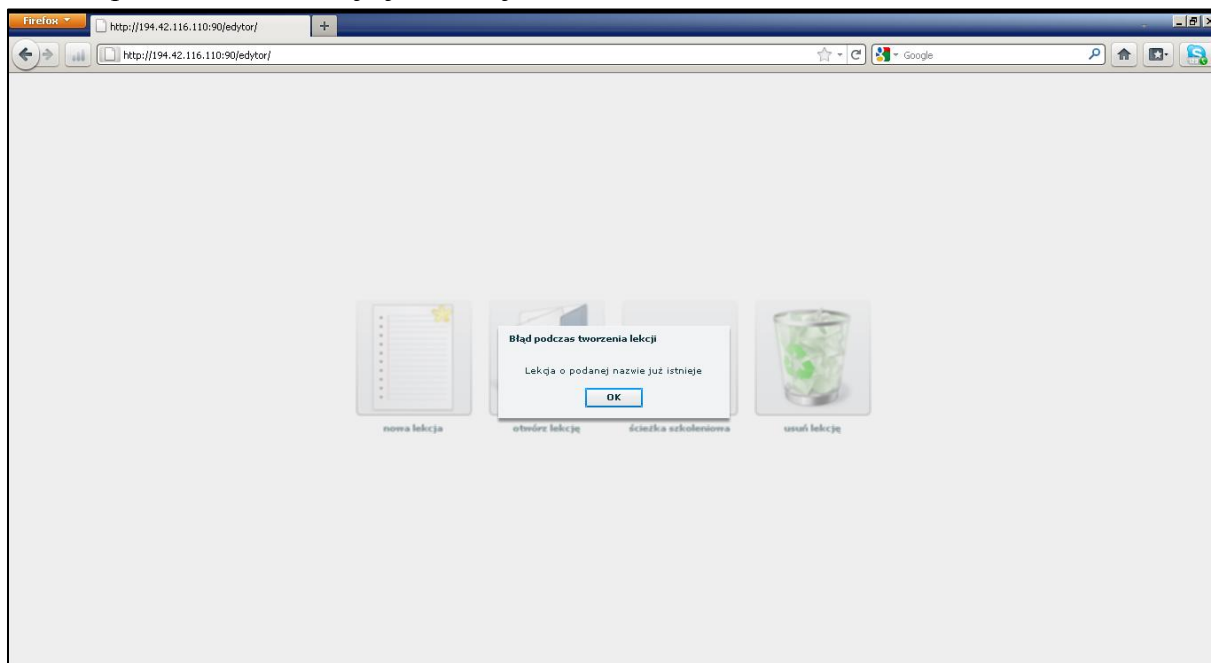
nowa lekcja



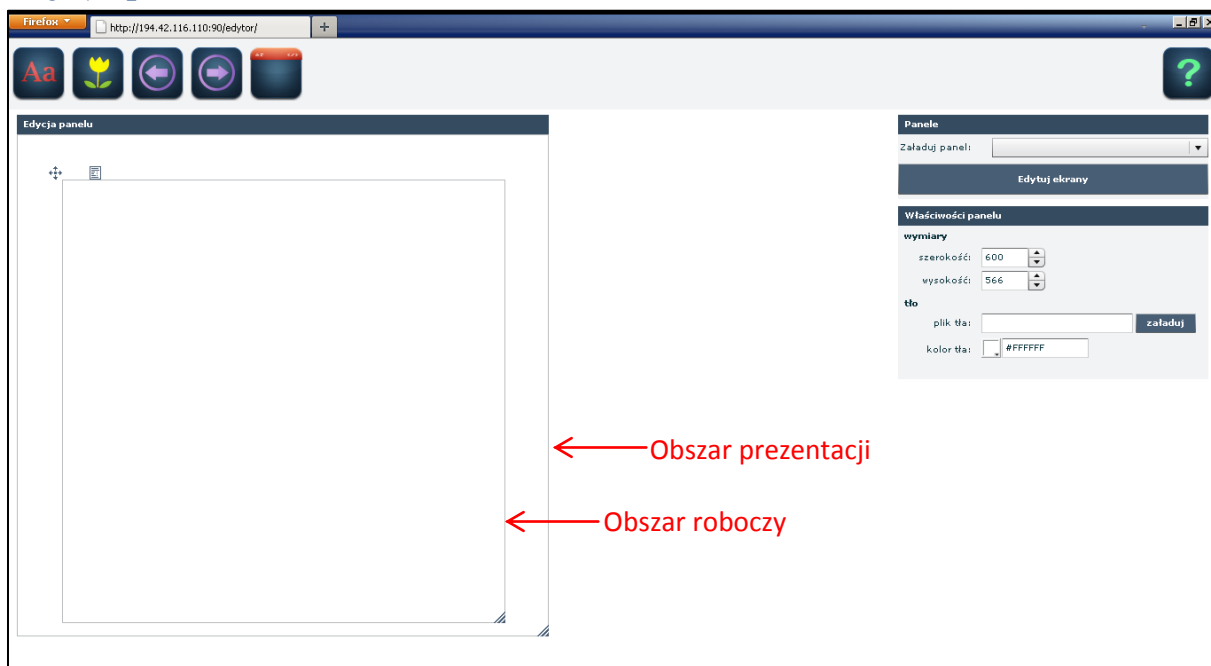
Po kliknięciu na ikonę zostanie wyświetlone nowe okno, w którym należy wpisać nazwę lekcji, którą zamierzamy utworzyć. Po podaniu nazwy lekcji, użytkownik może zaakceptować wprowadzone zmiany klikając przycisk **OK** lub anulować czynność klikając przycisk **anuluj**.



Po wpisaniu nazwy lekcji i kliknięciu przycisku **OK** zostanie wyświetlona strona edycji panelu. W przypadku, gdy użytkownik wpisze nazwę lekcji, która już istnieje, system wyświetli właściwy komunikat informujący o braku możliwości utworzenia lekcji o podanej nazwie, ponieważ taka lekcja już istnieje.



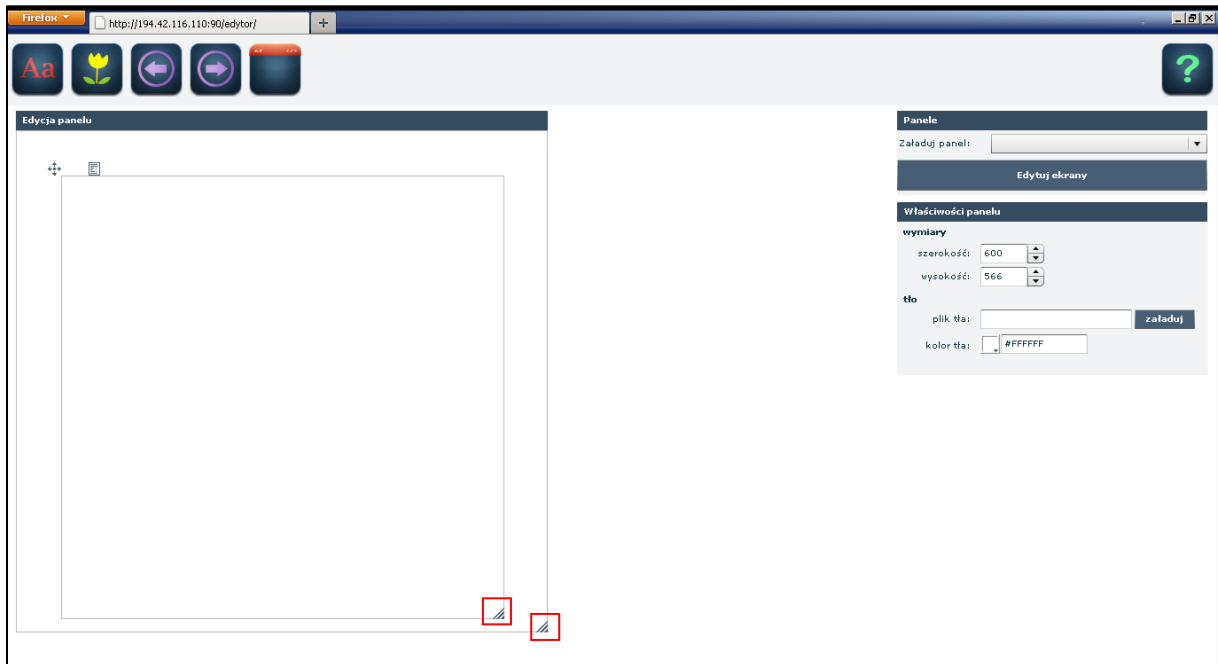
Edycja panelu



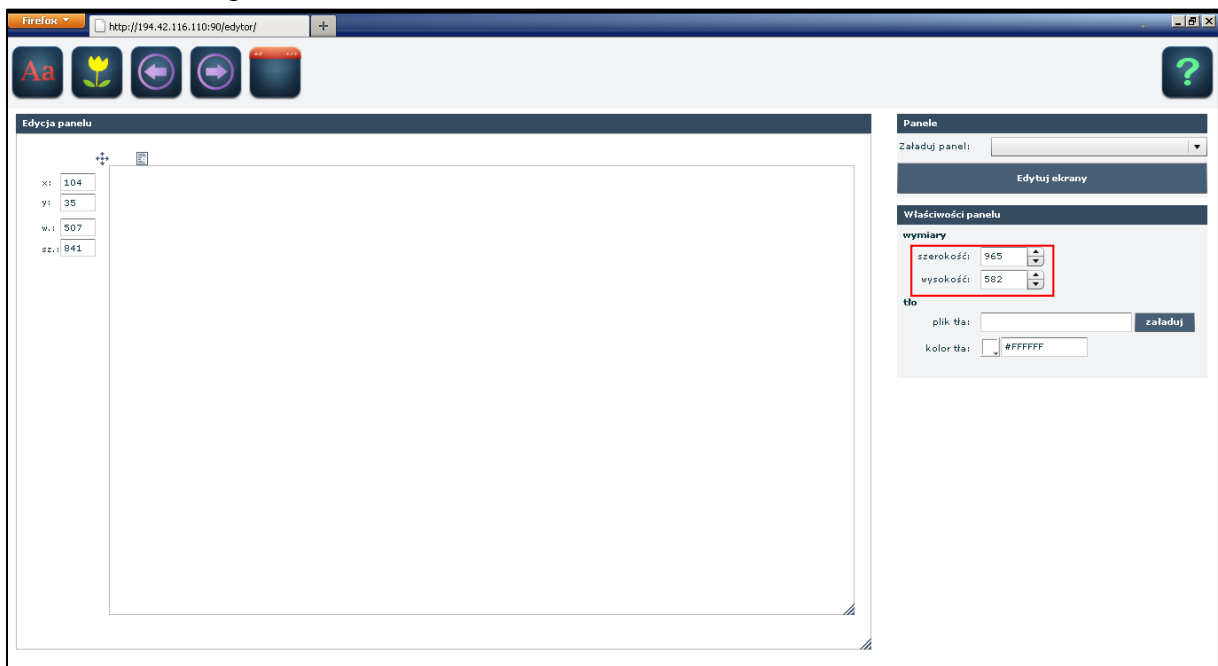
Na stronie edycji panelu, użytkownik może zdefiniować obszar prezentacji, obszar roboczy szkolenia, tło, kolor tła oraz dodać dodatkowe elementy (tekst, grafikę, przyciski nawigacyjne oraz panel nawigacyjny). Obszar prezentacji – wymiary faktyczne prezentacji. Obszarem roboczym nazywamy obszar w którym będą umieszczone elementy prezentacji, np. tekst, grafika, test. Warto pamiętać, że obszar prezentacji jak również obszar roboczy użytkownik ustawia dla całej lekcji, nie ma możliwości zmiany obszaru prezentacji lub obszaru roboczego dla poszczególnych ekranów.


Użytkownik posiada możliwość zmiany obszaru prezentacji oraz obszaru roboczego na dwa różne sposoby. Pierwszym sposobem jest kliknięcie prawego dolnego rogu obszaru prezentacji lub obszaru roboczego lewym przyciskiem myszy oraz przeciągnięcie go, w celu

nadania pożądanego kształtu.

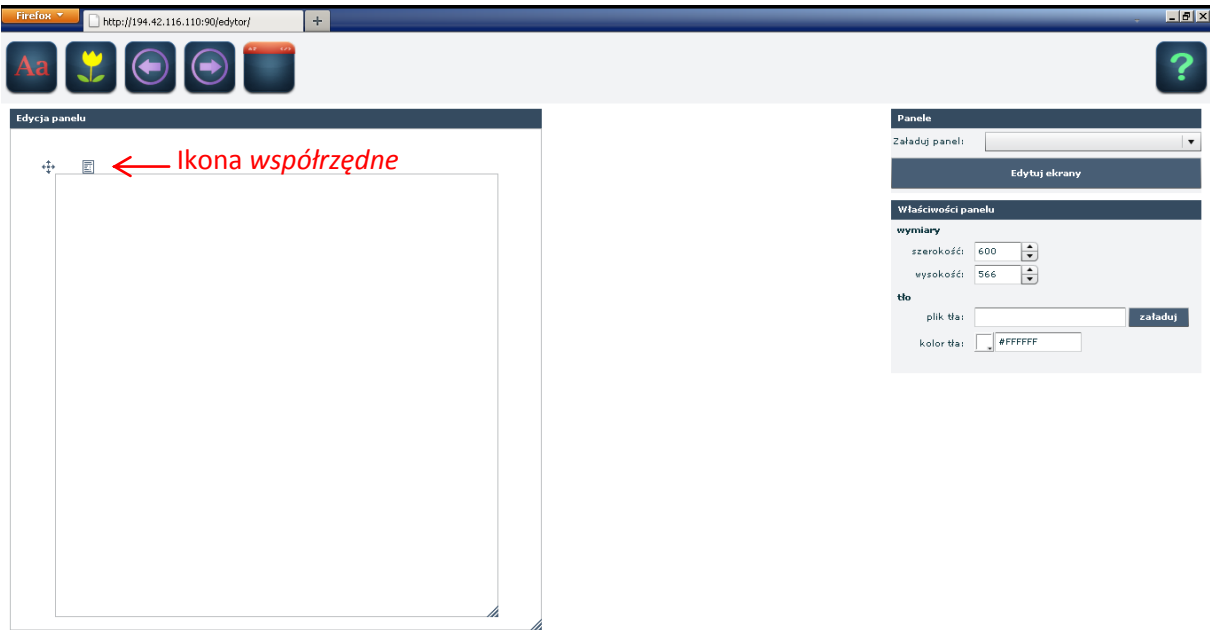


Drugim sposobem jest wpisanie dokładnych wymiarów obszaru prezentacji oraz obszaru roboczego. Podanie wymiarów obszaru prezentacji jest możliwe w sekcji *wymiary*, wpisując właściwe dane w pole *szerokość* oraz *wielkość*.

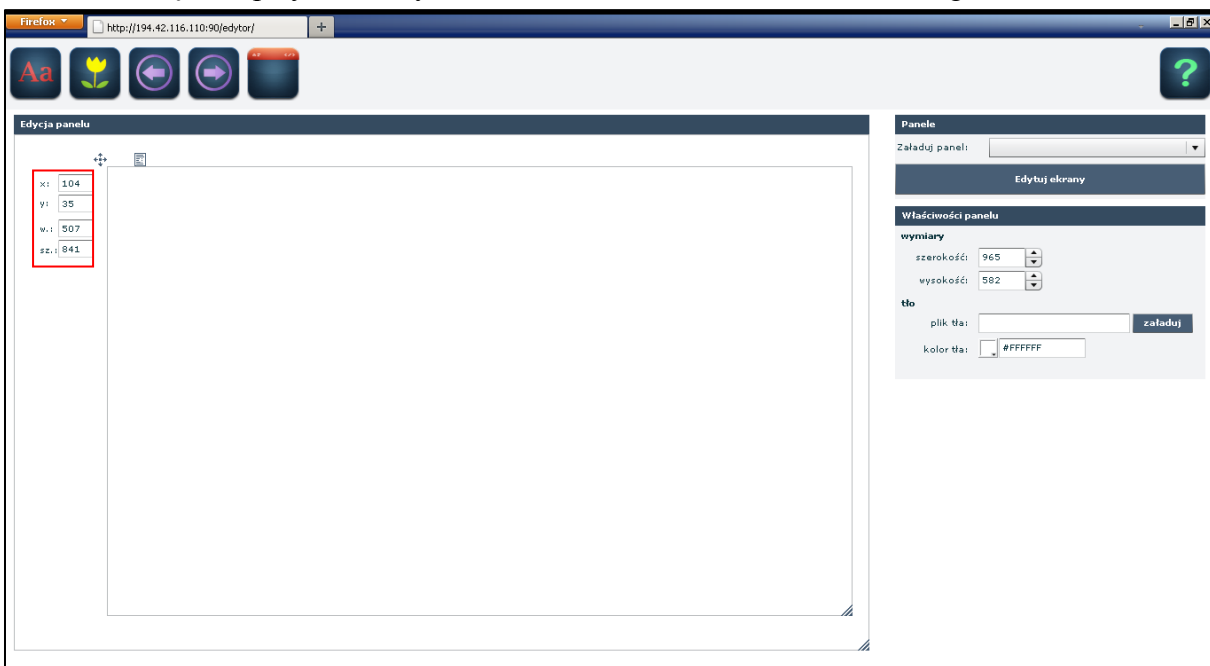



Podanie wymiarów obszaru roboczego jest możliwe po uprzednim rozwinięciu sekcji współrzędnych. W celu rozwinięcia sekcji współrzędnych należy kliknąć ikonę  w prawym

górnym rogu okna obszaru roboczego.

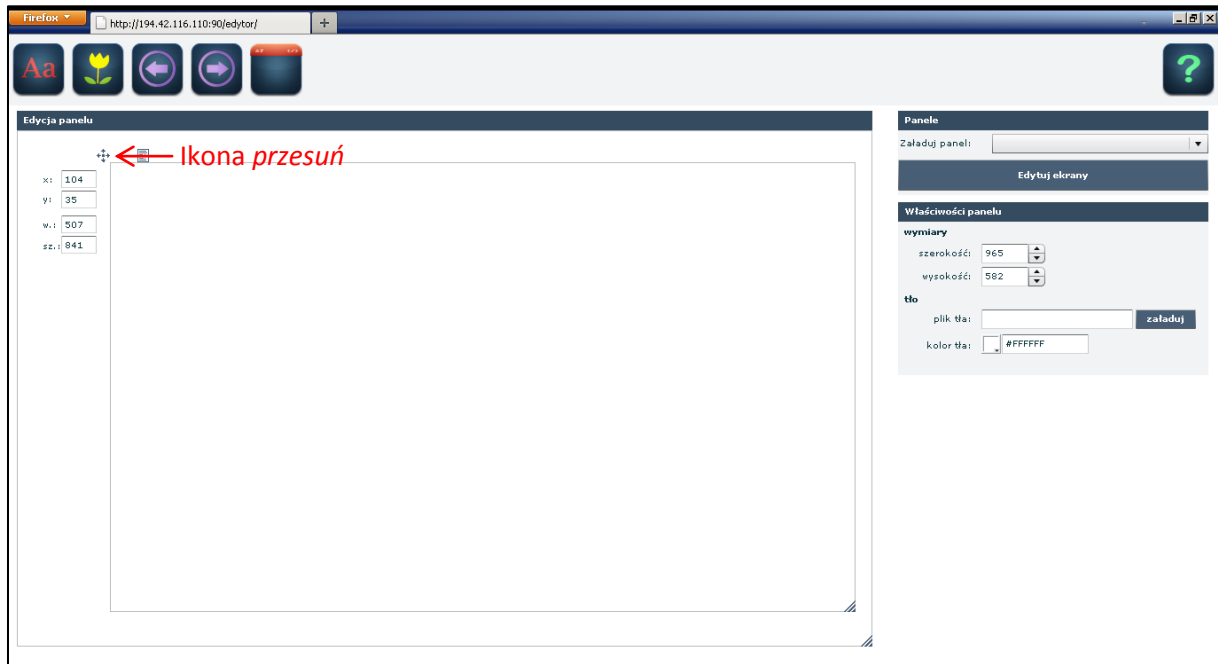


Po rozwinięciu sekcji *współrzędne*, użytkownik może podać wymiary docelowe obszaru roboczego oraz jego położenie w obszarze prezentacji. W pole *x:* oraz *y:* wpisujemy współrzędne obszaru roboczego względem jego położenia w obszarze prezentacji. Pola *w.:* oraz *sz.:* służą do wpisywania wysokości oraz szerokości obszaru roboczego.

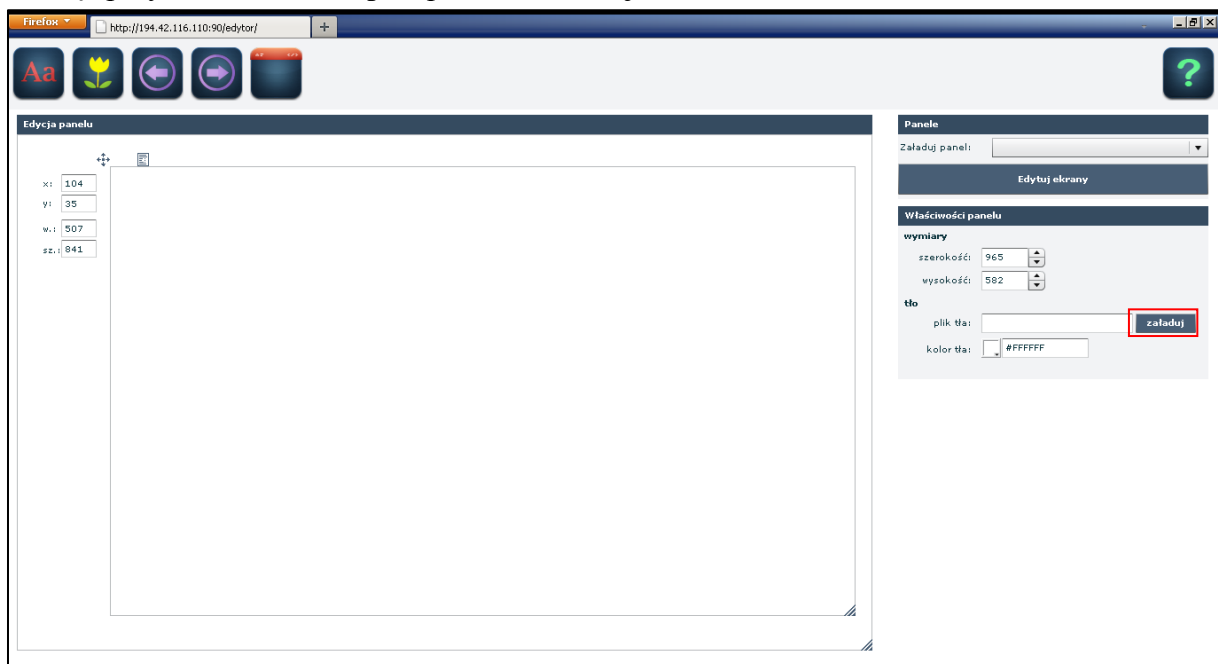


Zmiany położenia obszaru roboczego możemy również dokonać za pomocą kliknięcia lewym przyciskiem myszy ikony  oraz przeciągnięcie jej we właściwą stronę, w celu nadania

właściwego położenia obszarowi roboczemu.

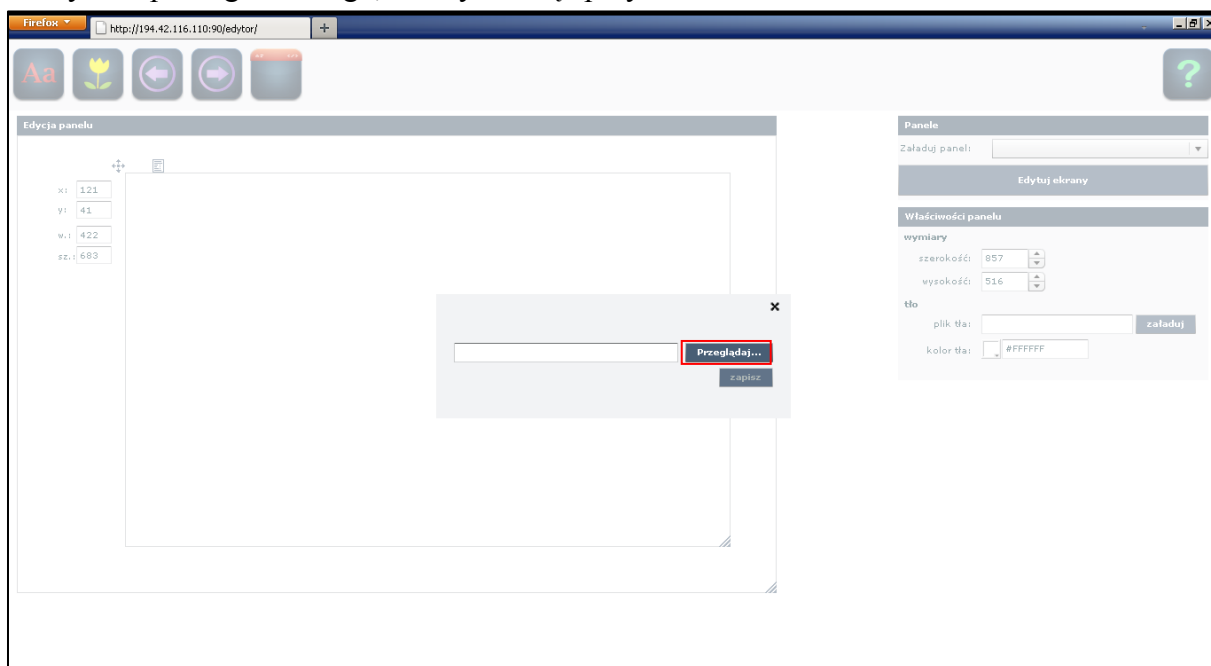


Możemy również ustalić kolor tła lub załadować właściwy plik graficzny, który ma spełniać rolę tła w szkoleniu. Program **Content Now** umożliwia importowanie plików graficznych w formatach GIF, JPEG, JPG oraz PNG. W celu załadowania właściwego pliku tła, należy kliknąć przycisk **załaduj** pola *plik tła*: w sekcji *tło*.

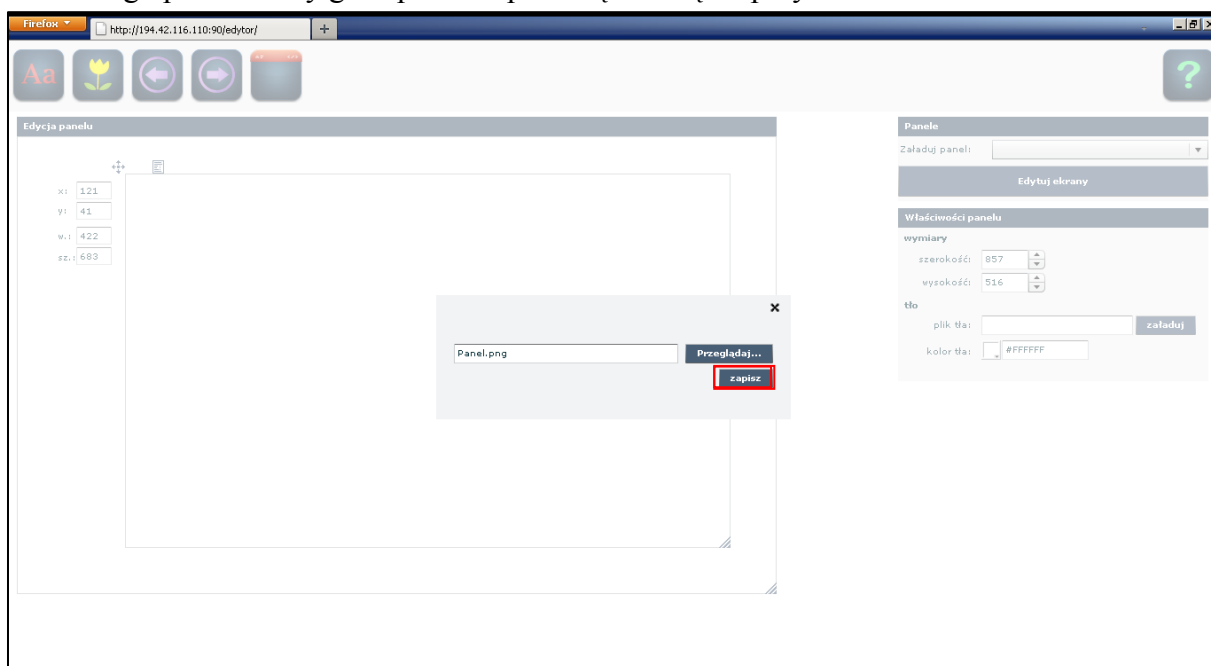



Kliknięcie przycisku **załaduj** spowoduje otwarcie nowego okna, które umożliwi użytkownikowi wybranie pliku graficznego tła z lokalnych zasobów komputera. Aby przejść

do wyboru pliku graficznego, należy kliknąć przycisk **Przełóżaj...**.

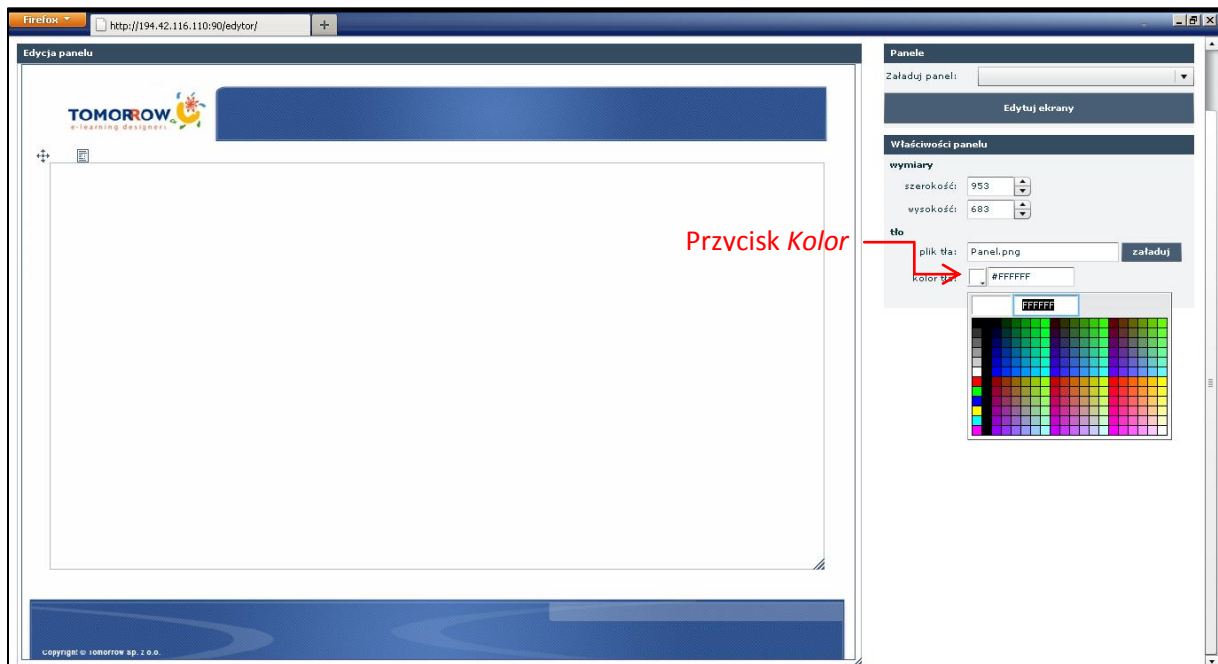


Po kliknięciu przycisku **Przełóżaj...** zostanie wyświetlony eksplorator systemu, który umożliwi wybranie pliku graficznego tła z lokalnych zasobów komputera. Po załadowaniu właściwego pliku należy go zapisać za pomocą kliknięcia przycisku **zapisz**.

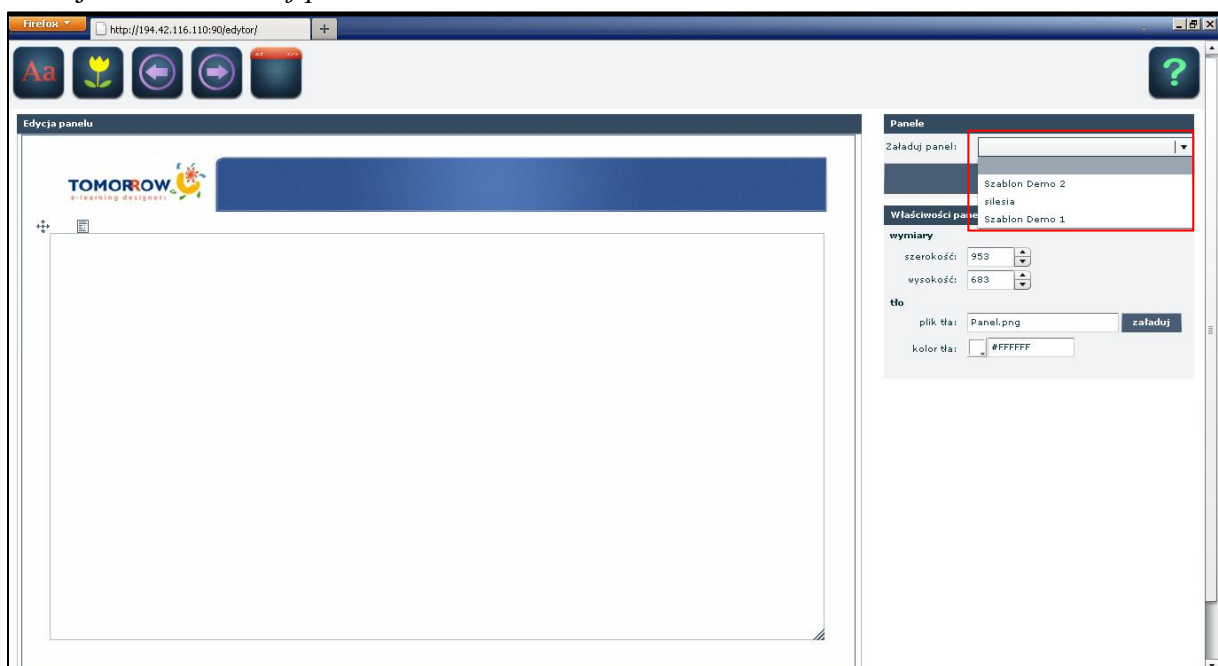


Plik ten zostanie ustawiony jako tło obszaru prezentacji. Zmiana koloru tła jest możliwa za pomocą kliknięcia przycisku  pozycji *kolor tła*:. Po kliknięciu wyżej wspomnianego przycisku zostanie wyświetlona tablica kolorów, za pomocą której użytkownik będzie mógł wybrać odpowiedni kolor klikając na niego lewym przyciskiem myszy. Użytkownik również

posiada możliwość podania właściwego koloru wpisując jego kod RGB w odpowiednie pole.



Istnieje również możliwość załadowania już gotowego szablonu panelu. Służy do tego rozwijana lista *Zaladuj panel:*.

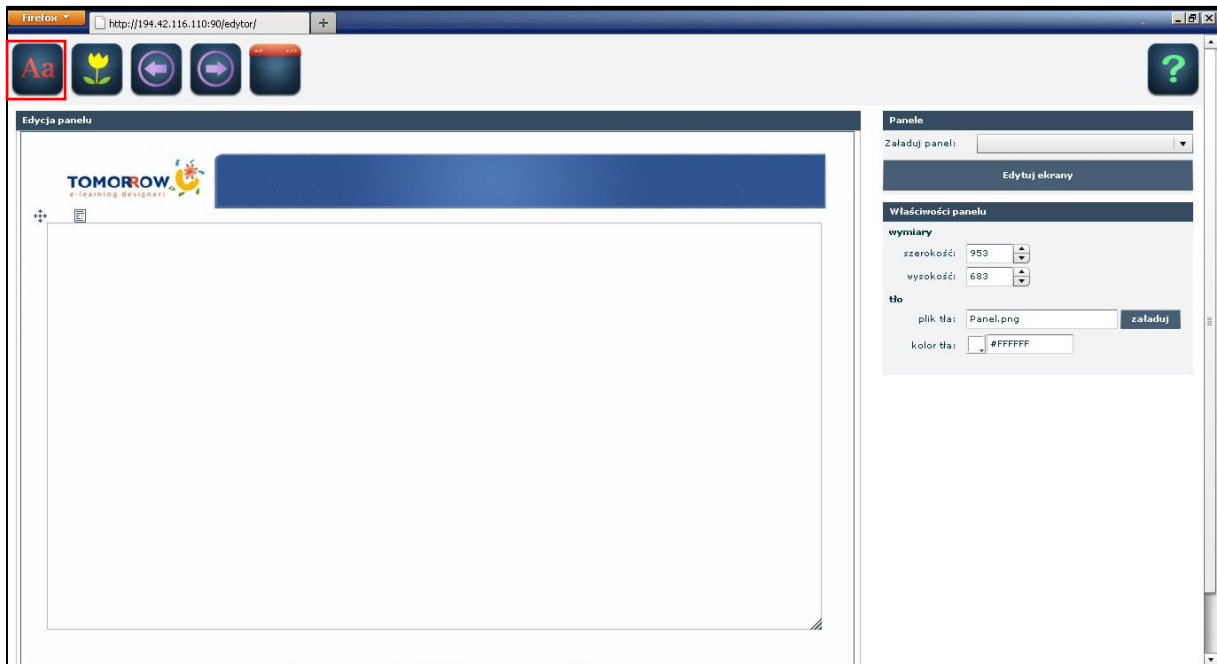


Na stronie edycji panelu użytkownik również może dodać tekst, grafikę, przyciski nawigacyjne oraz panel nawigacyjny.

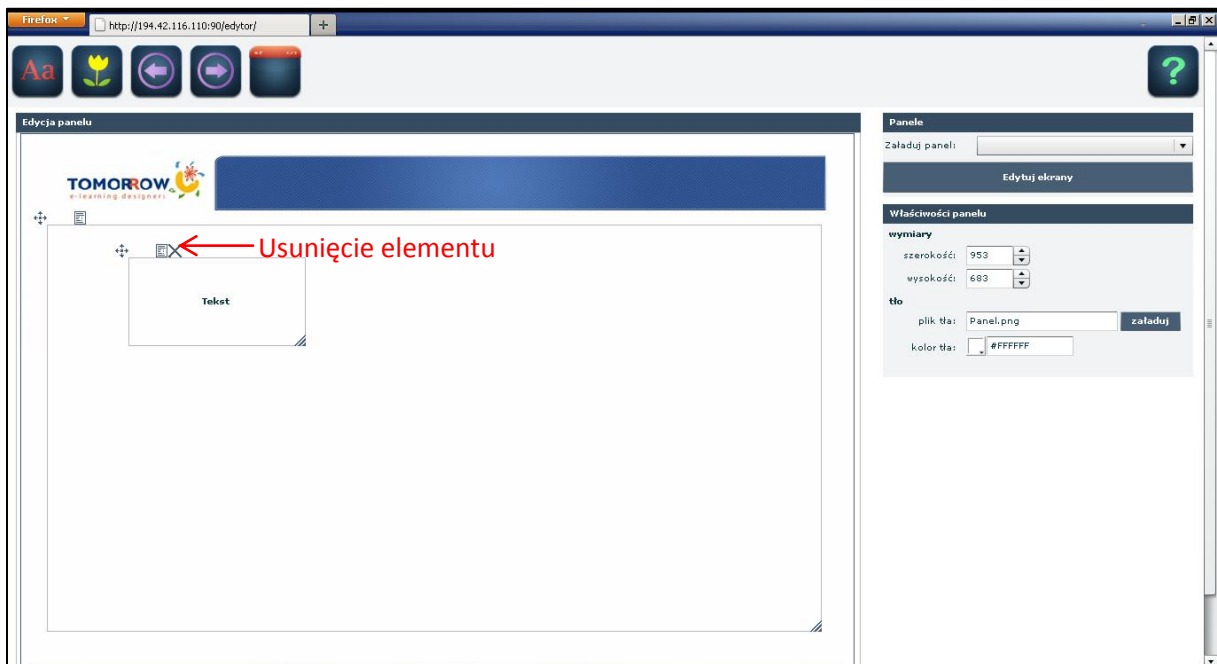
Dodanie i formatowanie tekstu



Dodanie tekstu jest możliwe za pomocą kliknięcia przycisku

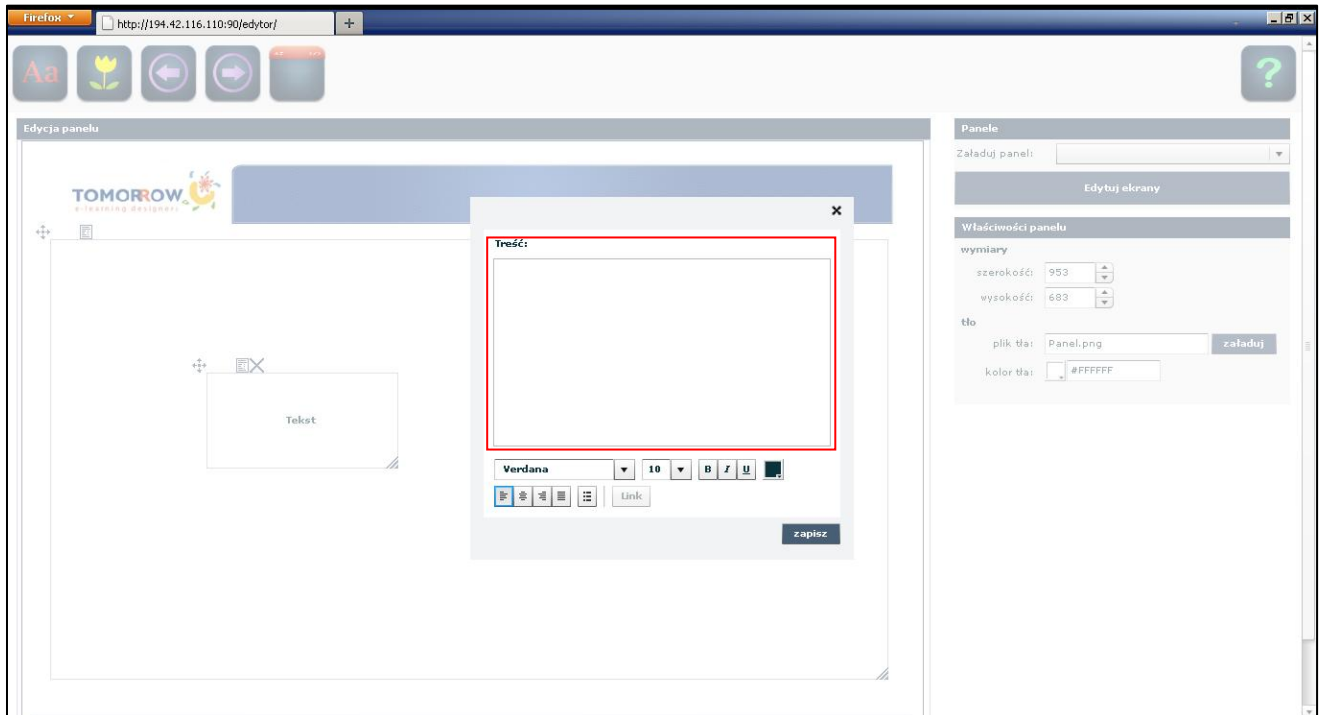


Po kliknięciu wspomnianego przycisku zostanie dodany do panelu właściwy element, umożliwiający użytkownikowi formatowanie tekstu, który chce dodać. Zmiana położenia oraz rozmiaru elementu jest identyczna jak w przypadku obszaru roboczego. Do usunięcia dodanego elementu służy ikona ✕.

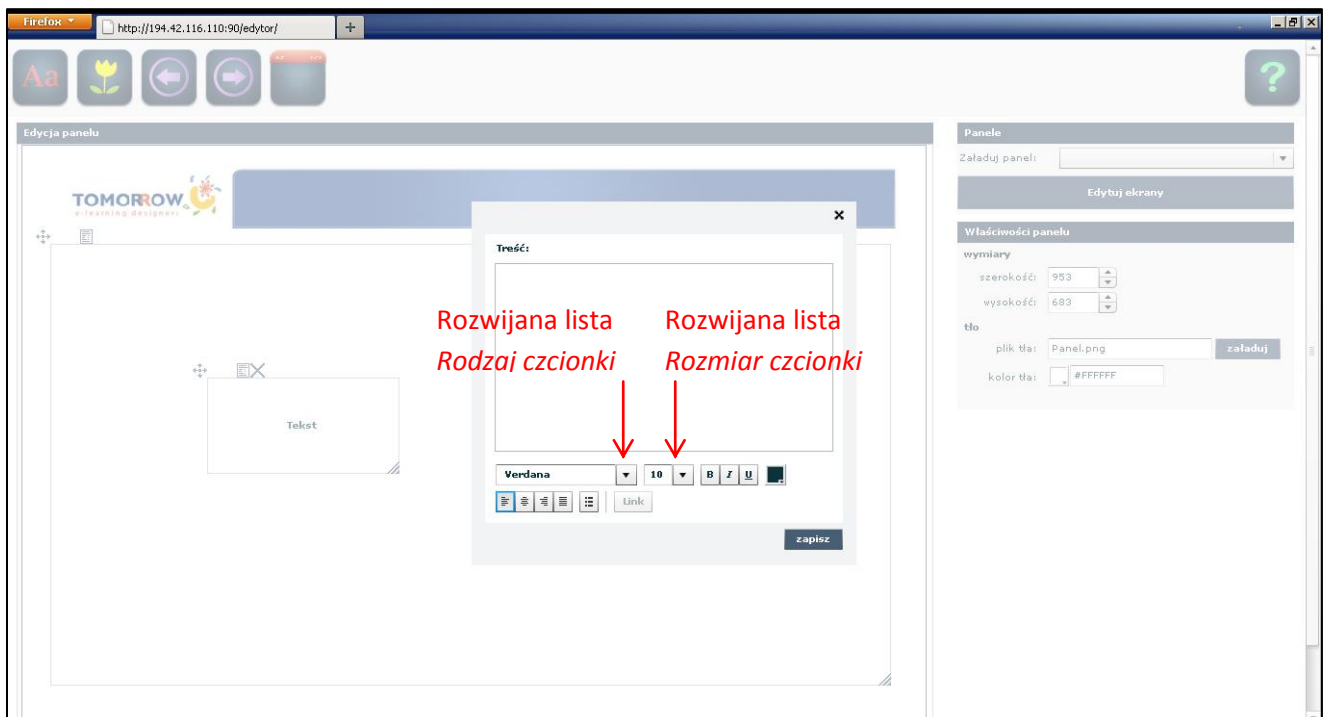


Aby przejść do edycji dodanego elementu, należy dwa razy kliknąć w jego obszar. Po kliknięciu zostanie wyświetlone okno edycji elementu. W oknie edycji użytkownik posiada

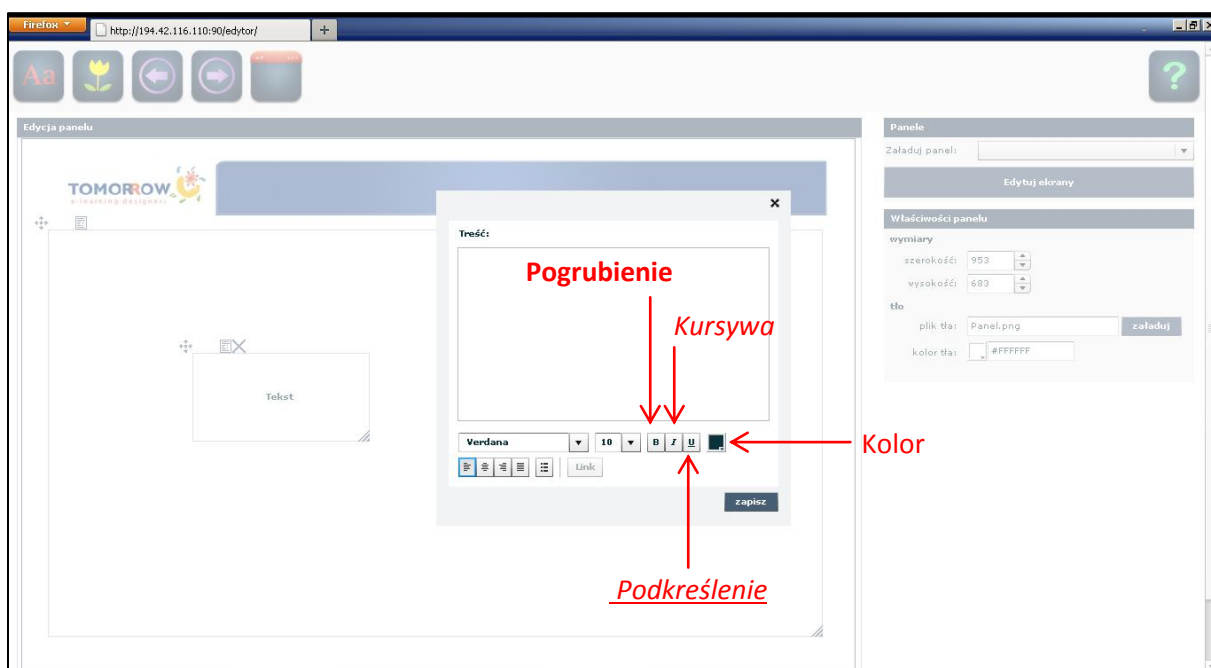
możliwość wpisania docelowego tekstu oraz jego formatowanie. Docelowy tekst wpisuje się w pole *Treść*:



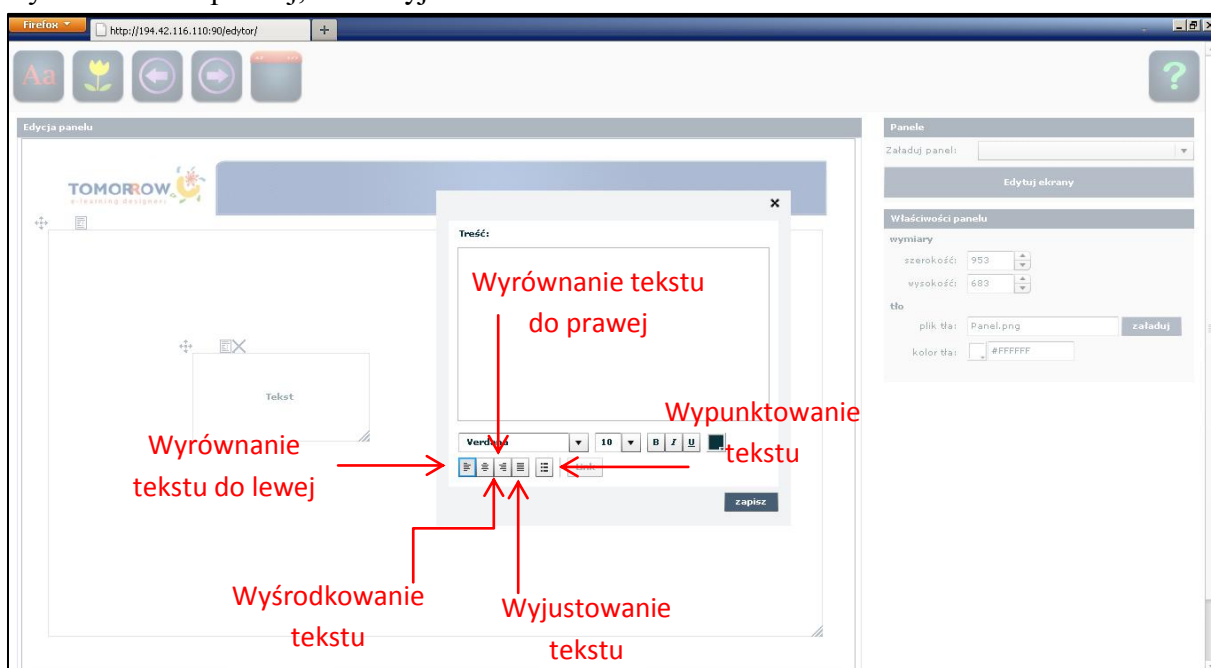
Istnieje możliwość zmiany rodzaju czcionki wpisanego tekstu za pomocą rozwijanej listy *Rodzaj czcionki* **Verdana**. Użytkownik posiada możliwość określenia rozmiaru czcionki za pomocą rozwijanej listy *Rozmiar czcionki* **10**.






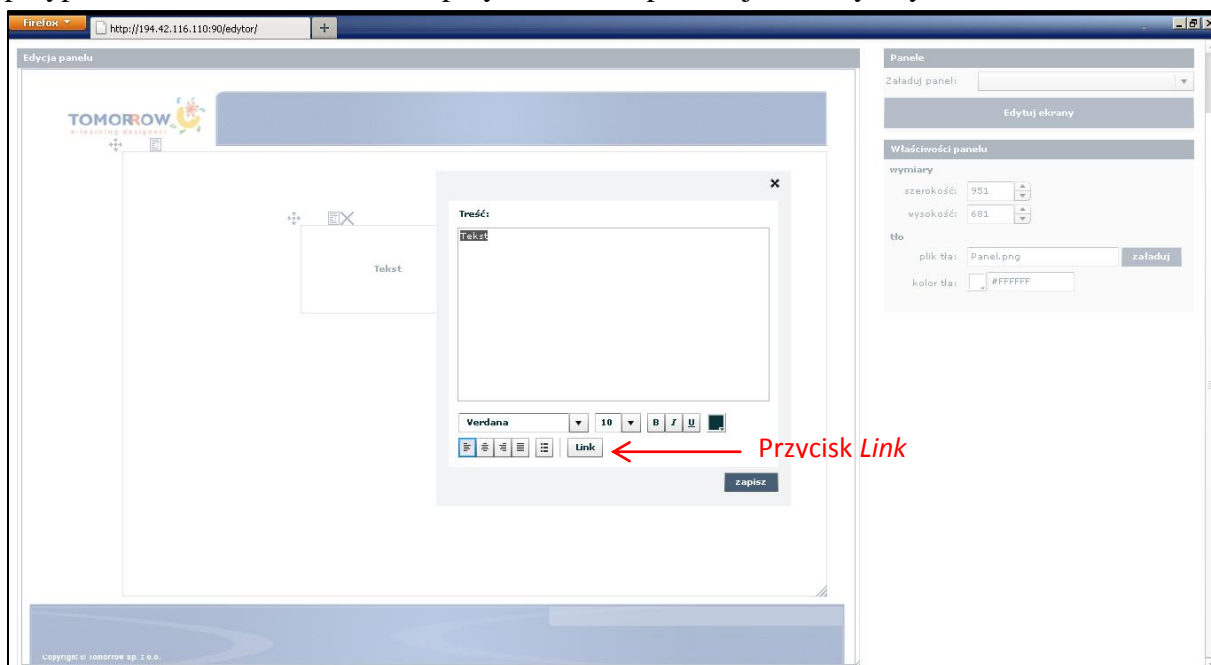
Tekst może zostać również pogrubiony za pomocą kliknięcia przycisku **B**. Zastosowanie kursywy umożliwia przycisk **I**. Użytkownik również może użyć podkreślenia tekstu za pomocą kliknięcia przycisku **U**. Możliwa jest również zmiana koloru czcionki za pomocą kliknięcia przycisku **K**. Należy pamiętać, że zmiana koloru tekstu jest możliwa po wcześniejszym jego zaznaczeniu. Sposób zmiany koloru jest identyczny jak w przypadku zmiany koloru tła dla panelu.






Użytkownik również posiada możliwość wyrównania tekstu. Służą do tego właściwe przyciski funkcyjne: **L** - wyrównanie tekstu do lewej, **C** - wyśrodkowanie tekstu, **R** - wyrównanie do prawej, **J** - wyjustowanie tekstu.

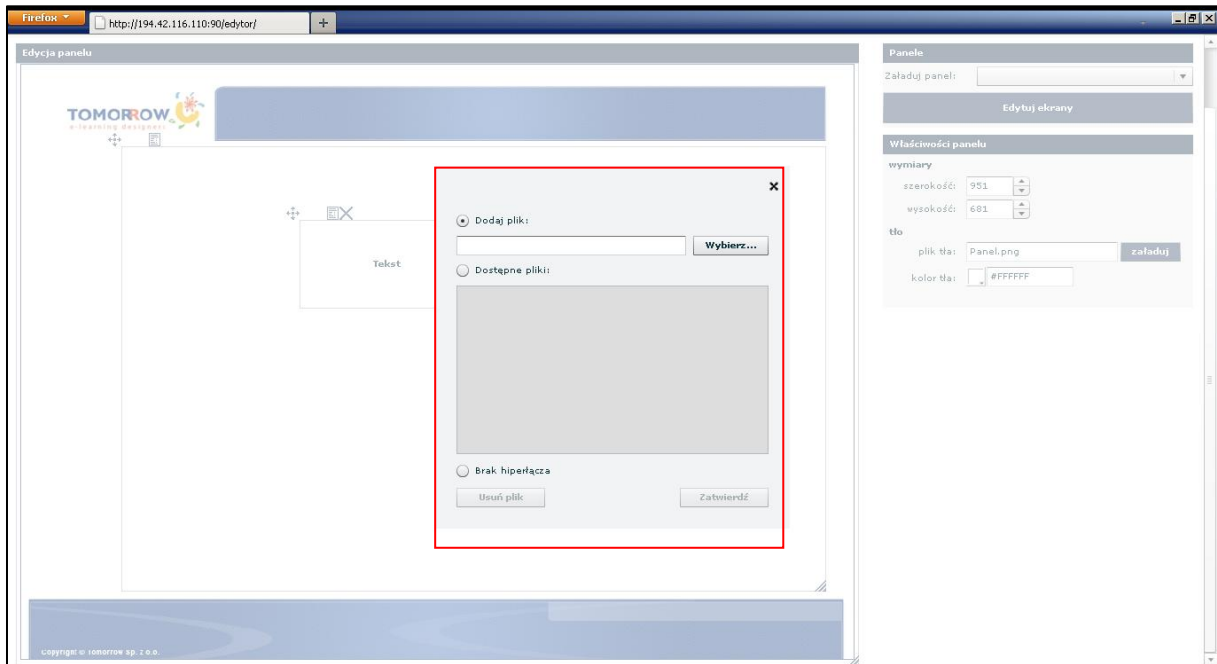


Istnieje możliwość wypunktowania wpisanego tekstu za pomocą przycisku . Narzędzie **Content Now** umożliwia również przekształcenie tekstu w link. W celu przekształcenia tekstu, należy zaznaczyć docelowy tekst oraz kliknąć przycisk . Należy pamiętać, że przekształcenie tekstu w link, jest możliwe po jego wcześniejszym zaznaczeniu. W przypadku, niezaznaczenia tekstu przycisk  pozostaje nieaktywny.



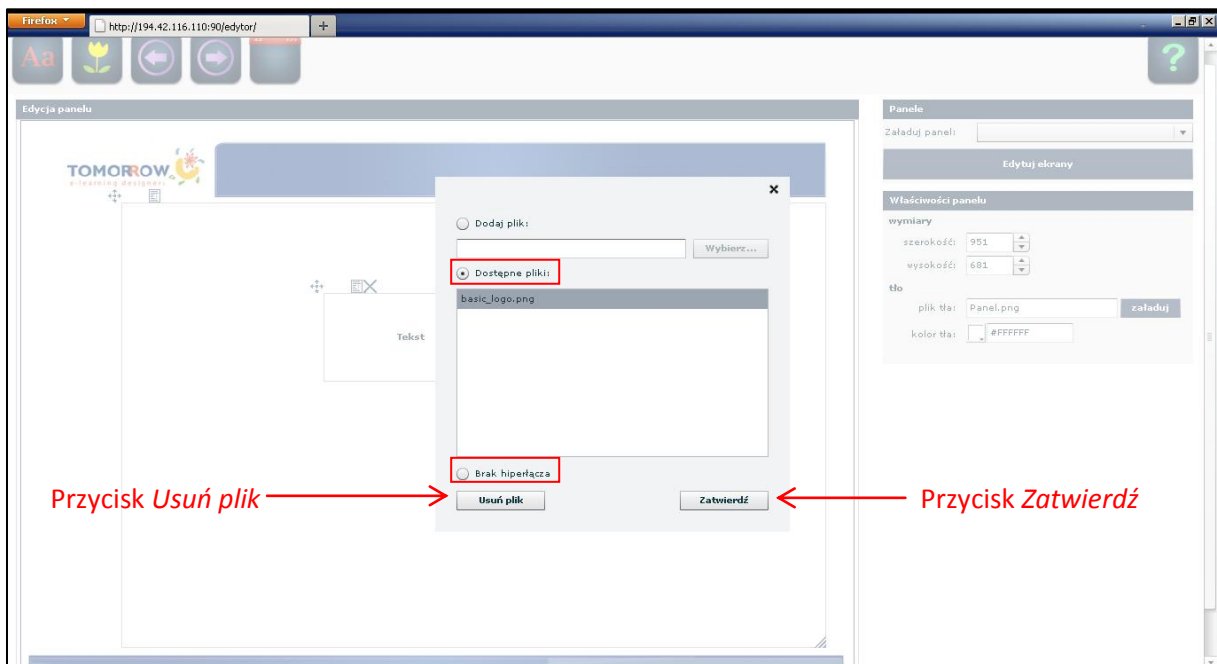
Po kliknięciu przycisku  zostanie otwarte nowe okno, które umożliwi użytkownikowi podlinkowanie właściwego obiektu z lokalnych zasobów komputera. W celu wybrania właściwego obiektu (pliku), do którego ma się odwoływać link należy kliknąć przycisk . Po kliknięciu przycisku  zostanie wyświetlony eksplorator systemu, który umożliwi wybranie docelowego pliku z lokalnych zasobów komputera. Wybrany plik zostanie zapisany na serwerze. Po wygenerowaniu prezentacji, wszystkie pliki, dla których zostały utworzone hiperłącza, zostaną zapisane w docelowym folderze prezentacji

z możliwością lokalnego dostępu.

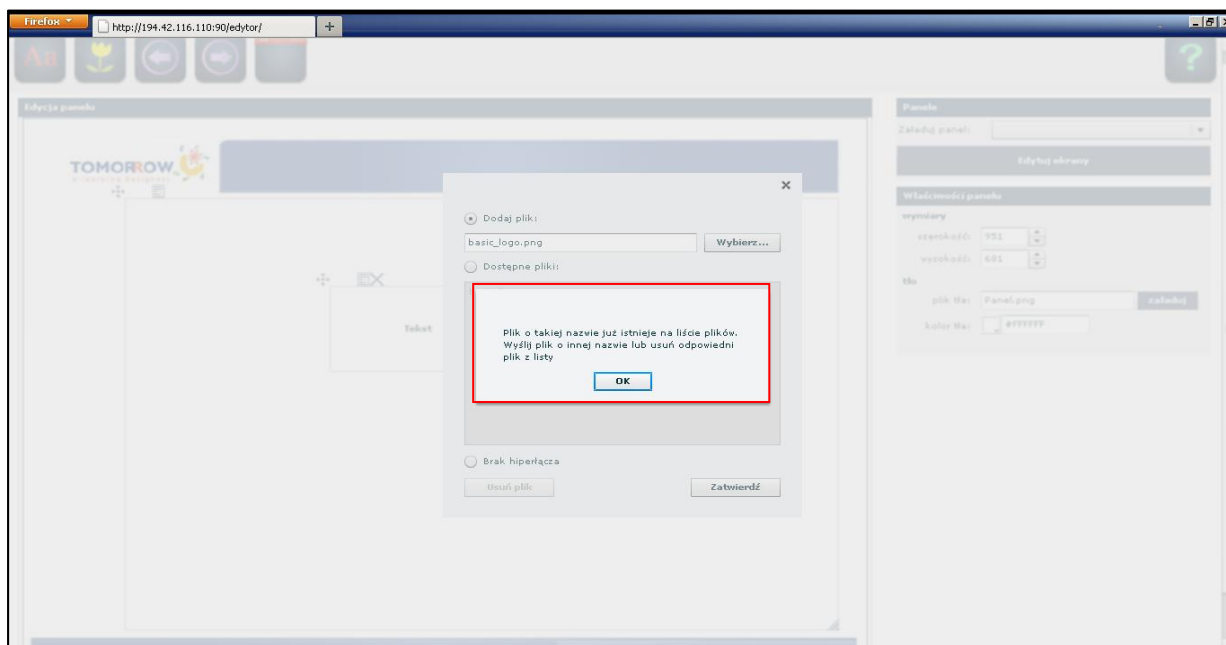



Załadowane wcześniej pliki znajdują się na w sekcji *Dostępne pliki*. W celu przejścia do wyboru wcześniej załadowanych plików należy kliknąć pole wyboru opcji **Dostępne pliki**. Usunięcie pliku z sekcji *Dostępne pliki* jest możliwe po wybraniu pliku, a następnie kliknięciu przycisku **Usuń plik**.

Wybranie pola wyboru pozycji **Brak hiperłącza** umożliwi użytkownikowi przekształcenie wcześniej stworzonego linku w tekst. Aby zatwierdzić wprowadzone zmiany, należy kliknąć przycisk **Zatwierdź**.



Jeżeli wcześniej został stworzony link ze ścieżką dostępową do dowolnego pliku, a użytkownik będzie chciał utworzyć kolejny link i załadować ten sam plik lub plik o podobnej

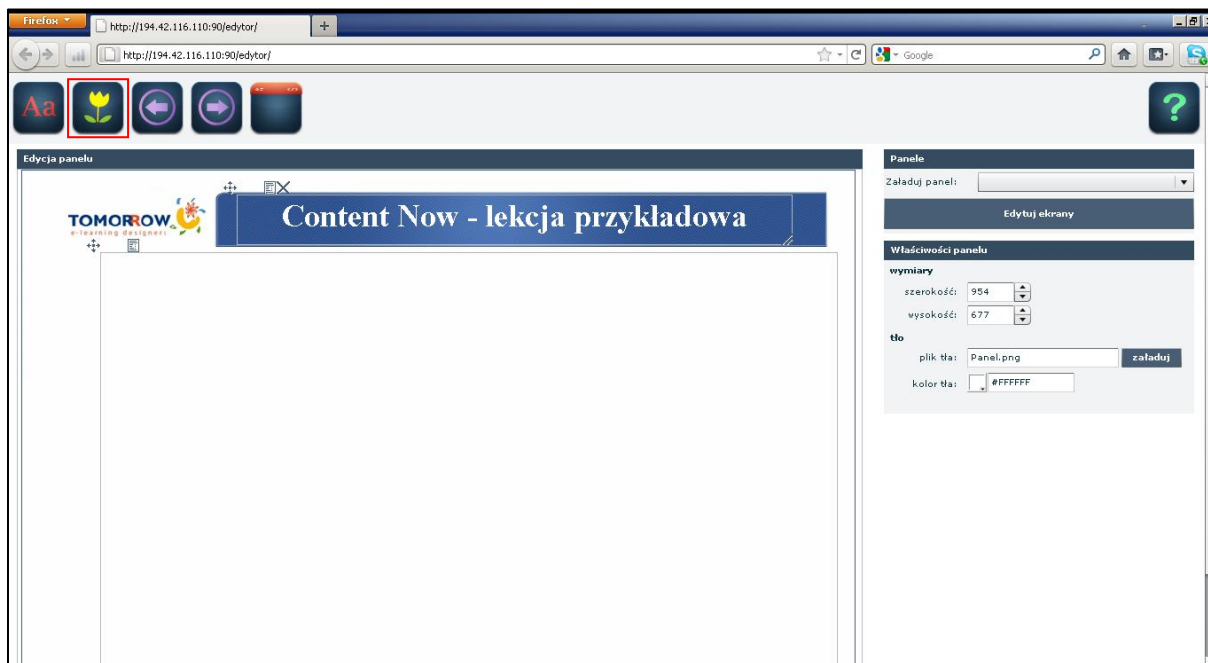



nazwie i rozszerzeniu, za pomocą opcji *Dodaj plik*, system wyświetli komunikat informujący o niemożliwości takiego działania oraz poprosi o usunięcie pliku z listy dostępnych plików lub wybranie innego pliku. W celu zatwierdzenia wyświetlonego komunikatu należy kliknąć przycisk .

Dodanie grafiki

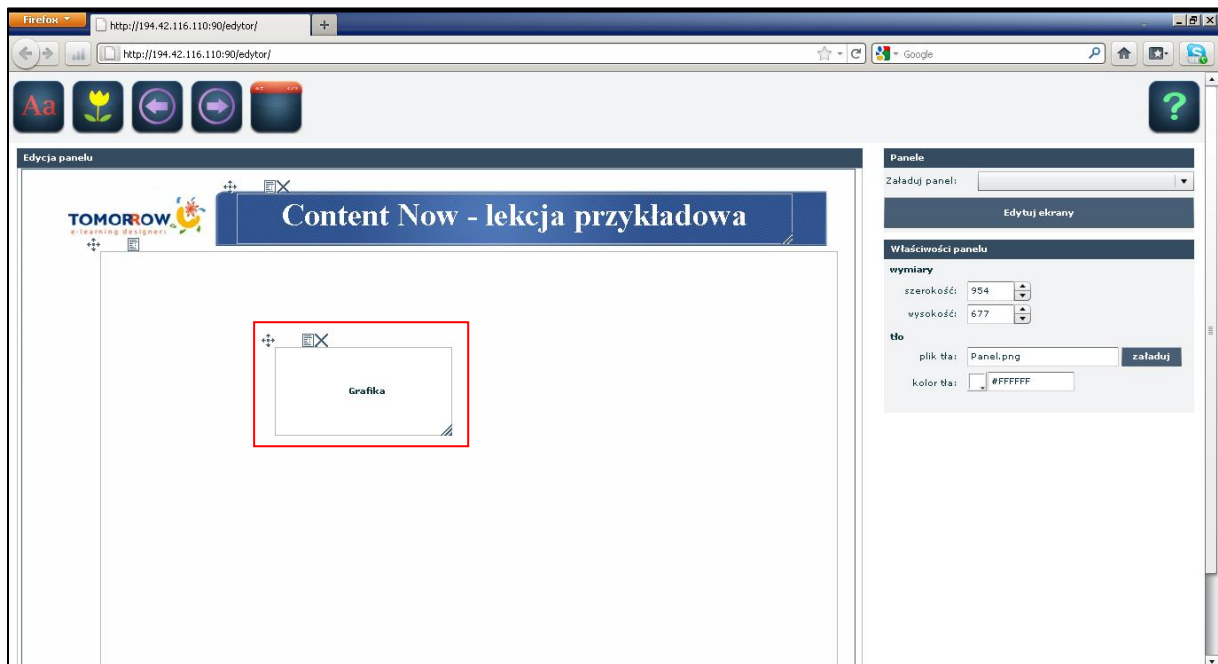


W celu dodania grafiki do panelu należy kliknąć przycisk .

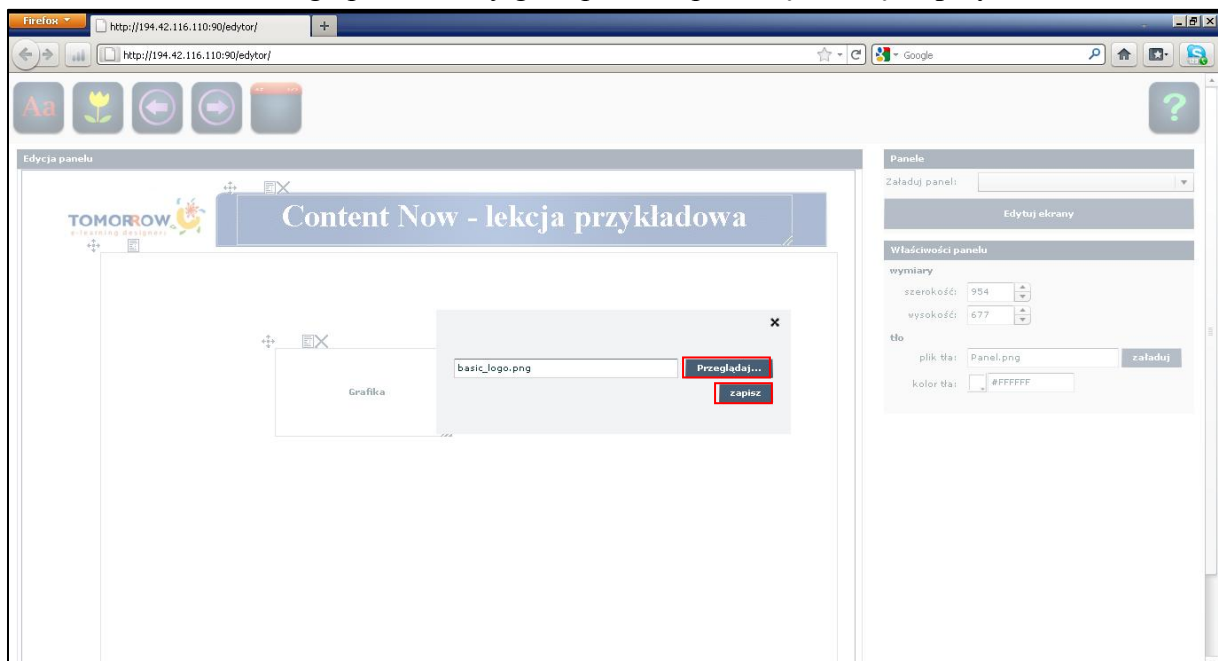


Po kliknięciu przycisku  zostanie dodany element, który umożliwi użytkownikowi dodanie grafiki do panelu. Tego typu elementy posiada własny obszar, w który zostanie załadowany plik graficzny. Zmiana położenia oraz rozmiaru obszaru elementu jest identyczna

jak w przypadku obszaru roboczego. Do usunięcia dodanego elementu służy ikona X.




W celu wybrania, załadowania pliku graficznego należy kliknąć dwa razy w obszar dodanego elementu. Zostanie wyświetlone dodatkowe okno, które umożliwi użytkownikowi wybór pliku graficznego. Po kliknięciu przycisku **Przeglądaj...** zostanie wyświetlony eksplorator systemu, który umożliwi wybranie pliku graficznego z lokalnych zasobów komputera. Po załadowaniu właściwego pliku należy go zapisać za pomocą kliknięcia przycisku **zapisz**.

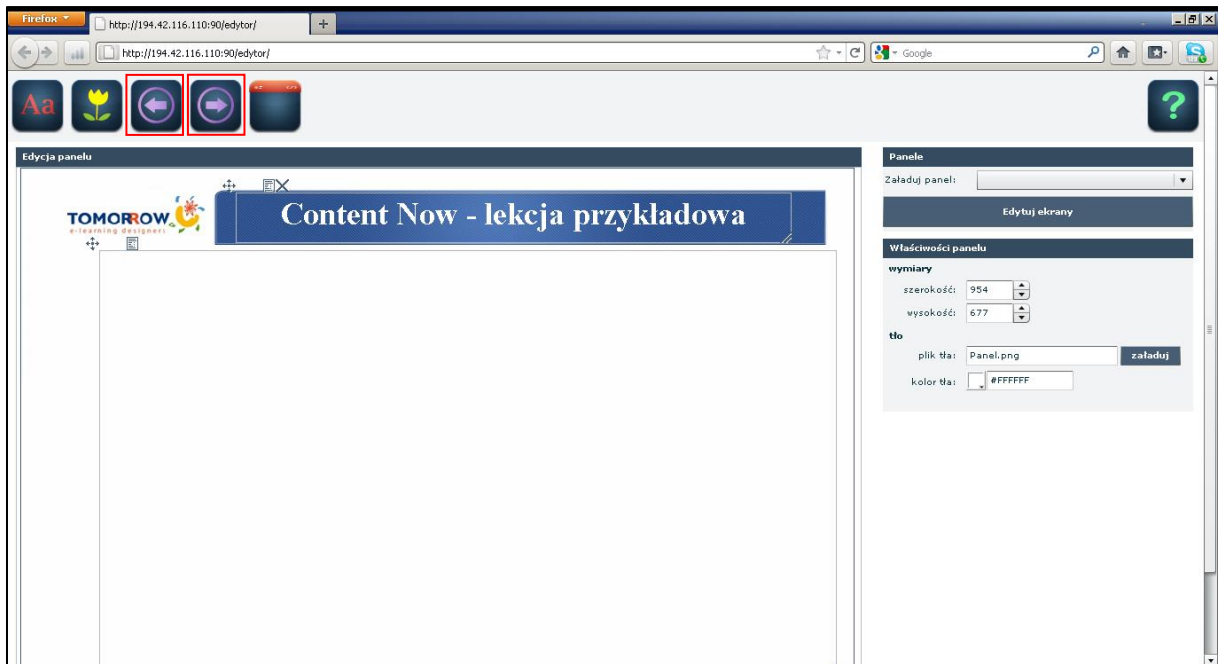



Dodanie elementów nawigacyjnych

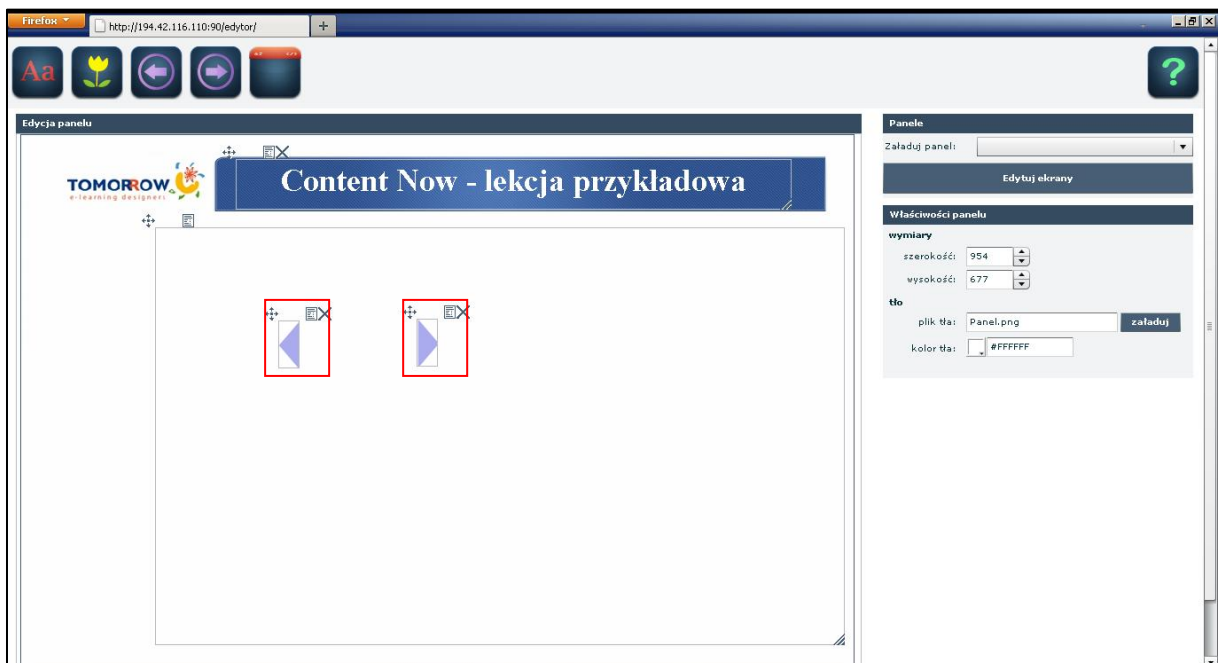
Elementy nawigacyjne umożliwiają użytkownikowi poruszanie się po ekranach prezentacji. W celu dodania elementu nawigacyjnego umożliwiającego przejście do poprzedniego ekranu

szkolenia należy kliknąć przycisk ,

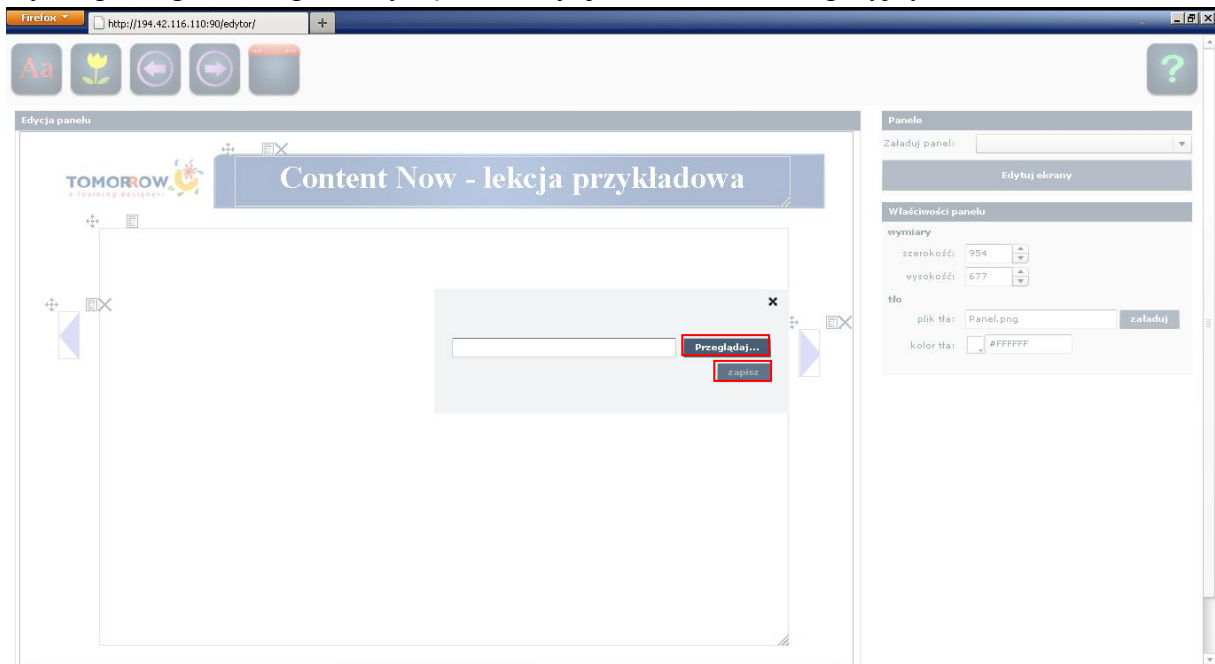
w celu dodania elementu nawigacyjnego umożliwiającego przejście do następnego ekranu szkolenia należy kliknąć przycisk .



Po kliknięciu wspomnianych przycisków do panelu zostaną dodane właściwe elementy nawigacyjne. Zmiana położenia oraz rozmiaru elementów jest identyczna jak w przypadku obszaru roboczego. Do usunięcia dodanego elementu służy ikona .



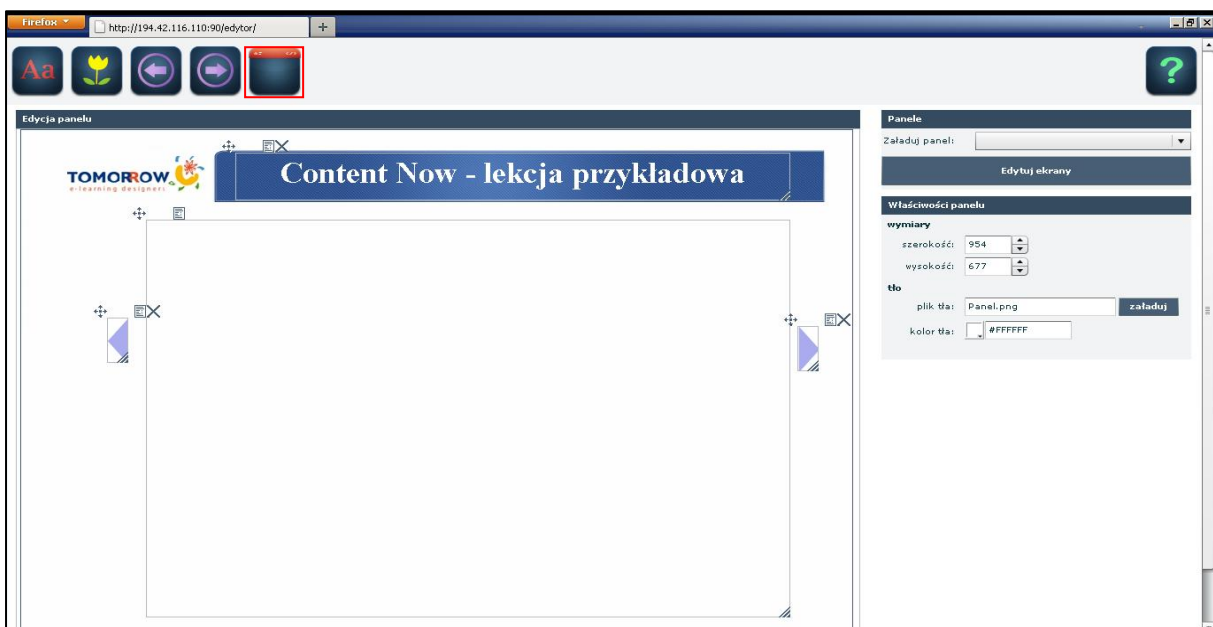
Dodane elementy nawigacyjne są traktowane, jako elementy graficzne, co oznacza, że można zmieniać ich zawartość. Aby zmienić zawartość elementu nawigacyjnego, należy dwa razy kliknąć na element. Zostanie wyświetlone dodatkowe okno, które umożliwi użytkownikowi wybór pliku graficznego, który będzie służył jako element nawigacyjny.





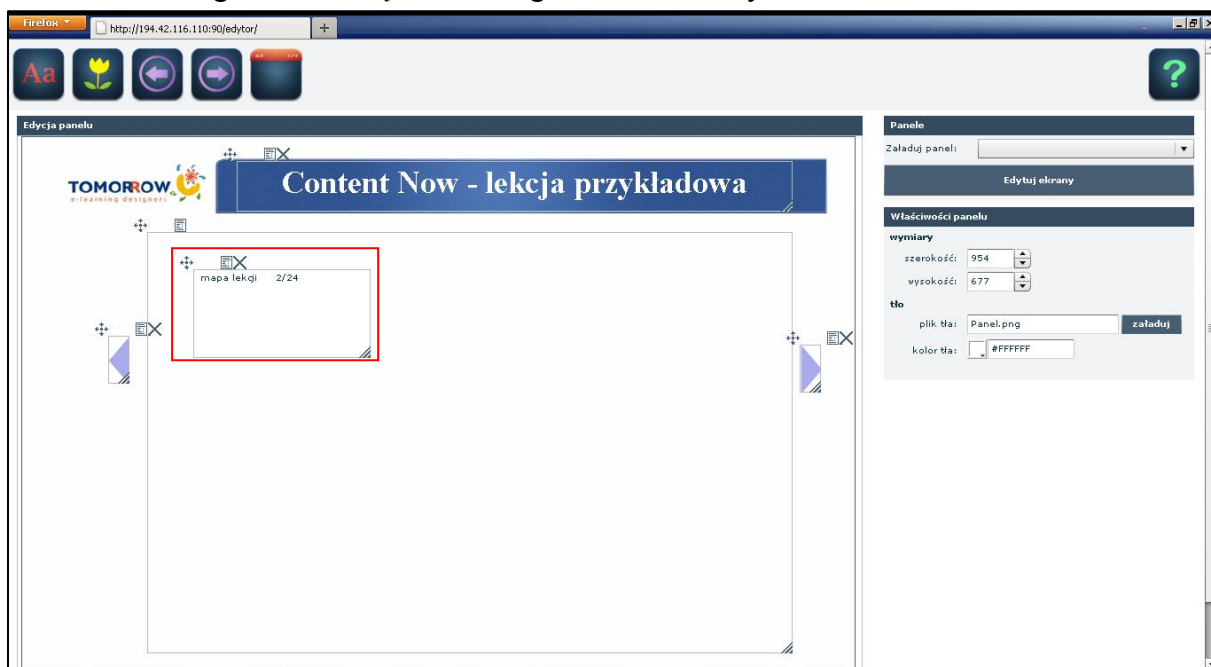
Po kliknięciu przycisku **Przeglądaj...** zostanie wyświetlony eksplorator systemu, który umożliwi wybranie pliku graficznego z lokalnych zasobów komputera. Po załadowaniu właściwego pliku należy go zapisać za pomocą kliknięcia przycisku **zapisz**. Jeżeli użytkownik zostawi domyślne elementy nawigacyjne, nie zmieniając ich zawartości, po wygenerowaniu szkolenia, elementy nawigacyjne będą miały następujący wygląd: ◀ ▶.

Dodanie panelu nawigacyjnego

Panel nawigacyjny określa ilość ekranów w szkoleniu oraz wskazuje na którym ekranie obecnie znajduje się użytkownik. W celu dodania panelu nawigacyjnego należy kliknąć



przycisk . Po kliknięciu przycisku  zostanie dodany panel nawigacyjny do głównego panelu. Zmiana położenia oraz rozmiaru elementu jest identyczna jak w przypadku obszaru roboczego. Do usunięcia dodanego elementu służy ikona .

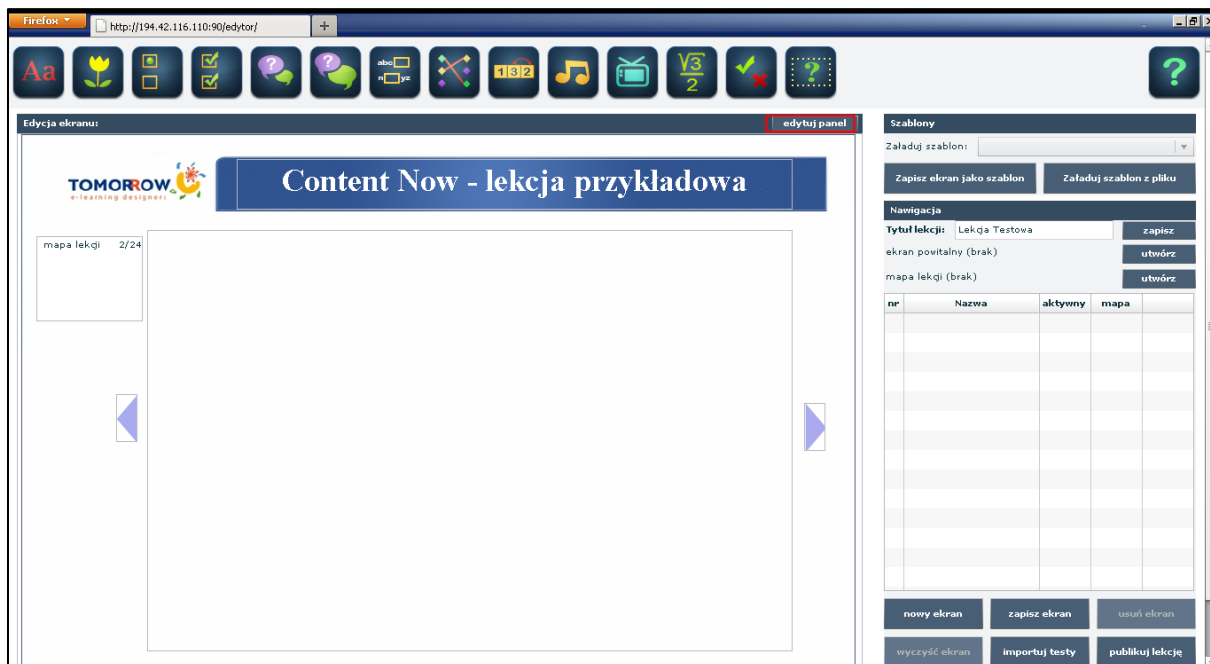


Zawartość panelu nawigacyjnego nie może być modyfikowana, jest ona określana automatycznie. Elementy nawigacyjne oraz panel nawigacyjny można umieszczać w obszarze roboczym, jak i w obszarze prezentacji.

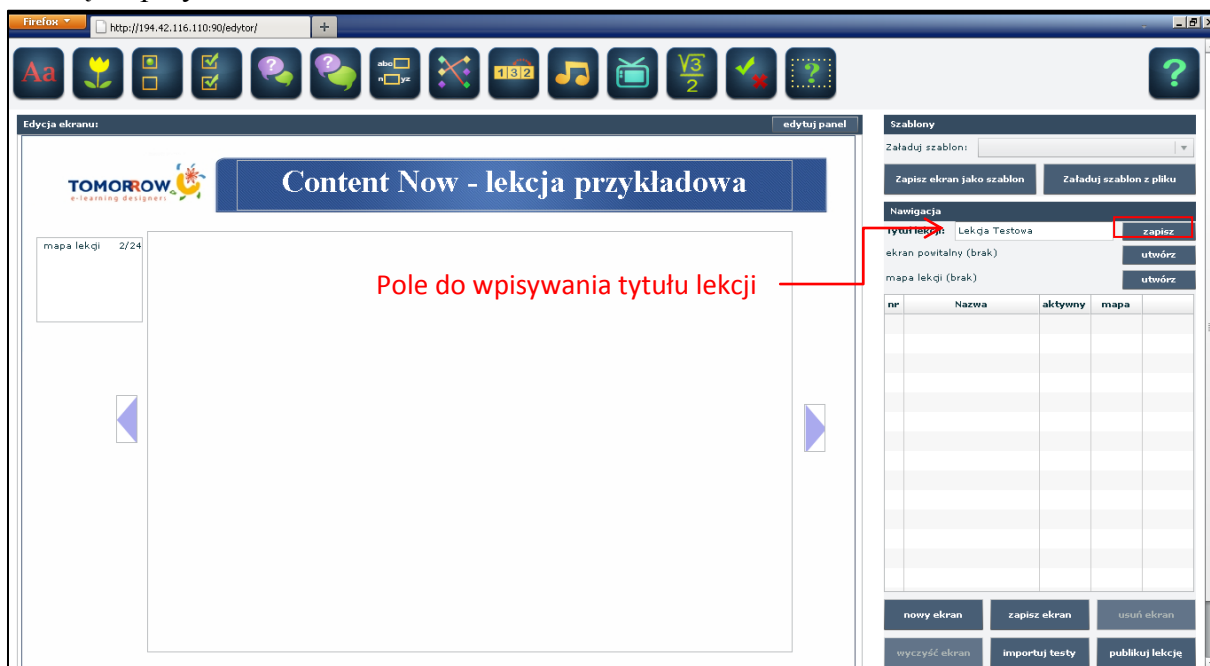
Po skonfigurowaniu panelu szkolenia można przejść do tworzenia i edycji ekranów. W tym celu należy kliknąć przycisk .

Tworzenie i edycja ekranów

Przejdźcie do strony edycji ekranów umożliwia użytkownikowi tworzenie oraz edycję ekranów w szkoleniu. Elementy, które zostały dodane podczas edycji panelu są na tym etapie nieaktywne, co oznacza, że nie można dokonać ich modyfikacji. W celu powrotu do ekranu edycji panelu należy kliknąć przycisk **edytuj panel**.



Na stronie edycji ekranów użytkownik posiada możliwość zdefiniowania tytułu lekcji. Do wpisania nowego tytułu lekcji służy pole *Tytuł lekcji*. Zapisanie nowego tytułu nastąpi po kliknięciu przycisku **zapisz**.



Na stronie edycji ekranów użytkownik posiada możliwość zarządzania ekranami szkolenia oraz ich zawartością za pomocą odpowiednich przycisków funkcyjnych:

nowy ekran

- Przycisk umożliwia dodanie nowego ekranu w szkoleniu.

zapisz ekran

- Zapisanie zmian wprowadzonych na ekranie.

usuń ekran

- Usunięcie zaznaczonego ekranu.

wyczyść ekran

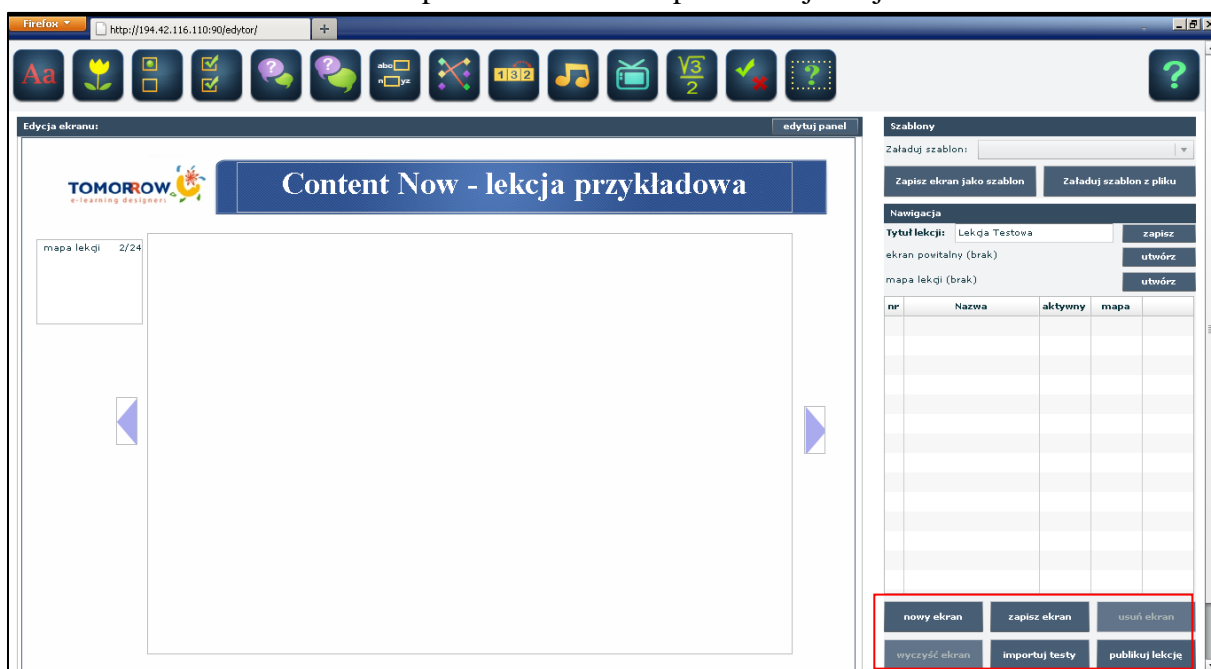
- Wyczyszczenie zawartości ekranu.

importuj testy

- Przycisk umożliwiający importowanie gotowych testów do szkolenia.

publikuj lekcję

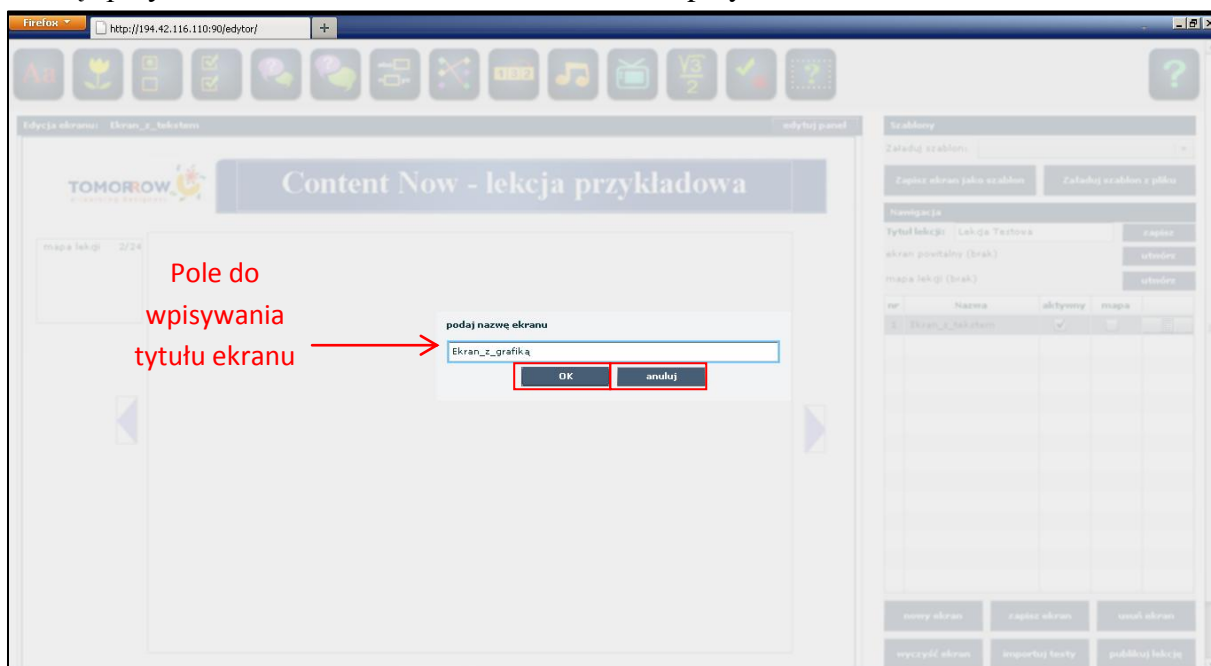
- Umożliwia opublikowanie skompletowanej lekcji.



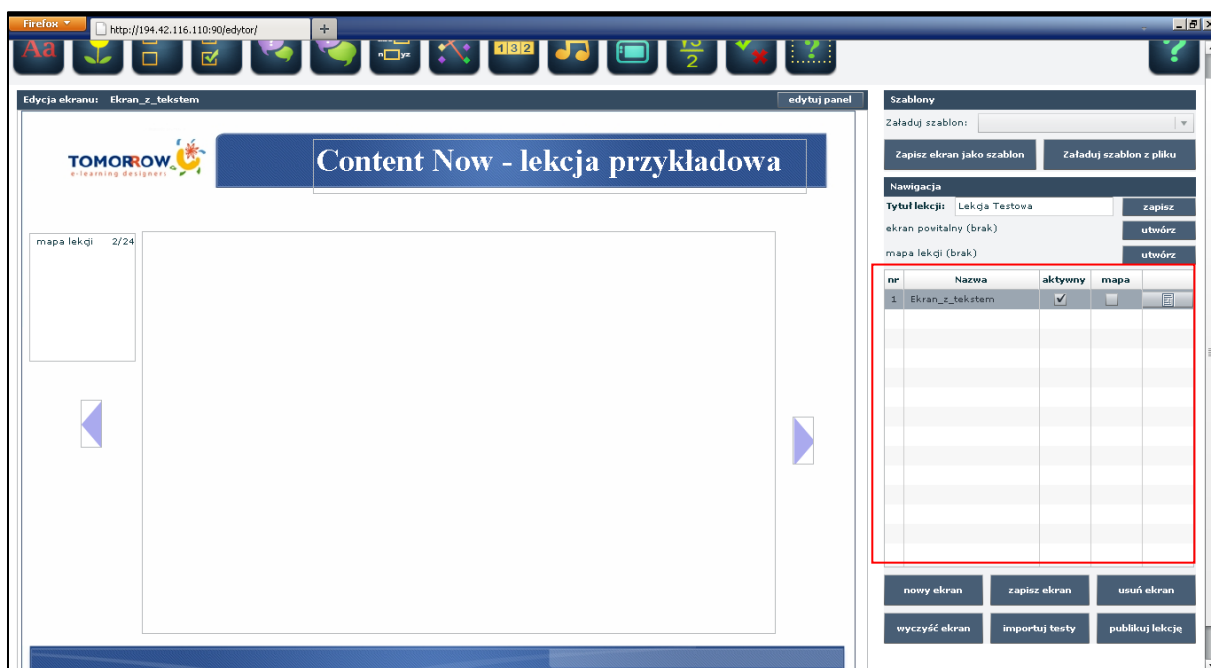
nowy ekran

Po kliknięciu przycisku zostanie wyświetlone okno w którym użytkownik będzie musiał podać nazwę nowego ekranu. W celu potwierdzenia wpisanych danych należy

kliknąć przycisk **OK**, w celu anulowania przycisk **anuluj**.



Dodany ekran zostanie wyświetlony po prawej stronie w sekcji *Nawigacja*. W sekcji *Nawigacja* użytkownik posiada możliwość poglądu numeru porządkowego ekranu, nazwy ekranu, statusu ekranu, dołączenia ekranu do mapy lekcji oraz zdefiniowanie właściwości ekranu.



Zaznaczenie pola wyboru w kolumnie *aktywny*, powoduje uwzględnienie ekranu w szkoleniu. W przypadku, gdy pole wyboru będzie odznaczone ekran nie będzie wyświetlany w szkoleniu.

Dodanie i formatowanie tekstu

Dodawanie i formatowanie tekstu jest identyczne jak w przypadku dodawania i formatowania tekst w panelu.

Dodanie grafiki

Dodawanie grafiki jest identyczne jak w przypadku dodawania grafiki w panelu.

Dodanie pytań

Narzędzie **Content Now** umożliwia tworzenie w szkoleniu pytań jednokrotnego oraz wielokrotnego wyboru.

Pytanie jednokrotnego wyboru

Aby dodać pytanie jednokrotnego wyboru, należy kliknąć przycisk



Edycja ekranu: Ekran_test_jednokrotnego_wyboru edytuj panel

Szablony

Załaduj szablon:

Zapisz ekran jako szablon Załaduj szablon z pliku

Nawigacja

Tytuł lekcji: Lekcja Testowa zapisz


ekran powitalny (brak) utwórz


mapa lekcji edytuj

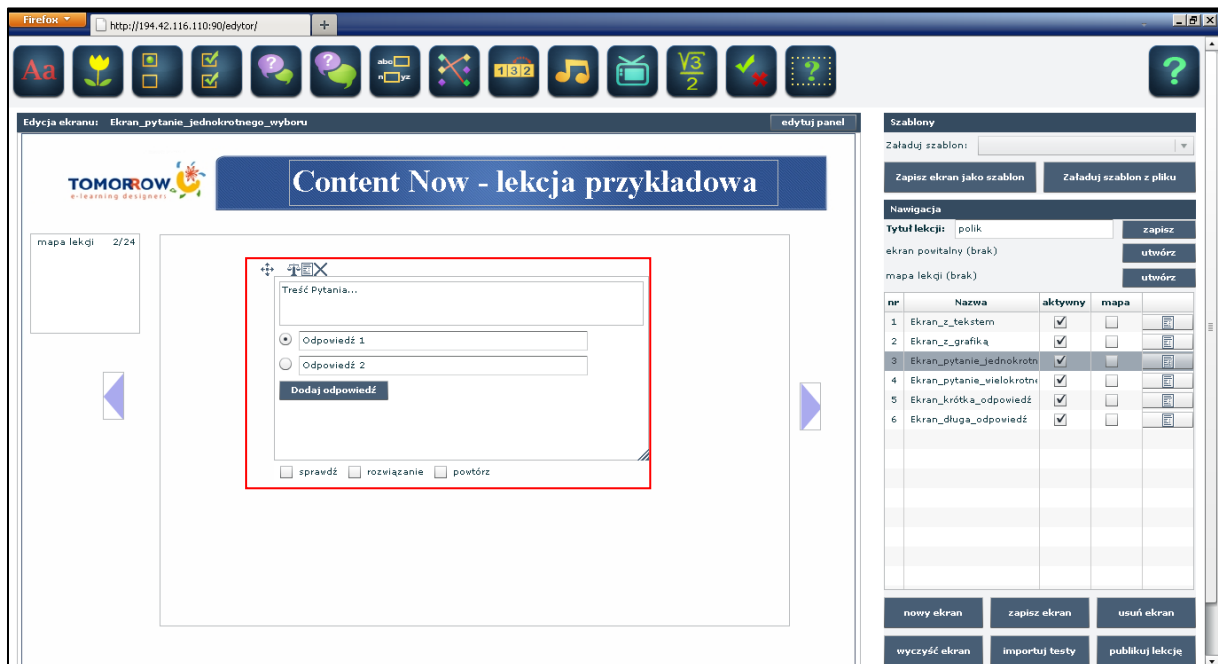
nr	Nazwa	aktywny	mapa
1	Ekran_z_tekstem	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Ekran_z_grafiką	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Ekran_test_jednokrotnego	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

nowy ekran zapisz ekran usuń ekran

wyczyść ekran importuj testy publikuj lekcję

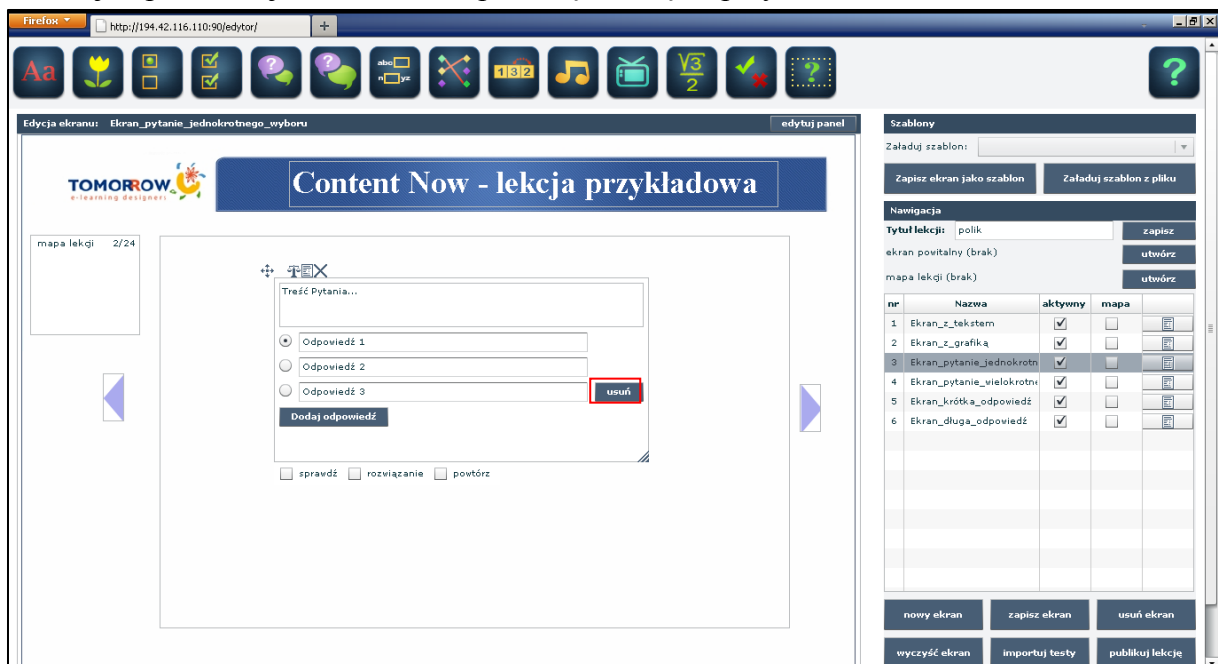
Po kliknięciu przycisku  na ekranie zostanie dodany element umożliwiający stworzenie pytania jednokrotnego wyboru. Zmiana położenia oraz rozmiaru elementu jest identyczna jak

w przypadku wcześniejszych elementów. Do usunięcia dodanego elementu służy ikona .



Osoba tworząca szkolenie posiada możliwość zdefiniowania treści pytania, którą należy wpisać w pole z domyślnie wyświetlającym się tekstem: *Treść Pytania*. Użytkownik posiada również możliwość wpisania treści odpowiedzi we właściwe pola. W celu określenia poprawnej odpowiedzi należy zaznaczyć pole wyboru opcji właściwej odpowiedzi.

Kliknięcie przycisku **Dodaj odpowiedź** umożliwia dodanie kolejnej odpowiedzi. Usunięcie dodanej odpowiedzi jest możliwe za pomocą kliknięcia przycisku **usuń**.

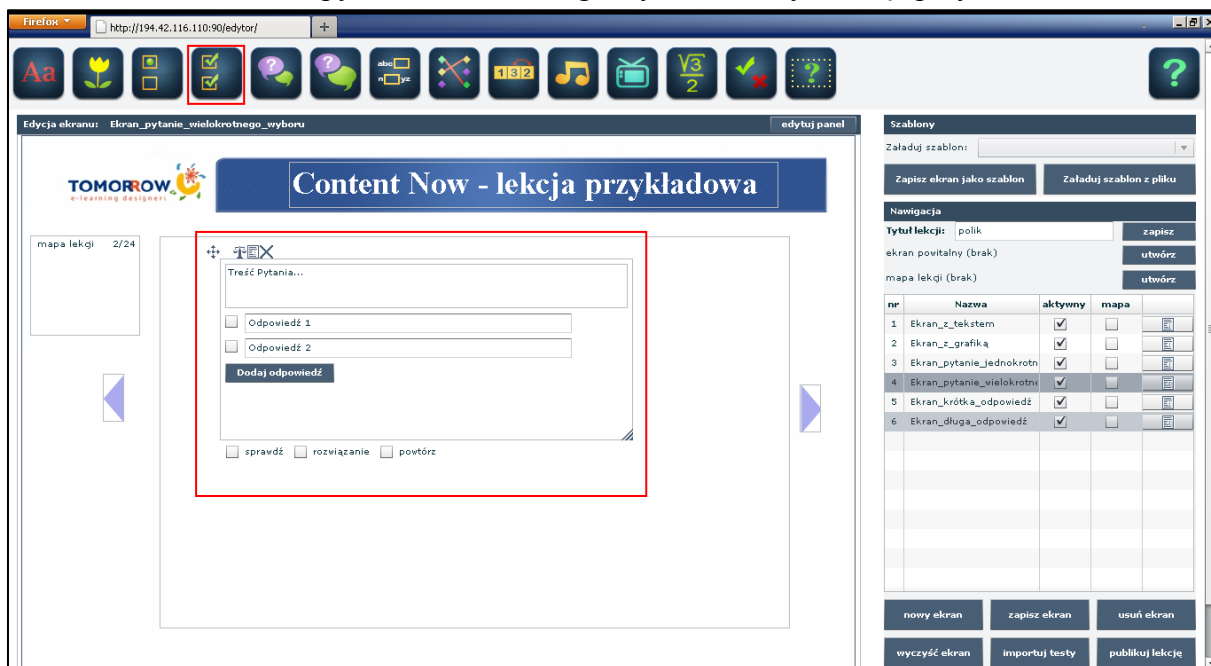


Zaznaczenie pola wyboru **sprawdź** pozwala na dodanie przycisku umożliwiającego sprawdzenie poprawności wybranej przez użytkownika odpowiedzi. Zaznaczenie pola wyboru **rozwiązanie** pozwala na dodanie przycisku umożliwiającego wyświetlenie


rozwiązania dla zadania. Zaznaczenie pola wyboru powtórz pozwala na dodanie przycisku umożliwiającego powtórzenie zadania. Podczas tworzenia szkolenia nie ma możliwości poglądu wyżej wspomnianych przycisków. Dostępne one będą dopiero po wygenerowaniu szkolenia.

Pytanie wielokrotnego wyboru

W celu dodania do testu pytania wielokrotnego wyboru należy kliknąć przycisk .



nr	Nazwa	aktywny	mapa
1	Ekran_z_tekstem	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Ekran_z_grafiką	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Ekran_pytanie_jednokrotno	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Ekran_pytanie_wielokrotno	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Ekran_krótka_odpowiedź	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Ekran_długa_odpowiedź	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

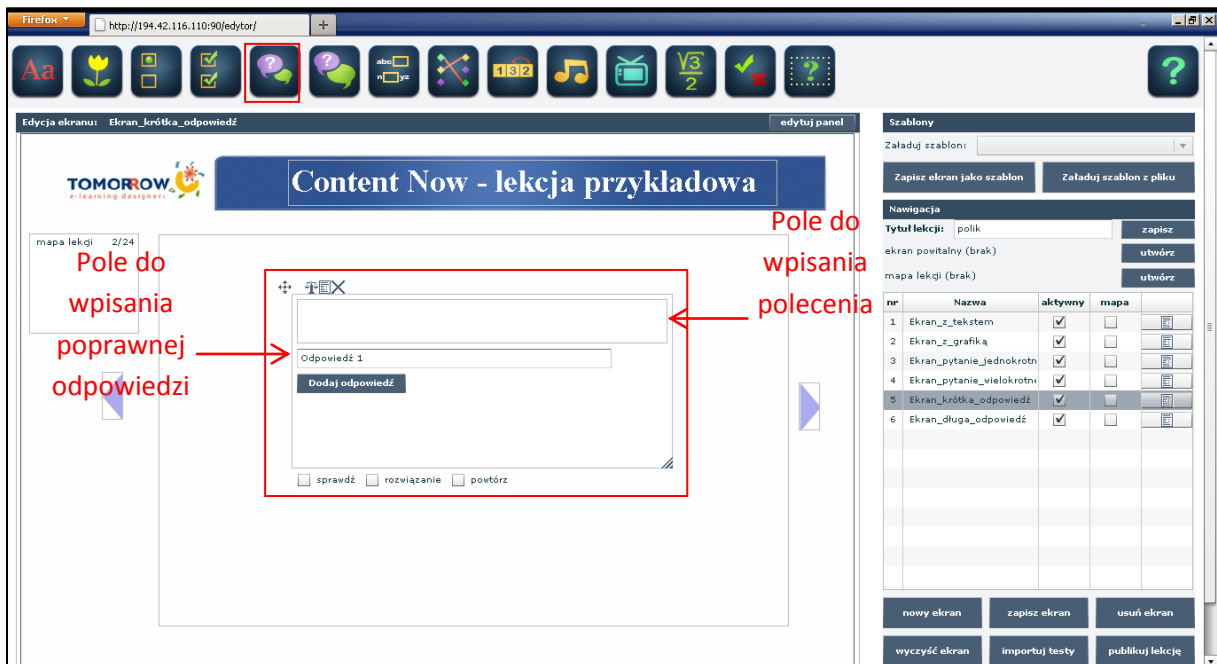
Po kliknięciu przycisku  na ekranie zostanie dodany element umożliwiający stworzenie pytania wielokrotnego wyboru. Zmiana położenia oraz rozmiaru elementu jest identyczna jak w przypadku wcześniejszych elementów. Do usunięcia dodanego elementu służy ikona ✕. Konfigurowanie elementu, za pomocą którego tworzone jest pytanie wielokrotnego wyboru przebiega analogicznie, jak w przypadku elementu tworzącego pytanie jednokrotnego wyboru. W celu określenia poprawnych odpowiedzi należy zaznaczyć pole wyboru pozycji właściwej odpowiedzi.

Dodanie odpowiedzi tekstowych

Narzędzie **Content Now** umożliwia również tworzenie w szkoleniu krótkich oraz długich odpowiedzi tekstowych.

Krótką odpowiedź tekstowa



Dodanie krótkiej odpowiedzi tekstowej jest możliwe za pomocą kliknięcia przycisku .



Pole do wpisania poprawnej odpowiedzi

Pole do wpisania polecenia

nr	Nazwa	aktywny	mapa
1	Ekran_z_tekstem	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Ekran_z_grafiką	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Ekran_pytanie_jednokrotni	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Ekran_pytanie_wielokrotni	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Ekran_krótka_odpowiedź	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Ekran_długa_odpowiedź	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Po kliknięciu przycisku  na ekranie zostanie dodany element umożliwiający stworzenie krótkiej odpowiedzi tekstowej. Zmiana położenia oraz rozmiaru elementu jest identyczna jak w przypadku wcześniejszych elementów. Do usunięcia dodanego elementu służy ikona . Konfigurowanie elementu, za pomocą którego tworzona jest krótka odpowiedź tekstowa przebiega analogicznie, jak w przypadku konfigurowania poprzednich elementów. Użytkownik powinien podać poprawną odpowiedź wpisując ją w odpowiednie pole tekstowe. Odpowiedź ta będzie porównywana z odpowiedzią, którą poda użytkownik końcowy.

Długa odpowiedź tekstowa



Dodanie długiej odpowiedzi tekstowej jest możliwe za pomocą kliknięcia przycisku

The screenshot shows the 'Content Now' editor interface. The main workspace is titled 'Edycja ekranu: Ekran_długa_odpowiedź' and 'edytuj panel'. The workspace contains a question and answer template. The question is labeled 'Treść Pytania...' and the answer is labeled 'Odpowiedź...'. There are checkboxes for 'sprawdź', 'rozwiązanie', and 'powtórz'. The right sidebar contains a 'Szablony' panel with a table of screen templates.

nr	Nazwa	aktywny	mapa
1	Ekran_z_tekstem	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Ekran_z_grafiką	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Ekran_pytanie_jednokrotno	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Ekran_pytanie_wielokrotno	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Ekran_krótka_odpowiedź	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Ekran_długa_odpowiedź	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Po kliknięciu przycisku na ekranie zostanie dodany element umożliwiający stworzenie długiej odpowiedzi tekstowej. Zmiana położenia oraz rozmiaru elementu jest identyczna jak w przypadku wcześniejszych elementów. Do usunięcia dodanego elementu służy ikona X. Konfigurowanie elementu, za pomocą którego tworzona jest długa odpowiedź tekstowa przebiega analogicznie, jak w przypadku konfigurowania elementu krótkiej odpowiedzi. Użytkownik powinien podać poprawną odpowiedź wpisując ją w odpowiednie pole tekstowe. Odpowiedź ta będzie porównywana z odpowiedzią, którą poda użytkownik końcowy. Należy pamiętać, że odpowiedź, którą wpisuje użytkownik końcowy powinna w całości się pokrywać z odpowiedzią podaną przez osobę tworzącą szkolenie.

Dodanie dodatkowych zadań sprawdzających wiedzę



Narzędzie **Content Now** umożliwia również tworzenie w szkoleniu dodatkowych zadań umożliwiających sprawdzenie wiedzy użytkownika końcowego. Do tego typu zadań zaliczamy tekst z lukami, przyporządkowanie elementów oraz rozsypankę wyrazową.

Tekst z lukami

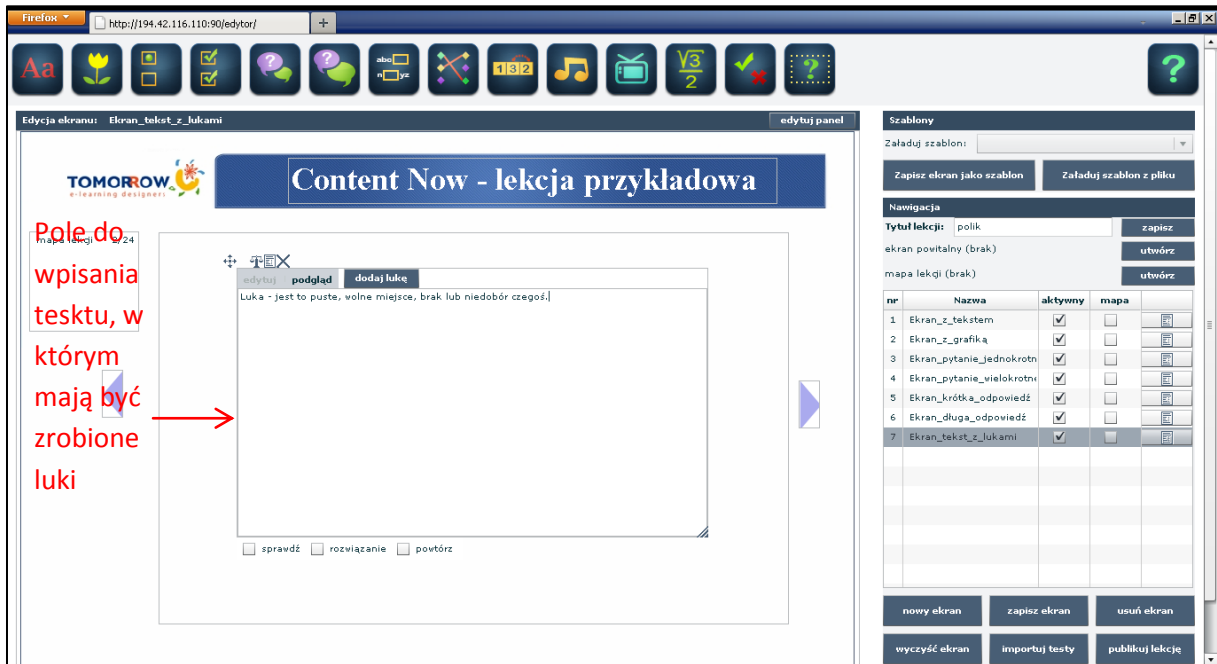
Dodanie tekstu z lukami jest możliwe za pomocą kliknięcia przycisku



nr	Nazwa	aktywny	mapa
1	Ekran_z_tekstem	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Ekran_z_grafiką	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Ekran_pytanie_jednokrotno	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Ekran_pytanie_wielokrotno	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Ekran_krótko_odpowiedź	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Ekran_długa_odpowiedź	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Ekran_tekst_z_lukami	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Po kliknięciu przycisku  na ekranie zostanie dodany element umożliwiający stworzenie tekstu z lukami. Zmiana położenia oraz rozmiaru elementu jest identyczna, jak w przypadku wcześniejszych elementów. Do usunięcia dodanego elementu służy ikona . Zaznaczenie pola wyboru **sprawdź** pozwala na dodanie przycisku umożliwiającego sprawdzenie poprawności wybranej przez użytkownika odpowiedzi. Zaznaczenie pola wyboru **rozwiązanie** pozwala na dodanie przycisku umożliwiającego wyświetlenie rozwiązania dla zadania. Zaznaczenie pola wyboru **powtórz** pozwala na dodanie przycisku umożliwiającego powtórzenie zadania. Przy tworzeniu tekstu z lukami w pierwszej kolejności należy wpisać

tekst w oknie elementu.



W celu dodania luki w tekście należy zaznaczyć tekst lub fragment tekstu, w miejscu którego ma powstać luka, a następnie kliknąć przycisk **dodaj lukę**.



Po wykonaniu tej czynności zaznaczony tekst zostanie objęty nawiasem kwadratowym. Użytkownik również posiada możliwość dodania luki za pomocą objęcia nawiasem kwadratowym docelowego słowa lub fragmentu tekstu. W celu poglądu tekstu w wersji końcowej, należy kliknąć przycisk **podgląd**.

Edycja ekranu: Ekran_tekst_z_lukami edytuj panel

TOMORROW e-learning designers

Content Now - lekcja przykładowa

mapa lekcyj 2/24

podgląd dodaj lukę

(Luka) - jest to puste, wolne miejsce, brak lub niedobór czegoś.

sprawdź rozwiązanie powtórz

Szablony

Załaduj szablon:

Zapisz ekran jako szablon Załaduj szablon z pliku

Nawigacja

Tytuł lekcji: polik zapisz

ekran powitalny (brak) utwórz

mapa lekcyj (brak) utwórz

nr	Nazwa	aktywny	mapa
1	Ekran_z_tekstem	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Ekran_z_grafiką	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Ekran_pytanie_jednokrotni	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Ekran_pytanie_wielokrotni	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Ekran_krótko_odpowiedź	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Ekran_długa_odpowiedź	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Ekran_tekst_z_lukami	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

nowy ekran zapisz ekran usuń ekran

wyczyść ekran importuj testy publikuj lekcję

W celu powrotu do edycji tekstu należy kliknąć przycisk **edytuj**.

Edycja ekranu: Ekran_tekst_z_lukami edytuj panel

TOMORROW e-learning designers

Content Now - lekcja przykładowa

mapa lekcyj 2/24

edytuj podgląd dodaj lukę

(Luka) - jest to puste, wolne miejsce, brak lub niedobór czegoś.

sprawdź rozwiązanie powtórz

Szablony

Załaduj szablon:

Zapisz ekran jako szablon Załaduj szablon z pliku

Nawigacja

Tytuł lekcji: polik zapisz

ekran powitalny (brak) utwórz

mapa lekcyj (brak) utwórz


nr	Nazwa	aktywny	mapa
1	Ekran_z_tekstem	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Ekran_z_grafiką	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Ekran_pytanie_jednokrotni	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Ekran_pytanie_wielokrotni	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Ekran_krótko_odpowiedź	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Ekran_długa_odpowiedź	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Ekran_tekst_z_lukami	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

nowy ekran zapisz ekran usuń ekran

wyczyść ekran importuj testy publikuj lekcję



Przyporządkowanie elementów



Aby dodać zadanie „przyporządkowanie elementów”, należy kliknąć przycisk .

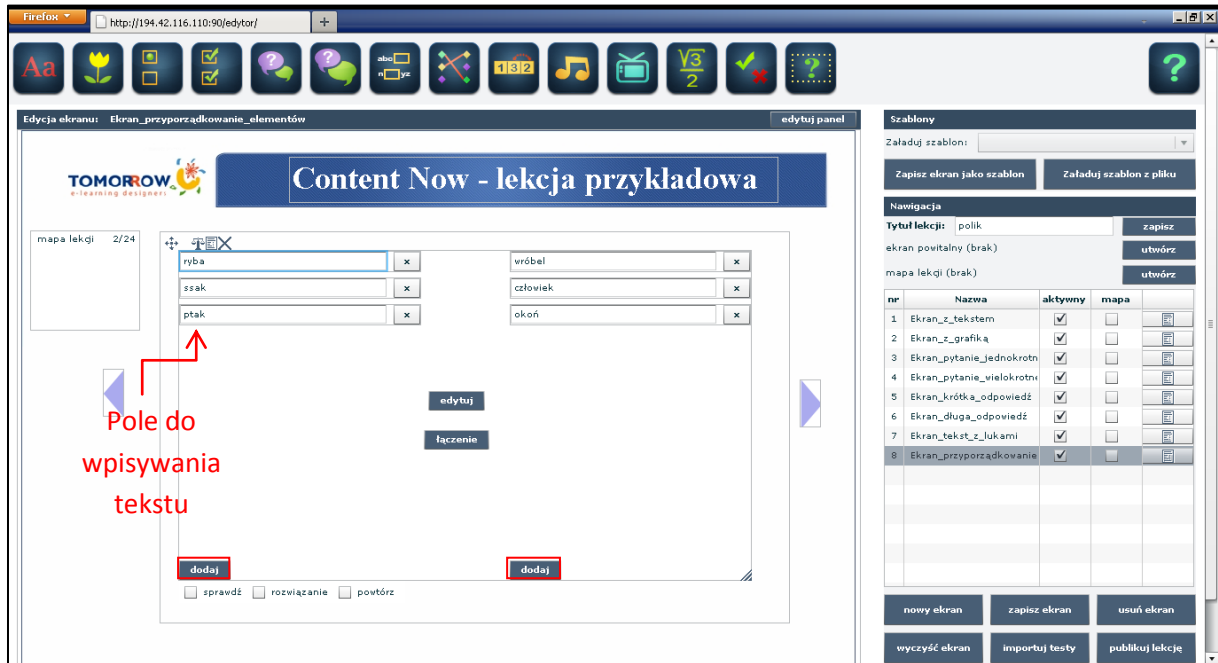
nr	Nazwa	aktywny	mapa
1	Ekran_z_tekstem	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Ekran_z_grafiką	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Ekran_pytanie_jednokrotno	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Ekran_pytanie_wielokrotno	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Ekran_krótka_odpowiedź	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Ekran_długa_odpowiedź	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Ekran_tekst_z_lukami	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Ekran_przyporządkowanie	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Po kliknięciu przycisku  na ekranie zostanie dodany element umożliwiający stworzenie zadania „przyporządkowanie elementów”. Zmiana położenia oraz rozmiaru elementu jest identyczna jak w przypadku wcześniejszych elementów. Do usunięcia dodanego elementu służy ikona . Zaznaczenie pola wyboru **sprawdź** pozwala na dodanie przycisku umożliwiającego sprawdzenie poprawności wybranej przez użytkownika odpowiedzi. Zaznaczenie pola wyboru **rozwiązanie** pozwala na dodanie przycisku umożliwiającego wyświetlenie rozwiązania dla zadania. Zaznaczenie pola wyboru **powtórz** pozwala na dodanie przycisku umożliwiającego powtórzenie zadania.


nr	Nazwa	aktywny	mapa
1	Ekran_z_tekstem	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Ekran_z_grafiką	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Ekran_pytanie_jednokrotno	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Ekran_pytanie_wielokrotno	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Ekran_krótka_odpowiedź	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Ekran_długa_odpowiedź	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Ekran_tekst_z_lukami	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Ekran_przyporządkowanie	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Słowa, które mają być zawarte w ćwiczeniu oraz łączone ze sobą liniami, należy wpisać w pola tekstowe elementu. W celu dodania kolejnych pól tekstowych do lewej lub prawej kolumny służy odpowiedni przycisk **dodaj**. Aby usunąć właściwe pole tekstowe, należy kliknąć przycisk **x** obok pola, które ma być usunięte.



W celu zdefiniowania pól, które mają być ze sobą połączone należy kliknąć przycisk **łączenie**. Następnie, należy wskazać pola, które mają być ze sobą połączone. W tym celu należy kliknąć pole po lewej lub prawej, a następnie kliknąć docelowe pole po przeciwległej stronie.



Pomiędzy wskazanymi polami zostanie utworzone połączenie, które zostanie pokazane w narzędziu za pomocą czerwonej linii . W celu usunięcia połączenia, należy kliknąć na nim lewym przyciskiem myszy. Powrót do edycji zawartości pól, jest możliwy za

pomocą kliknięcia przycisku **edytuj**.

Edycja ekranu: Ekran_przyporzadkowanie_elementow edytuj panel

TOMORROW
e-learning designers

Content Now - lekcja przykładowa

mapa lekcyj 2/24

ryba	wróbel
ssak	człowiek
ptak	okoń

edytuj
łączenie

sprawdź rozwiązanie powtórz

Szablony
Załaduj szablon:
Zapisz ekran jako szablon Załaduj szablon z pliku

Nawigacja
Tytuł lekcji: polik **zapisz**
ekran powitalny (brak) **utwórz**
mapa lekcyj (brak) **utwórz**

nr	Nazwa	aktywny	mapa	
1	Ekran_z_tekstem	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2	Ekran_z_grafiką	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
3	Ekran_pytanie_jednokrotno	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
4	Ekran_pytanie_wielokrotno	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
5	Ekran_krotka_odpowiedz	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
6	Ekran_długa_odpowiedz	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
7	Ekran_tekst_z_lukami	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
8	Ekran_przyporzadkowanie	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

nowy ekran **zapisz ekran** **usuń ekran**
wyczyść ekran **importuj testy** **publikuj lekcję**



Rozsypanka wyrazowa



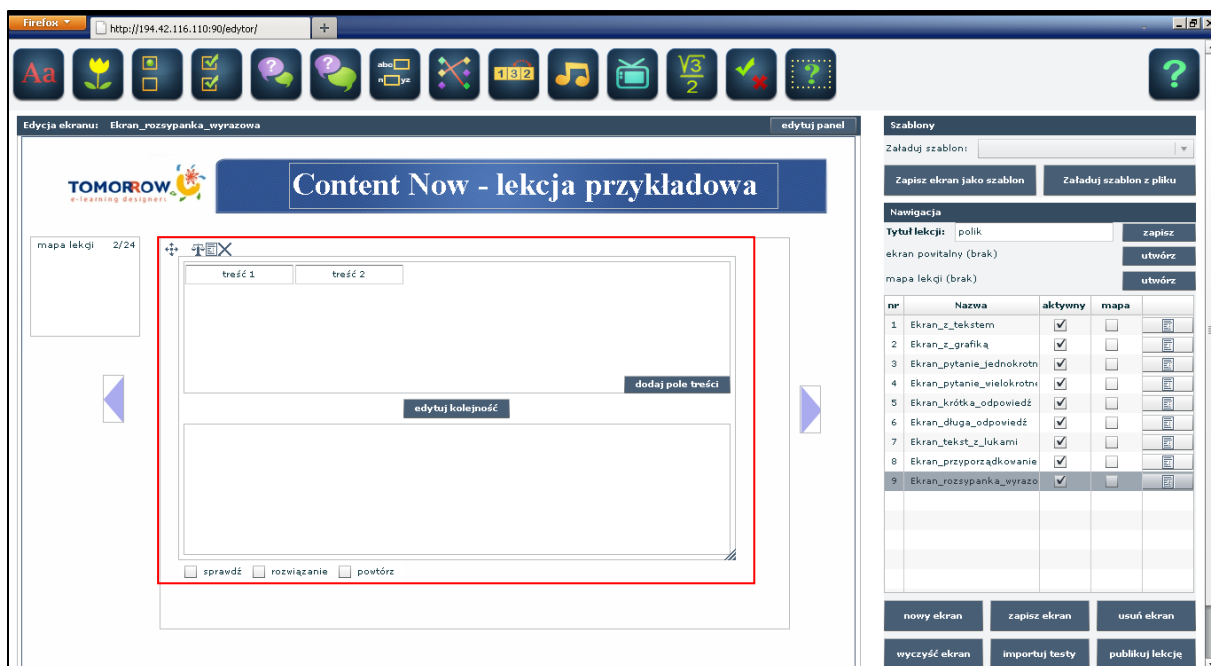
W celu dodania rozsypanki wyrazowej na ekranie szkolenia, należy kliknąć przycisk

nr	Nazwa	aktywny	mapa	
1	Ekran_z_tekstem	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2	Ekran_z_grafiką	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
3	Ekran_pytanie_jednokrotno	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
4	Ekran_pytanie_wielokrotno	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
5	Ekran_krótka_odpowiedź	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
6	Ekran_długa_odpowiedź	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
7	Ekran_tekst_z_lukami	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
8	Ekran_przyporządkowanie	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
9	Ekran_rozsypanka_wyrazo	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

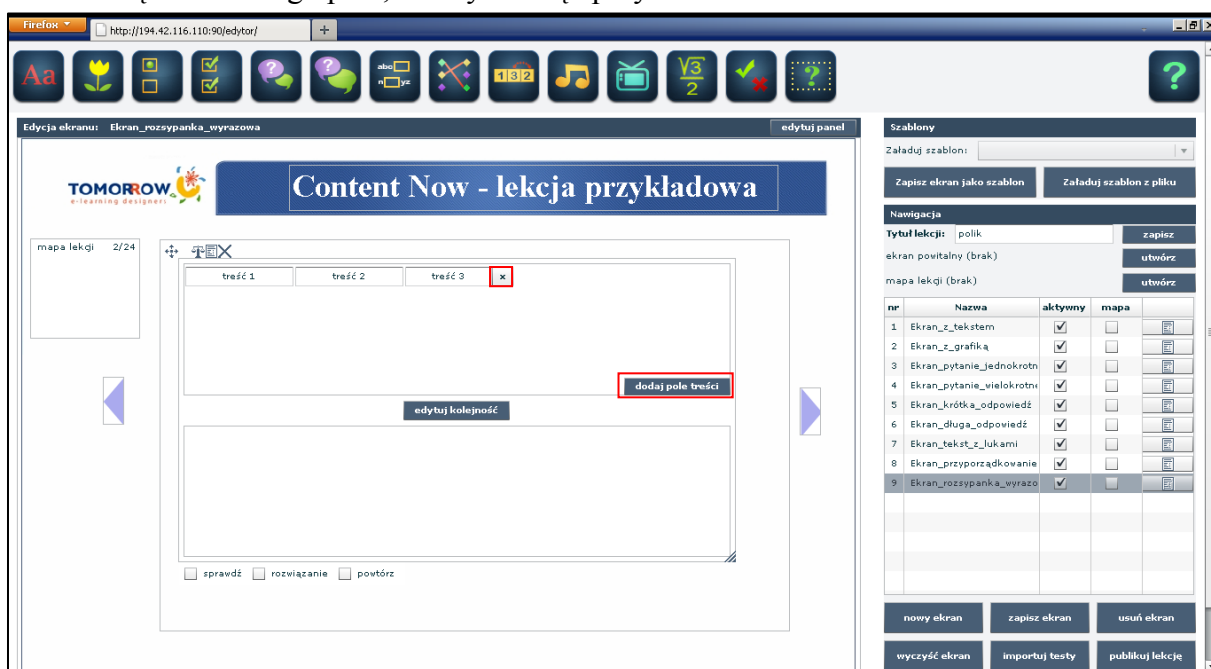



Po kliknięciu przycisku  na ekranie zostanie dodany element umożliwiający stworzenie rozsypanki wyrazowej. Zmiana położenia oraz rozmiaru elementu jest identyczna jak w przypadku wcześniejszych elementów. Do usunięcia dodanego elementu służy ikona .

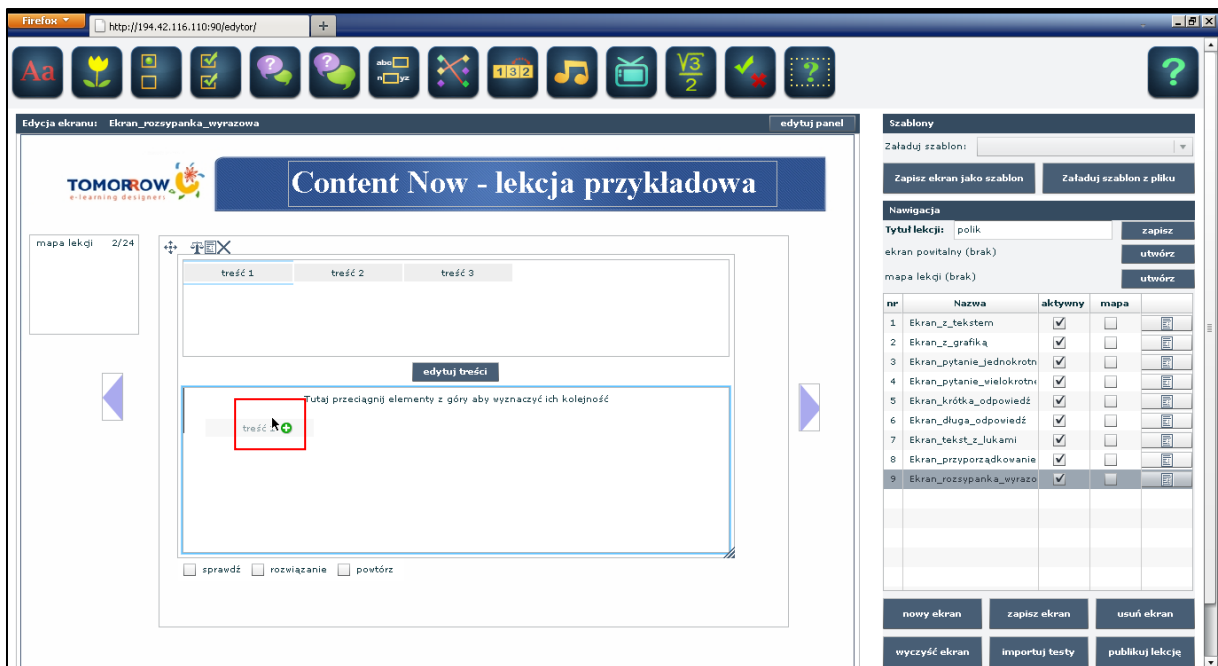
Zaznaczenie pola wyboru *sprawdź* pozwala na dodanie przycisku umożliwiającego sprawdzenie poprawności wybranej przez użytkownika odpowiedzi. Zaznaczenie pola wyboru *rozwiązanie* pozwala na dodanie przycisku umożliwiającego wyświetlenie rozwiązania dla zadania. Zaznaczenie pola wyboru *powtórz* pozwala na dodanie przycisku umożliwiającego powtórzenie zadania.




Do wpisania tekstu lub fragmentu tekstu, który będzie zawarty w rozsypance wyrazowej służą odpowiednie pola tekstowe. Do dodania kolejnego pola służy przycisk **dodaj pole treści**. W celu usunięcia dodanego pola, należy kliknąć przycisk **X**.



Ustalenie kolejności w rozsypance wyrazowej jest możliwe za pomocą kliknięcia przycisku **edytuj kolejność**. Okno elementu zostanie wprowadzone w tryb ustalania kolejności. W tym trybie użytkownik powinien ustalić kolejność elementów w rozsypance wyrazowej, za pomocą kliknięcia na poszczególne z nich lewym przyciskiem myszy oraz przeniesieniem ich do obszaru znajdującego się poniżej. Jeżeli przenoszony element znajduje się w odpowiednim obszarze, kursor myszy zostanie oznaczony w sposób następujący .



W przypadku, gdy element znajduje się w nieodpowiednim obszarze kursor myszy wygląda następująco .



Przeniesione elementy również można ze sobą zamieniać miejscami, wykonując analogiczną czynność jak podczas przenoszenia. Powrócić do edytowania treści zadania można za pomocą

kliknięciu przycisku **edytuj treści**

The screenshot shows the TOMORROW e-learning editor interface. The main window displays a lesson titled "Content Now - lekcja przykładowa". A red box highlights the "edytuj treści" button, which is used to edit the content of the selected slide. The interface includes a toolbar with various icons for text, images, audio, and video. The right sidebar contains a "Szablony" (Templates) section with a table of available screen types and their settings.

nr	Nazwa	aktywny	mapa	
1	Ekran_z_tekstem	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2	Ekran_z_grafiką	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
3	Ekran_pytanie_jednokrotno	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
4	Ekran_pytanie_wielokrotno	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
5	Ekran_krotka_odpowiedz	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
6	Ekran_długa_odpowiedz	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
7	Ekran_tekst_z_lukami	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
8	Ekran_przyporzadkowanie	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
9	Ekran_rozsypanka_wyrazo	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Dodawanie komponentów

Narzędzie **Content Now** umożliwia również dodanie w szkoleniu dodatkowych komponentów audio i wideo.


Dodanie komponentu audio

Aby dodać komponent audio, należy kliknąć przycisk



The screenshot shows the Content Now interface in a browser window. The address bar shows the URL `http://194.42.116.110:90/edytor/`. The toolbar contains various icons for editing, and the audio icon (musical notes) is highlighted with a red box. The main content area displays the title "Content Now - lekcja przykładowa" and a "mapa lekcji" (lesson map) section. The right sidebar contains a "Szablony" (Templates) section with a table of components.

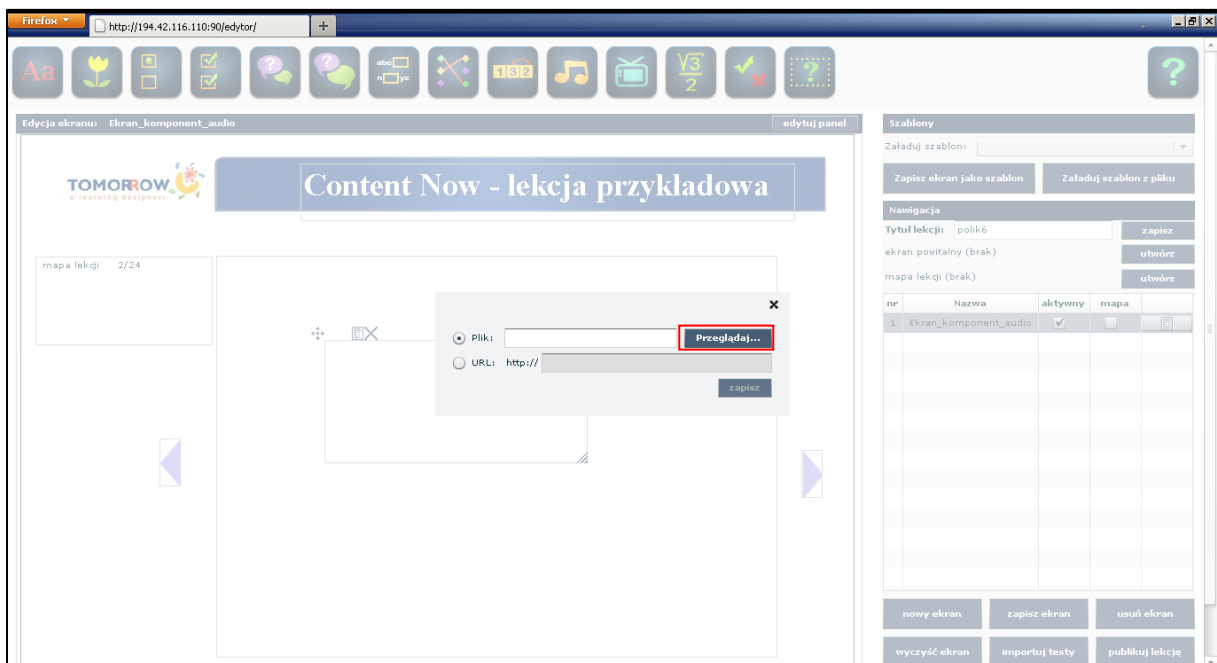
nr	Nazwa	aktywny	mapa
1	Ekran_komponent_audio	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Po kliknięciu przycisku  na ekranie zostanie stworzony element umożliwiający dodanie komponentu audio. Zmiana położenia oraz rozmiaru elementu jest identyczna jak w

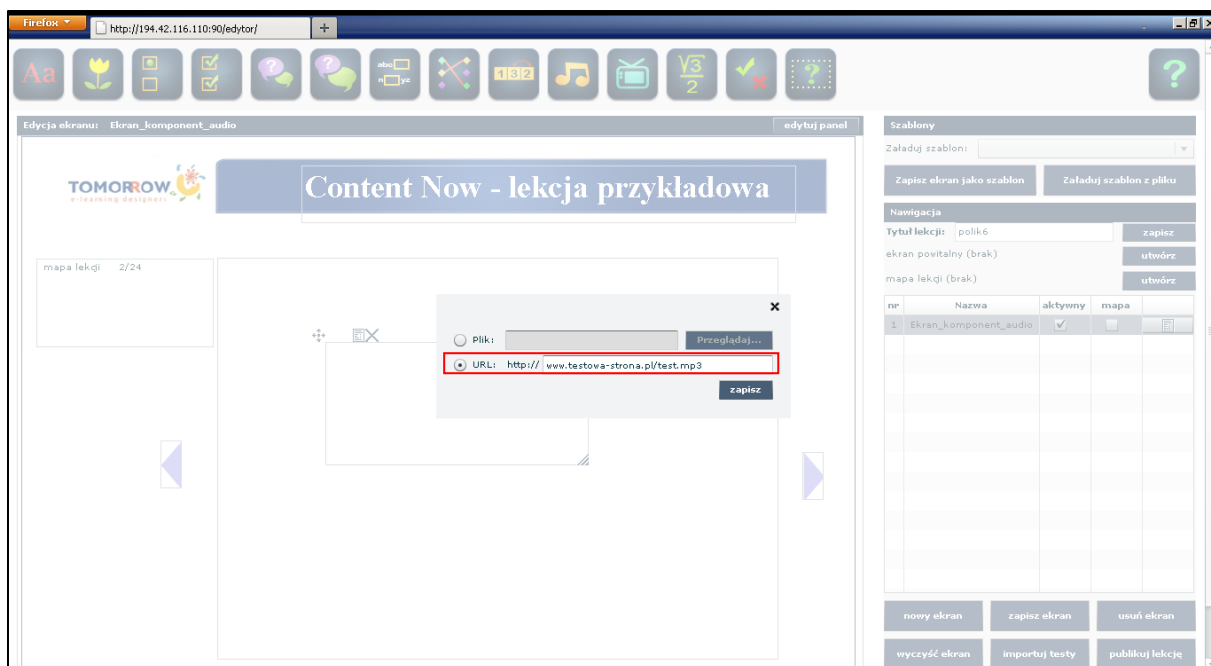
przypadku wcześniejszych elementów. Do usunięcia dodanego elementu służy ikona X.



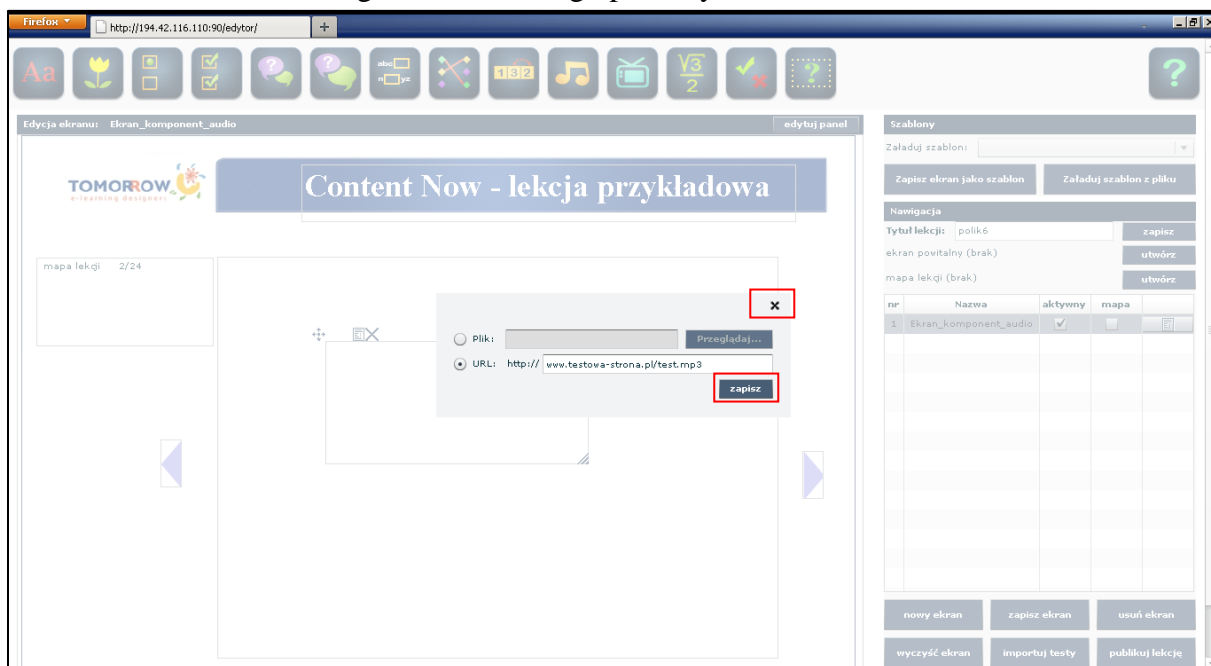
Wskutek podwójnego kliknięcia w obszar dodanego elementu, zostanie wyświetlone dodatkowe okno umożliwiające użytkownikowi załadowanie pliku audio. Aby wybrać plik audio z lokalnych zasobów komputera, należy zaznaczyć pole wyboru opcji Plik!, a następnie, w celu wyświetlenia eksploratora systemu, należy kliknąć przycisk **Przeglądaj...**



Jeżeli plik źródłowy jest dostępny zdalnie, np. poprzez serwis www, należy zaznaczyć pole wyboru opcji URL!, a następnie w pole należy wpisać adres dostępu do pliku. Wpisany adres ma określać dokładną lokalizację pliku wraz z jego nazwą i rozszerzeniem np. www.testowa-strona.pl/test.mp3.



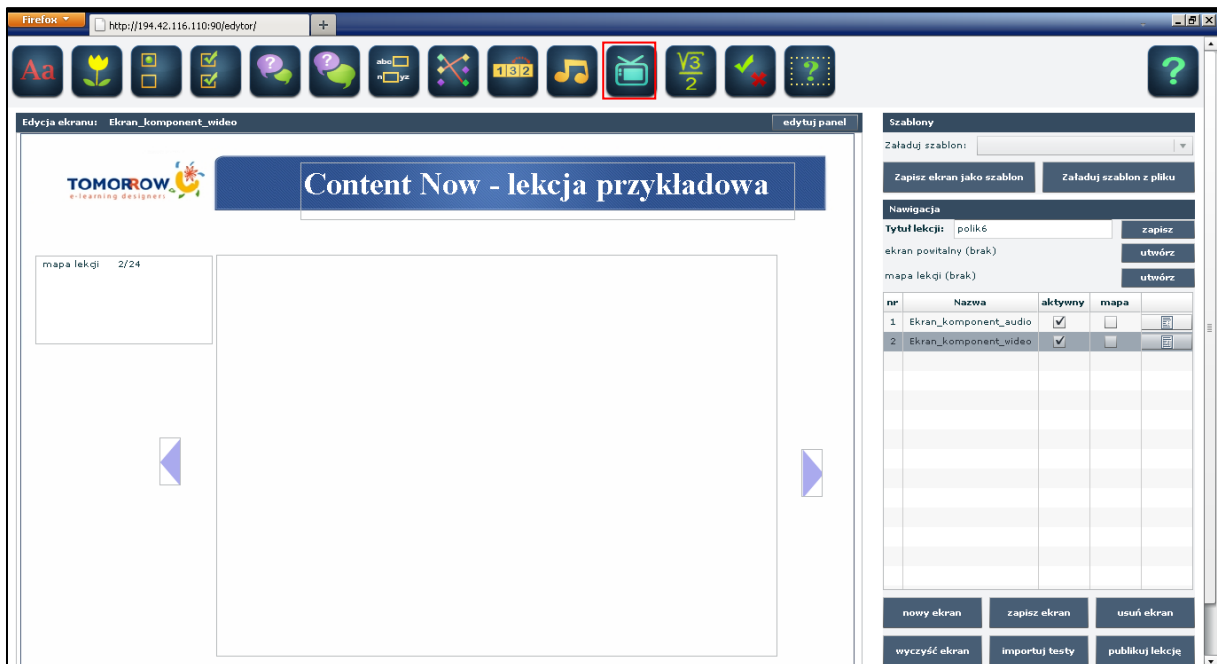
W celu dołączenia do szkolenia wybranego pliku audio, należy kliknąć przycisk **zapisz**. Aby zamknąć okno bez wprowadzenia zmian w szkoleniu, należy kliknąć przycisk **X**. Dodany komponent audio będzie odtwarzany w gotowym szkoleniu za pomocą domyślnego odtwarzacza multimedialnego zdefiniowanego przez system.




Dodawanie komponentu wideo




Dodanie komponentu wideo jest możliwe za pomocą kliknięcia przycisku



Po kliknięciu przycisku  na ekranie zostanie stworzony element umożliwiający dodanie komponentu wideo. Zmiana położenia oraz rozmiaru elementu jest identyczna jak w przypadku wcześniejszych elementów. Do usunięcia dodanego elementu służy ikona ✕. Proces dodania komponentu wideo przebiega analogicznie jak w przypadku dodania komponentu audio. Dodany komponent wideo również będzie odtwarzany w gotowym szkoleniu za pomocą domyślnego odtwarzacza multimedialnego zdefiniowanego przez system.


Dodanie wzoru matematycznego

Narzędzie **Content Now** umożliwia także dodanie wzorów matematycznych. Aby dodać wzór matematycznie, należy kliknąć ikonę . Po kliknięciu tego przycisku zostanie dodany element umożliwiający stworzenie wzoru matematycznego.

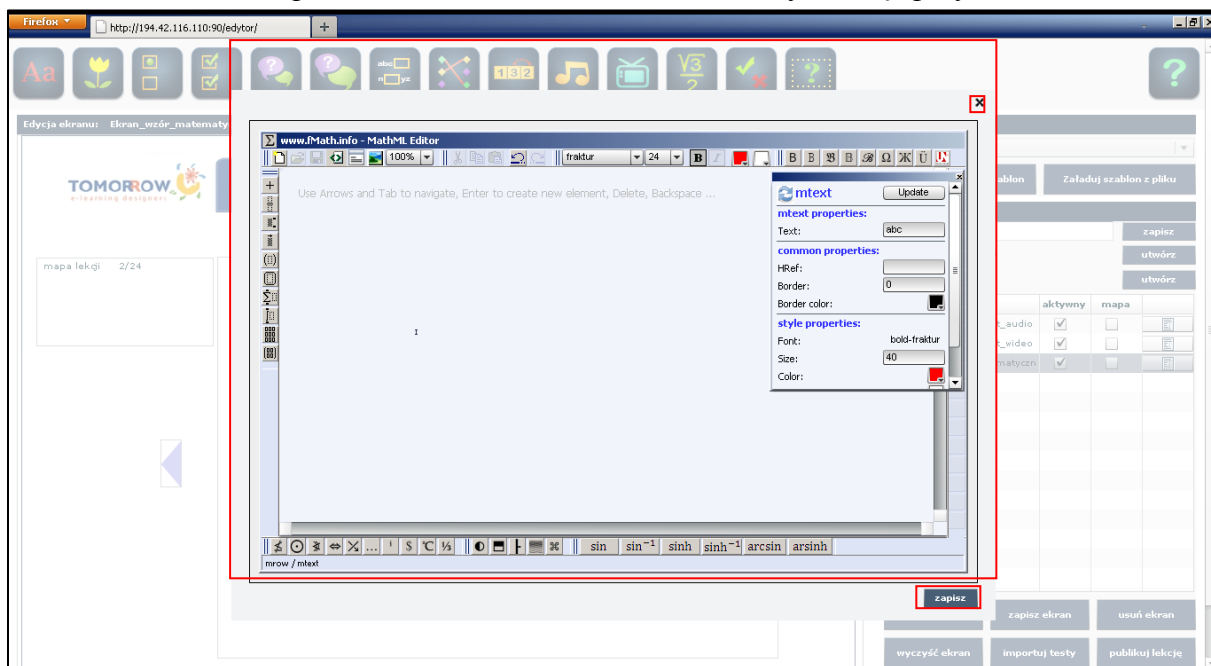


The screenshot shows the Content Now editor interface. The toolbar at the top contains various icons, with the math symbol icon (a square containing $\sqrt{\frac{3}{2}}$) highlighted with a red box. The main workspace displays a large red-bordered box containing the text "Wzór". The right sidebar shows a "Szablony" (Templates) panel with a table of components:


nr	Nazwa	aktywny	mapa
1	Ekran_komponent_audio	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Ekran_komponent_video	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Ekran_wzór_matematyczn	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

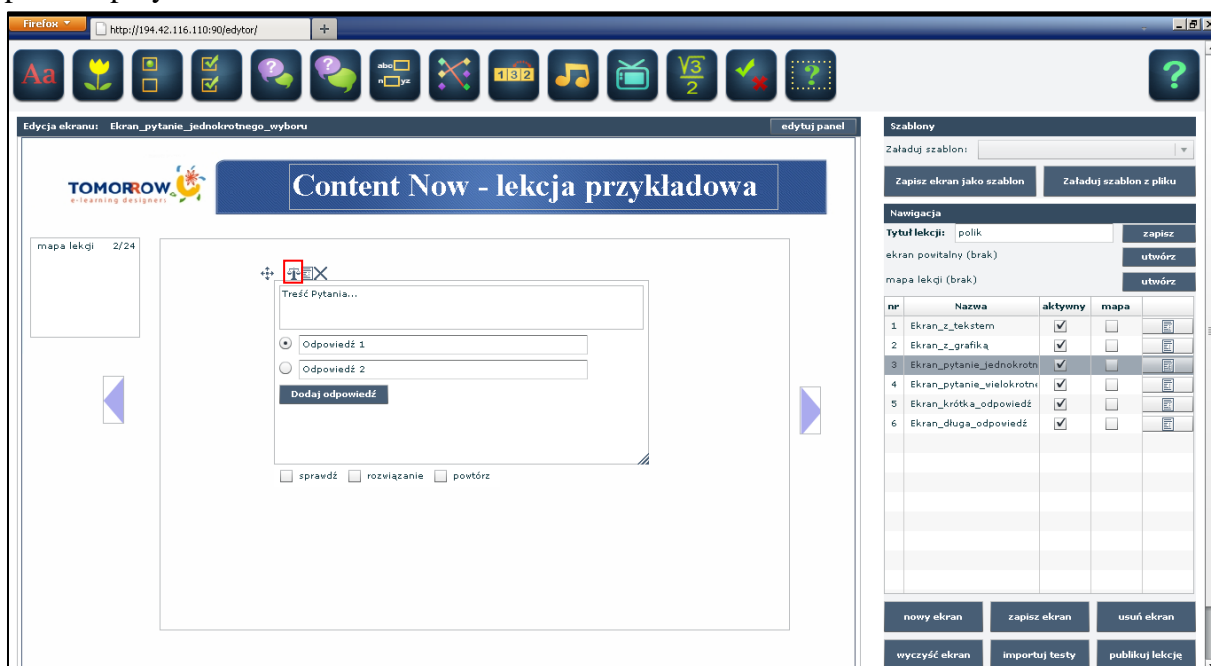
Aby przejść do utworzenia wzoru matematycznego, należy wykonać podwójne kliknięcie w obszarze dodanego elementu. Po wykonaniu tej czynności zostanie wyświetlone okno kreatora wzorów matematycznych **MathML Editor**. Po utworzeniu właściwego wzoru matematycznego, należy zapisać go za pomocą kliknięcia przycisku . Aby zamknąć


okno bez wprowadzenia zmian w szkoleniu, należy kliknąć przycisk .



Liczenie wyników

Narzędzie **Content Now** umożliwia wyświetlenie wyniku z zadań, które zostały zawarte w szkoleniu. Do tego typu zadań zaliczamy: pytanie jednokrotnego wyboru, pytanie wielokrotnego wyboru, krótką odpowiedź, długą odpowiedź, tekst z lukami, przyporządkowanie elementów, rozsypanka wyrazowa. Każde wyżej wymienione zadanie posiada przycisk .



Po kliknięciu przycisku , zostanie wyświetlony następujący element Waga zadania: .
Pytania które mają być zliczane na ekranie wyników, muszą mieć wartość wagi większą od 0.

Edycja ekranu: Ekran_komponent_video edytuj panel

TOMORROW e-learning designers

Content Now - lekcja przykładowa

mapa lekcji: 2/24

Waga zadania: 0

Treść Pytania...

Odpowiedź 1

Odpowiedź 2

Dodaj odpowiedź

sprawdź rozwiązanie powtórz

Szablony

Zaladuj szablony: [dropdown]

Zapisz ekran jako szablon Zaladuj szablon z pliku

Nawigacja

Tytuł lekcji: poliké zapisz


ekran powitalny (brak) utwórz

mapa lekcji (brak) utwórz

nr	Nazwa	aktywny	mapa
1	Ekran_komponent_audio	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Ekran_komponent_video	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Ekran_wzór_matematyczn	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Ekran_liczenie_wyników	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

nowy ekran zapisz ekran usuń ekran

wyczyść ekran importuj testy publikuj lekcję

Aby dodać element umożliwiający zliczenie wyników, należy kliknąć przycisk .

Edycja ekranu: Ekran_komponent_video edytuj panel

TOMORROW e-learning designers

Content Now - lekcja przykładowa

mapa lekcji: 2/24

zakres: 0

xx.xx

_sans 10 B I U

Szablony

Zaladuj szablony: [dropdown]

Zapisz ekran jako szablon Zaladuj szablon z pliku

Nawigacja

Tytuł lekcji: poliké zapisz

ekran powitalny (brak) utwórz

mapa lekcji (brak) utwórz

nr	Nazwa	aktywny	mapa
1	Ekran_komponent_audio	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Ekran_komponent_video	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Ekran_wzór_matematyczn	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Ekran_liczenie_wyników	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

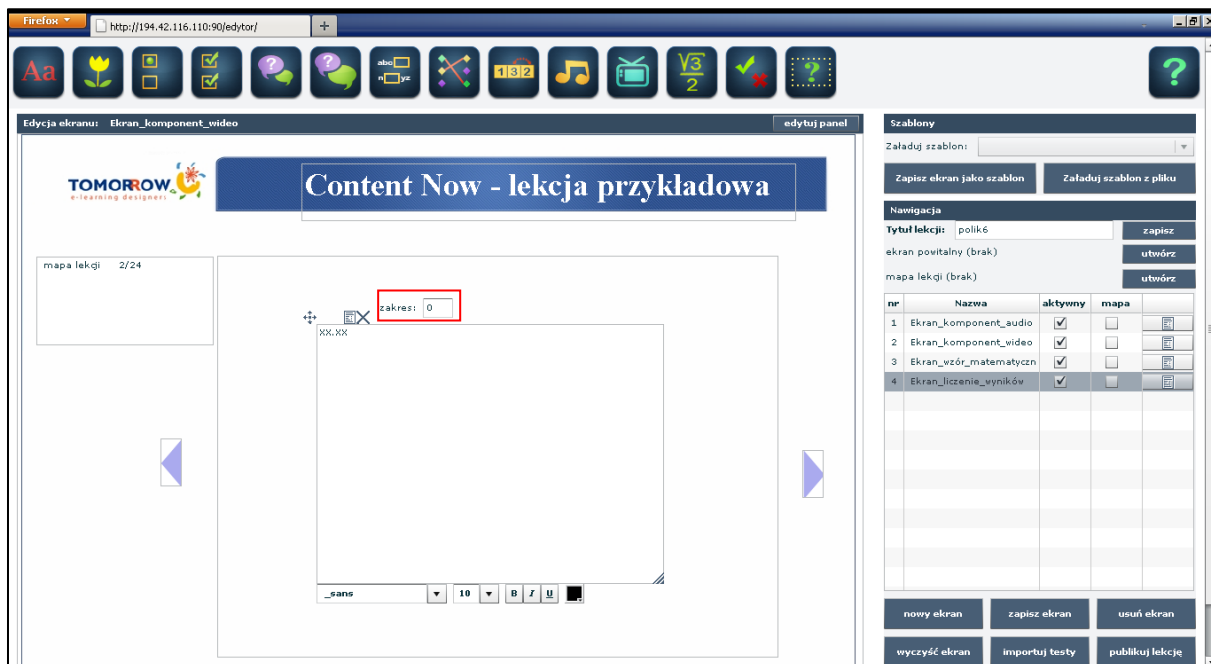
nowy ekran zapisz ekran usuń ekran

wyczyść ekran importuj testy publikuj lekcję

W pole **zakres** należy wpisać liczbę odpowiadającą ilości ekranów poprzedzających ekran, na którym został dodany element umożliwiający obliczanie wyników. W przypadku, gdy wartość pola **zakres** zostanie określona jako 0, to liczone są wszystkie ekrany od początku lekcji.




Treść pola, w które jest wpisana wartość `xx.xx`, nie może być zmieniana, gdyż uniemożliwi to wyświetlenie wyniku. Natomiast może być dowolnie formatowana przez użytkownika np. zmieniana rodzaju czcionki oraz rozmiaru czcionki.



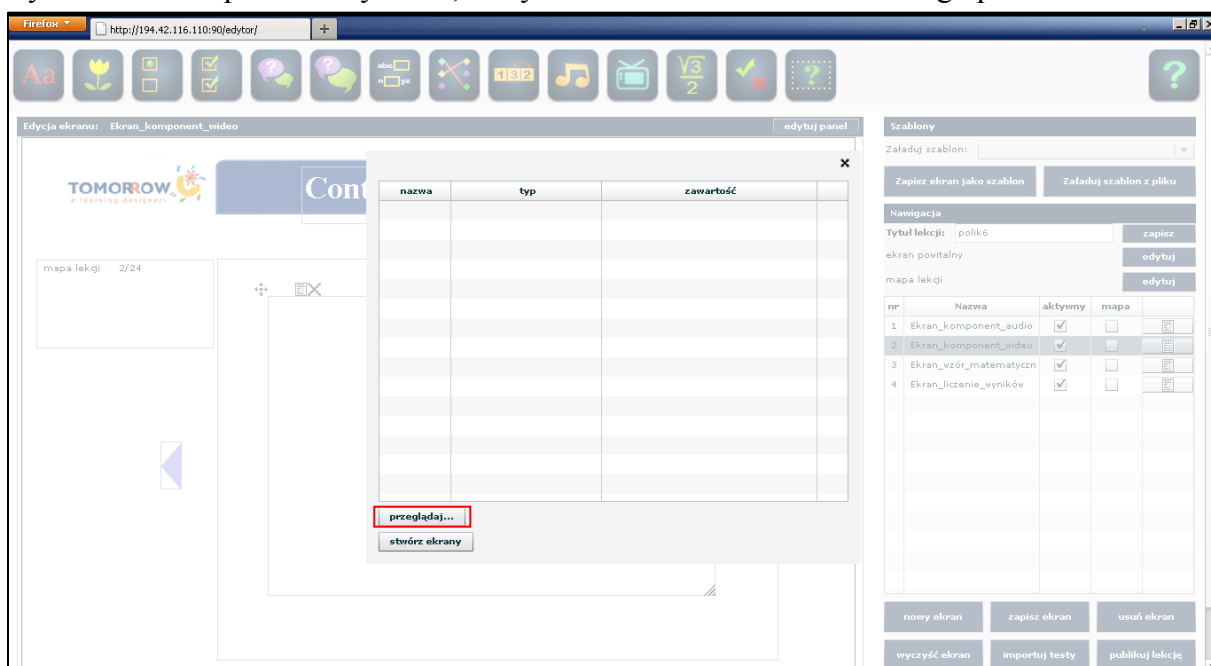
Kontener testów

Kontener testów jest to element, który pozwala użytkownikowi zaimportować pliki w formatach TXT, CSV z utworzonymi zadaniami np. pytanie jednokrotnego wyboru. Dodanie

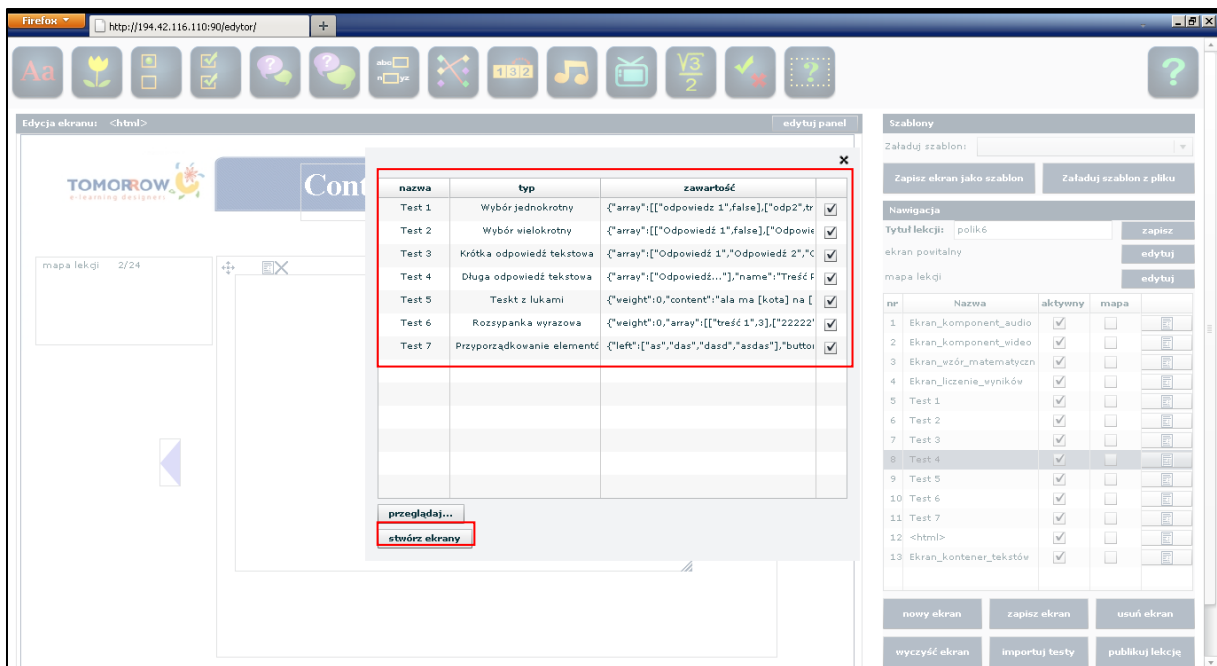
kontenera testów do ekranu szkolenia jest możliwe za pomocą przycisku .



Zmiana położenia oraz rozmiaru elementu jest identyczna, jak w przypadku wcześniejszych elementów. Do usunięcia dodanego elementu służy ikona ✕. Kontener testów jest powiązany z funkcją importowania testów, która jest dostępna po kliknięciu przycisku **importuj testy**. Po kliknięciu przycisku **importuj testy** zostanie otwarte nowego okno, w którym użytkownik będzie miał możliwość zaimportowania gotowych zadań. W celu wskazania pliku, który zawiera utworzone zadania, należy kliknąć przycisk **przeglądaj...**. Spowoduje to wyświetlenie eksploratora systemu, który umożliwi wskazanie docelowego pliku.



Po załadowaniu pliku z zadaniami, w oknie zostanie określona nazwa dodawanego ekranu (kolumna *nazwa*), typ dodawanego zadania (kolumna *typ*) oraz zawartość zadania (kolumna *zawartość*). Aby utworzyć dodane testy, należy kliknąć przycisk **stwórz ekrany**.

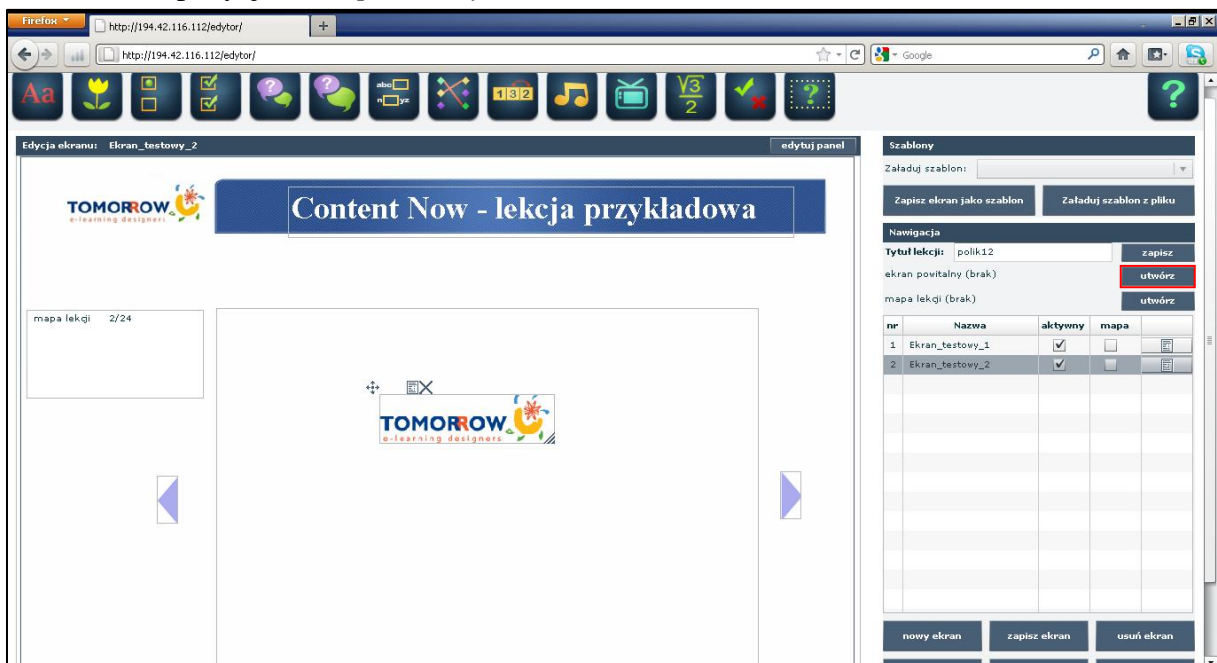


Następstwem kliknięcia tego przycisku będzie utworzenie nowych ekranów w szkoleniu, które będą zawierały zaimportowane zadania. Aby zamknąć okno bez wprowadzenia zmian w szkoleniu, należy kliknąć przycisk **X**.

Tworzenie ekranu powitalnego

Ekran powitalny, jest to pierwszy ekran szkolenia, który zobaczy użytkownik końcowy. Ekran powitalny można utworzyć przed dodaniem pozostałych ekranów jak i również po ich dodaniu. Aby przejść do utworzenia ekranu powitalnego, należy kliknąć przycisk

utwórz pozycji *ekran powitalny*.



Zostanie wyświetlony ekran powitalny, który można modyfikować analogicznie jak pozostałe

ekrany w szkoleniu.

The screenshot shows a web browser window with the URL `http://194.42.116.112/edytor/`. The main content area displays the 'Content Now - lekcja przykładowa' interface. On the right side, there is a control panel with the following elements:

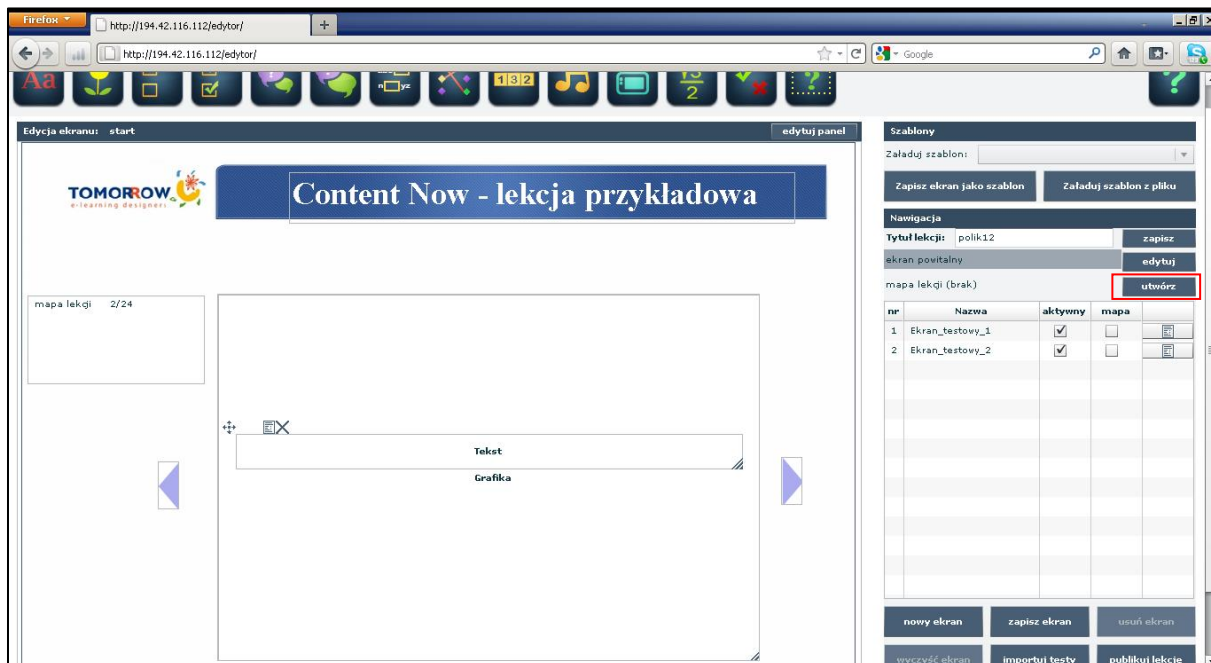
- Szablony:** A dropdown menu for 'Załaduj szablon:' and buttons for 'Zapisz ekran jako szablon' and 'Załaduj szablon z pliku'.
- Nawigacja:** A dropdown for 'Tytuł lekcji:' with the value 'polik12' and buttons for 'zapisz', 'edytuj', and 'utwórz'.
- Ekran powitalny:** A dropdown menu.
- mapa lekcji (brak):** A dropdown menu.
- Table:** A table with columns 'nr', 'Nazwa', 'aktywny', and 'mapa'. It contains two rows of test screens.
- Buttons:** 'nowy ekran', 'zapisz ekran', 'usuń ekran', 'wyczyść ekran', 'importuj testy', and 'publikuj lekcję'.

nr	Nazwa	aktywny	mapa
1	Ekran_testowy_1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Ekran_testowy_2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

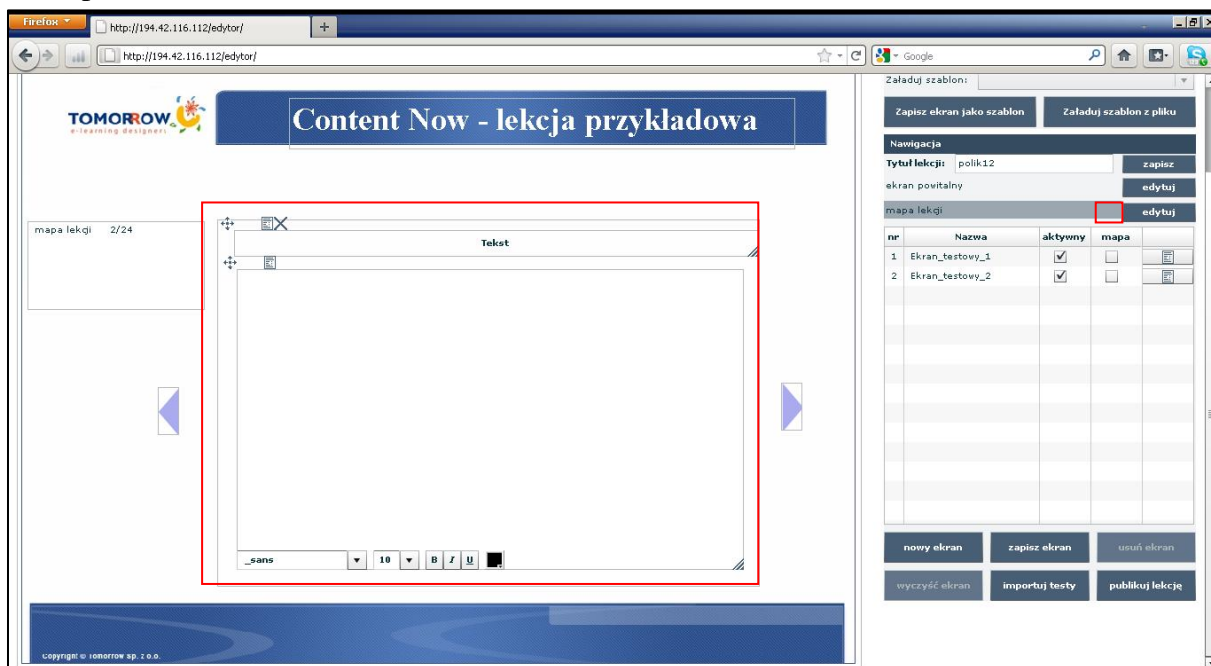
Do zapisania zmian służy przycisk **zapisz ekran**. Edycja ekranu powitalnego jest możliwa za pomocą kliknięcia przycisku **edytuj**.

Tworzenie mapy lekcji

Mapa lekcji umożliwia użytkownikowi przejście do określonych rozdziałów szkolenia. Mapę lekcji należy utworzyć po dodaniu wszystkich ekranów wraz z ekranem powitalnym. Aby przejść do utworzenia mapy lekcji, należy kliknąć przycisk **utwórz** pozycji *mapa lekcji*.

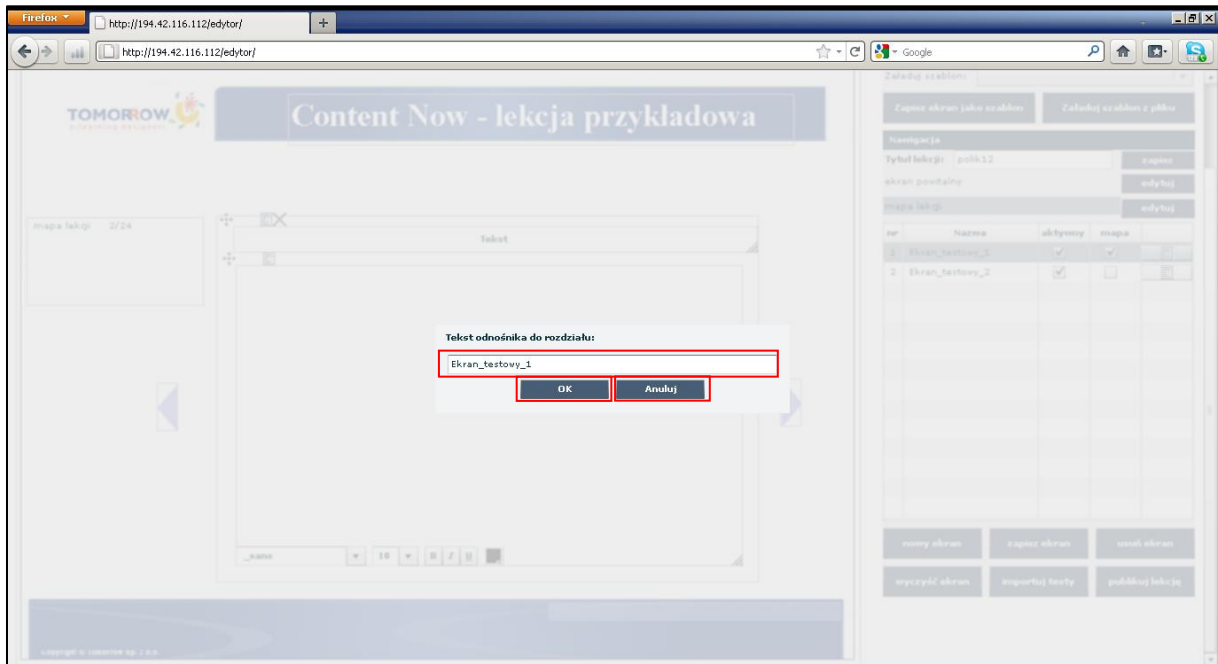


Po kliknięciu przycisku, zostanie wyświetlony ekran umożliwiający edycję mapy lekcji. Ekran ten można modyfikować analogicznie do poprzednich ekranów szkolenia. W celu dodania właściwej pozycji, która będzie odnośnikiem do odpowiedniego ekranu, należy kliknąć pole wyboru pozycji w kolumnie *mapa* obok właściwej lekcji, która ma się znaleźć na mapie.

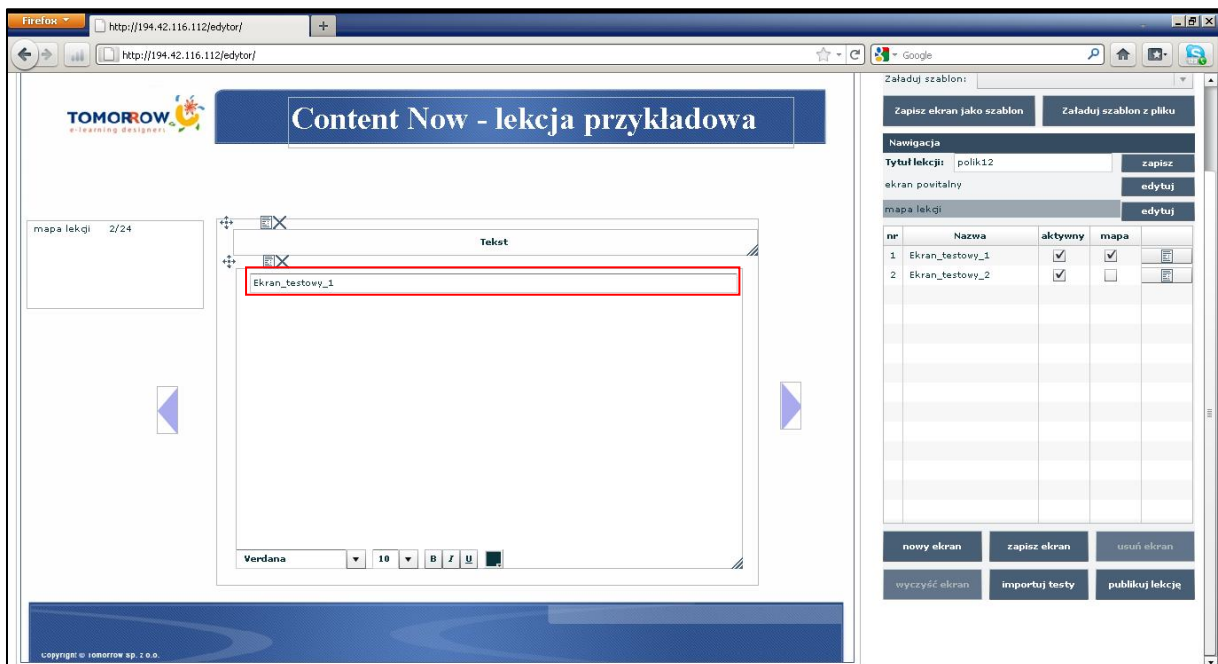


Po wykonaniu tej czynności, system wyświetli okno, w którym użytkownik będzie musiał

podać nazwę odnośnika do wybranego przez niego ekranu.



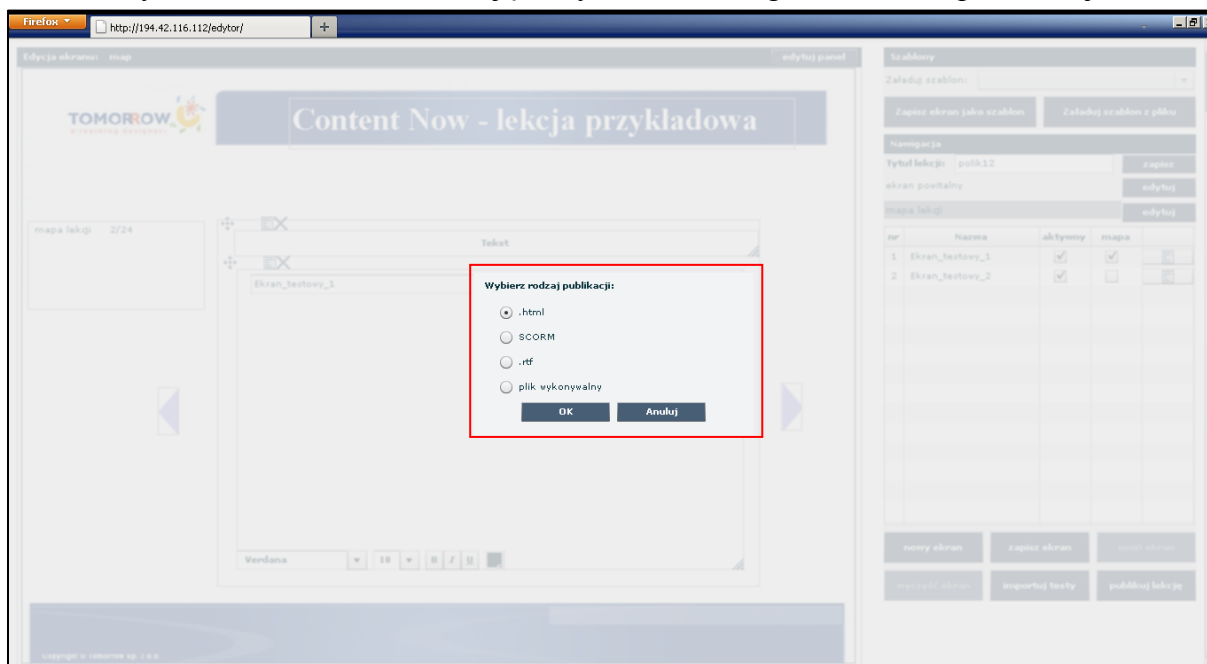
Po podaniu nazwy i kliknięciu przycisku **OK**, zostanie utworzony odnośnik na ekranie mapy lekcji.



Publikacja lekcji

Opublikowanie lekcji może nastąpić dopiero po dodaniu przez użytkownika ekranu powitalnego oraz mapy lekcji do szkolenia. W innym przypadku, narzędzie nie pozwoli użytkownikowi na opublikowanie lekcji, wyświetlając stosowny komunikat informacyjny.

Aby opublikować lekcję, należy kliknąć przycisk **publikuj lekcję**. Po kliknięciu przycisku, zostanie wyświetlone okno umożliwiające wybór docelowego formatu eksportu lekcji.

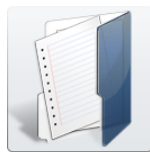


Aby wybrać właściwy format eksportu, należy zaznaczyć pole wyboru opcji właściwego formatu. W celu zaakceptowania wyboru i uruchomienia procesu publikacji, należy kliknąć przycisk **OK**. Aby anulować proces publikacji, należy kliknąć przycisk **Anuluj**. Po wybraniu docelowego formatu eksportu lekcji i kliknięciu przycisku **OK**, narzędzie poprosi użytkownika o określenie miejsca zapisu wygenerowanej lekcji. Narzędzie **Content Now** umożliwi eksportowanie lekcji do następujących formatów:

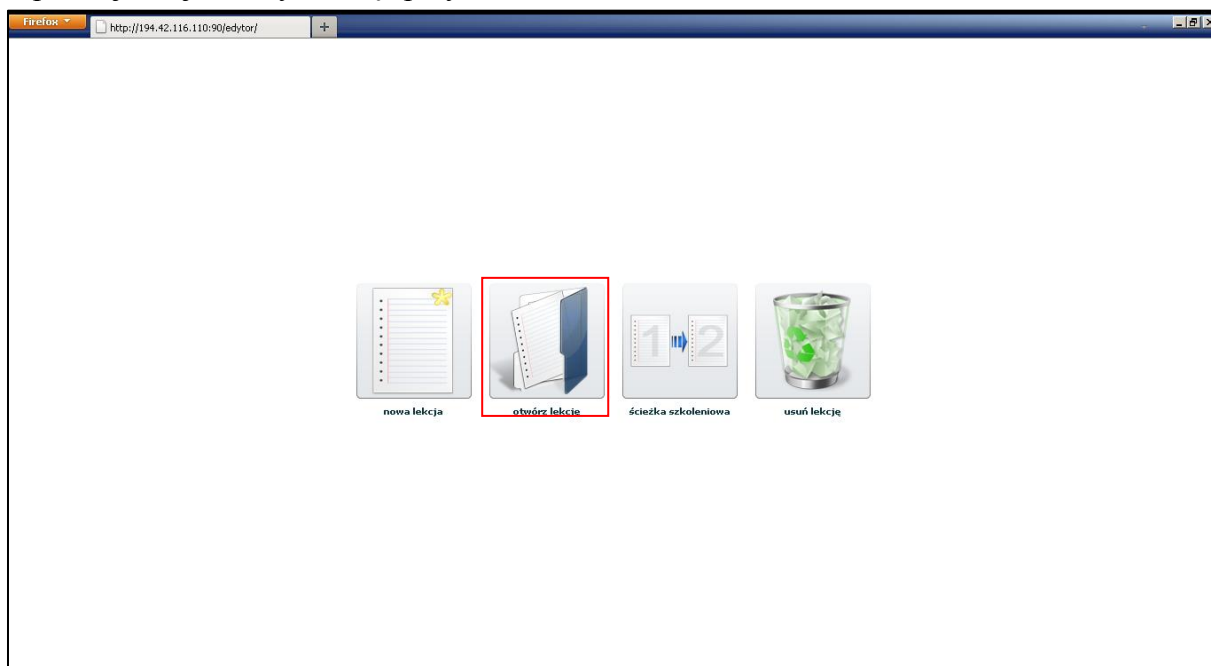
- .html** – lekcja zostanie skompletowana w hipertekstowym języku znaczników (HTML) oraz skompresowana do archiwum ZIP.
- SCORM** - lekcja zostanie skompletowana w hipertekstowym języku znaczników (HTML) wraz ze zgodnością z platformą SCORM oraz skompresowana do archiwum ZIP.
- .rtf** – lekcja zostanie skompletowana do pliku tekstowego oraz skompersowana do archiwum ZIP.
- plik wykonywalny** - lekcja zostanie skompletowana do pliku wykonywalnego EXE. Po uruchomieniu tego pliku, materiały zostaną wypakowane na dysk lokalny użytkownika, a szkolenie zostanie uruchomione w domyślnej przeglądarce internetowej.

Zarządzanie lekcjami

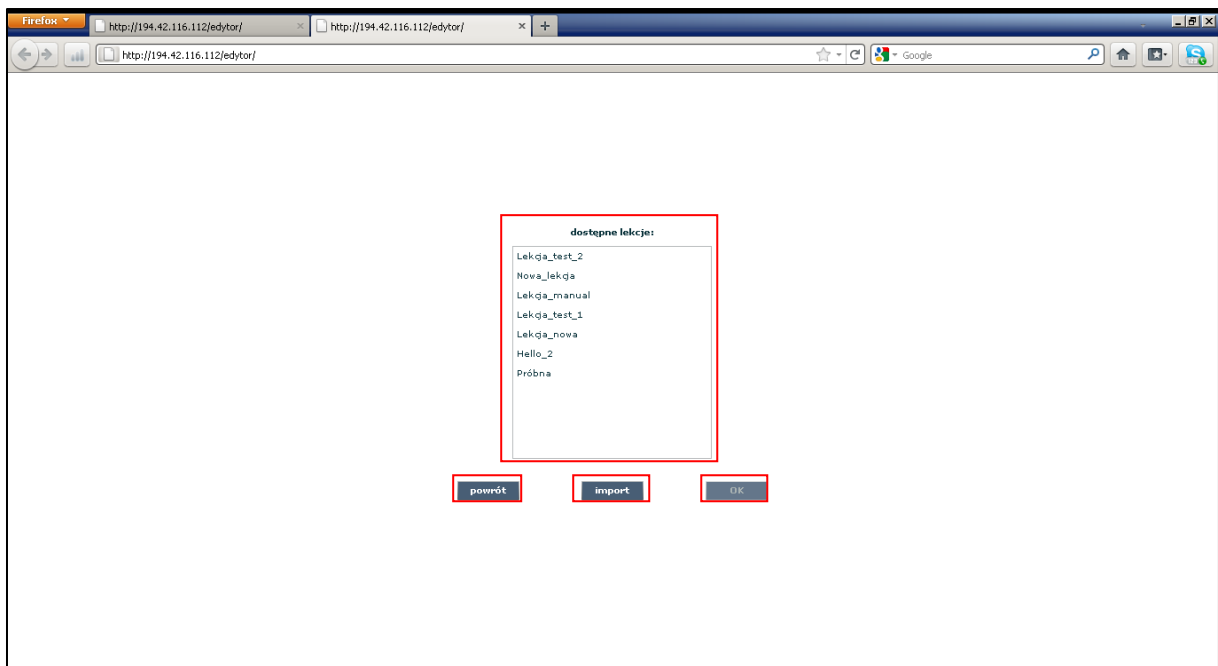
Użytkownik posiada możliwość zarządzania zapisanymi lekcjami. W celu otworzenia



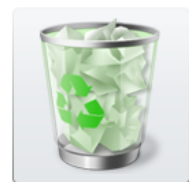
zapisanej lekcji należy kliknąć przycisk **otwórz lekcje**.



Zostanie wyświetlony ekran z dostępną listą lekcji na koncie użytkownika. Aby otworzyć lekcję, należy ją zaznaczyć, a następnie kliknąć przycisk **OK**. W celu powrotu do poprzedniego ekranu, należy kliknąć przycisk **powrót**. Również użytkownik posiada możliwość importu zapisanej lekcji, która znajduje się na nośniku lokanym za pomocą kliknięcia przycisku **import**.

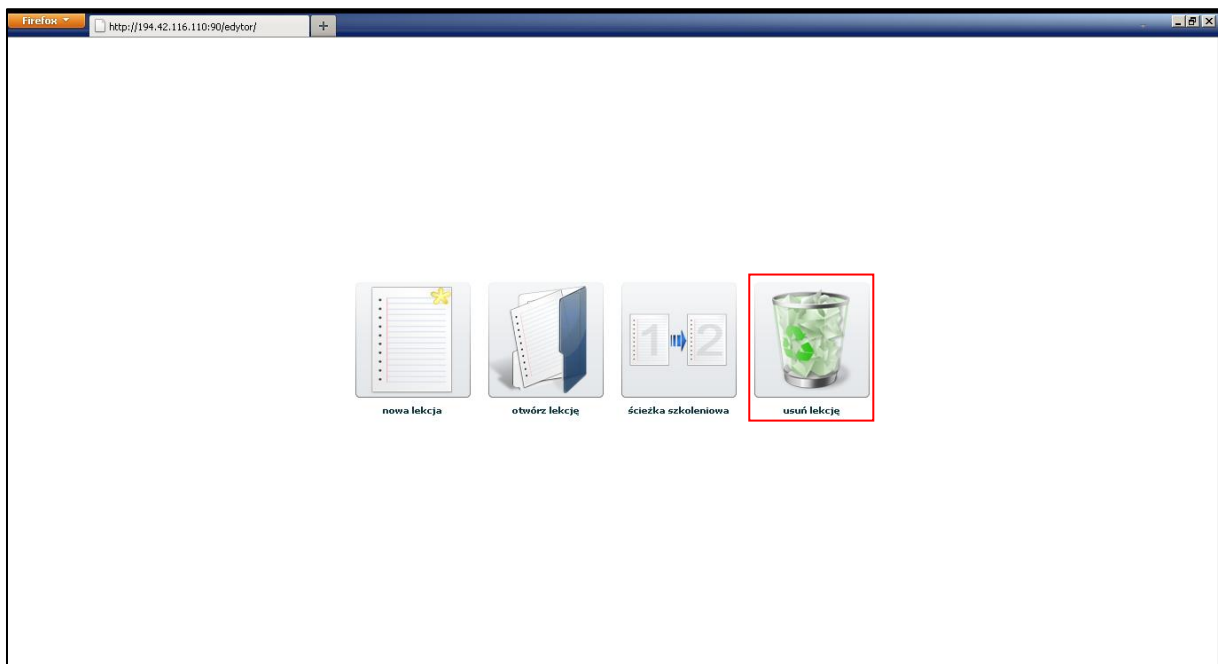


Również użytkownik posiada możliwość usunięcia lekcji, które są dostępne na koncie



użytkownika. W celu przejścia do ekranu usuwania lekcji należy kliknąć ikonę

usuń lekcję



Zostanie wyświetlony ekran z dostępną listą lekcji na koncie użytkownika. Aby usunąć

lekcję, należy ją zaznaczyć, a następnie kliknąć przycisk **OK**. W celu powrotu do

poprzedniego ekranu, należy kliknąć przycisk **powrót**.

