

Platforma DELTA v.5

Aktywności H5P



Spis treści

Wstęp – dla kogo i po co?	4
1. H5P.....	5
2.1. Ustawienia ogólne.....	7
2.2. Opcje H5P.....	8
2.3. Ocena.....	9
2.4. Opcje próby.....	10
2.5. Standardowe opcje modułów.....	11
2.6. Ogranicz dostęp	12
2.7. Ukończenie aktywności	13
2. Tworzenie aktywności H5P	14
3. Typy aktywności H5P	15
3.1. Przekazywanie wiedzy lub materiałów.....	15
3.1.1. Accordion – tekstowy akordeon.....	15
3.1.2. Advent calendar – kalendarz adwentowy	16
3.1.3. Agamotto – sekwencyjny pokaz zdjęć.....	19
3.1.4. Audio – pliki audio	23
3.1.5. Chart – wykresy	25
3.1.6. Collage – kolaż zdjęć.....	27
3.1.7. Dialog Cards – ‘fiszki’ bez pisowni.....	29
3.1.8. Flashcards – ‘fiszki’ z pisownią.....	32
3.1.9. Guess the Answer – odgadywanie odpowiedzi	35
3.1.10. Iframe Embedder – wstawianie aplikacji JavaScript.....	37

3.1.11. Image Hotspots – treści jako znaczniki na obrazku	38
3.1.12. Image Juxtaposition – porównywanie dwóch zdjęć	41
3.1.13. Image Slider – wstawianie kilku obrazów (bez porównywania na sobie)	44
3.1.14. Timeline – oś czasu	46
3.1.15. Virtual Tour (360)	49
3.2. Sprawdzanie wiedzy (testowanie)	52
3.2.1. Dictation – dyktando	52
3.2.2. Drag and Drop – przesun i upuść	57
3.2.3. Drag Text – przeciąganie słów na tekst	64
3.2.4. Essay – esej	66
3.2.5. Fill in the Blanks – uzupełnij luki	72
3.2.6. Find Multiple Hotspots – odszukiwanie i oznaczanie kilku rzeczy na obrazku	76
3.2.7. Find the Hotspot - odszukiwanie i oznaczanie jednej rzeczy na obrazku	79
3.2.8. Image Pair – łączenie obrazów w pary	82
3.2.9. Image Sequencing – ustawianie obrazów w kolejności	84
3.2.10. Mark the Words – oznaczanie słów w tekście	86
3.2.11. Multiple Choice – wybór wielokrotny	88
3.2.12. Question Set – test w H5P	92
3.2.13. Questionnaire – kwestionariusz/ankieta	97
3.2.14. Single Choice Set – zbiór pytań jednokrotnego wyboru	99
3.2.15. Speak the Words – ustna odpowiedź na pytanie	102
3.2.16. Speak the Words Set – zestaw pytań do odpowiedzi ustnej	104

3.2.17. Summary – wybierz prawdziwe zdanie.....	106
3.2.18. True/False Question – pytania prawda/fałsz.....	108
3.3. Aktywności mieszane (przekazywanie lub sprawdzanie wiedzy).....	111
3.3.1. Column – zbiór aktywności	111
3.3.2. Documentation Tool – pisanie prac na podstawie wskazówek	113
3.3.3. Interactive Book – zbiór aktywności i materiałów pod postacią książki.....	123
3.3.4. Interactive Video – filmiki interaktywne.....	126
3.4. Aktywności dodatkowe	127
3.4.1. Arithmetic Quiz.....	127
3.4.2. Audio Recorder – możliwość nagrania dźwięku dla studentów	129
3.4.3. Find The Words – ‘rozsypanka’ liter.....	130
3.4.4. KewAr Code – tworzenie kodu QR.....	132
3.4.5. Memory Game	134

Wstęp - dla kogo i po co?

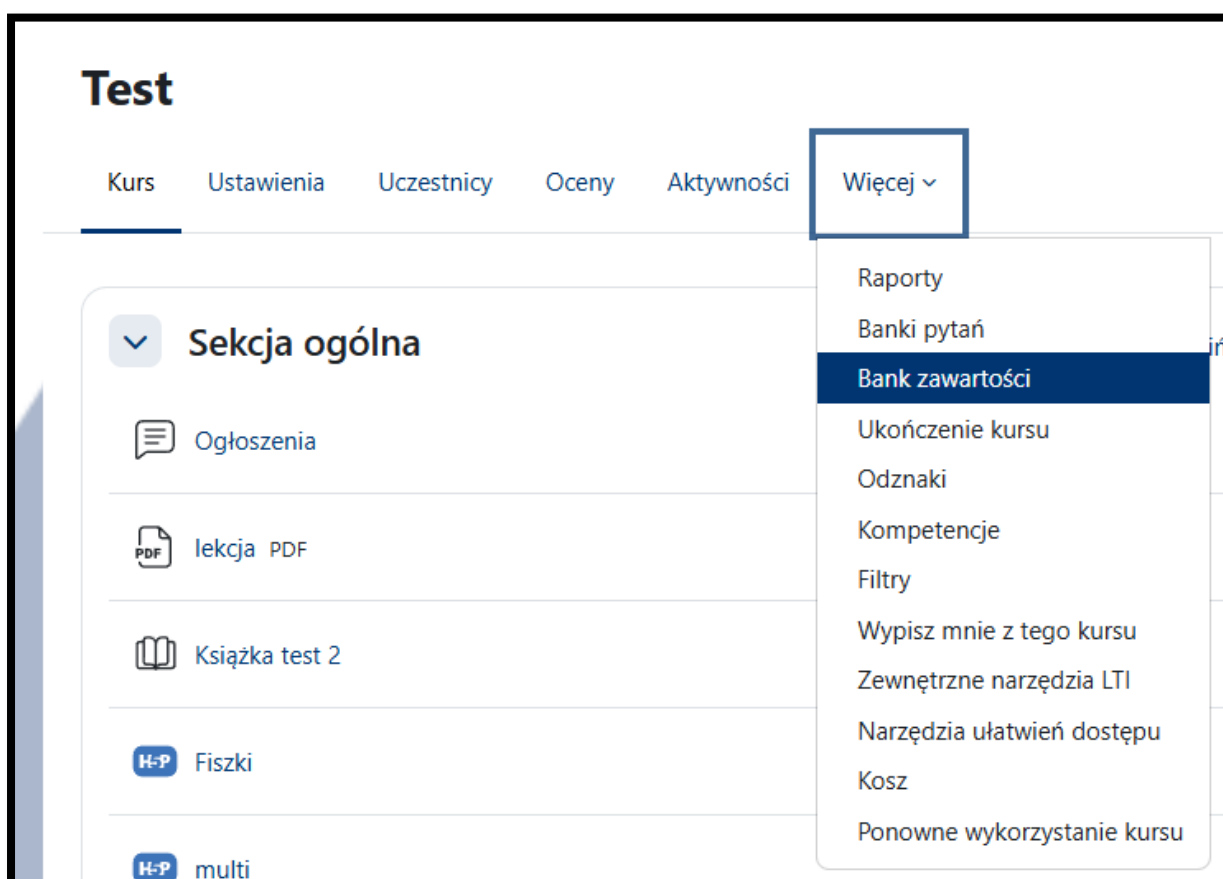
H5P to seria kilkudziesięciu aktywności, które mogą być wykorzystane przez każdego prowadzącego na swoim kursie. Pozwalają zarówno urozmaicić dany kurs, wykorzystując znane użytkownikom zasoby (takie jak możliwość wstawienia plików, pytania jedno/wielokrotnego wyboru, eseje, itd.) przedstawione w inny sposób, ale również wprowadzić aktywności czy też zasoby nie pojawiające się w standardowej wersji Moodle'a (takie jak dyktanda, interaktywne osie czasu, fiszki, itd.).

H5P posiada szereg aktywności bazujących na interakcjach. Jednym z najbardziej znanych i najczęściej wykorzystywanych zasobów jest możliwość dodania interaktywnych wideo. Za pomocą aktywności Interactive video możemy dołączyć do przesłanego filmiku (lub wybranego na podstawie linku/adresu URL) szereg interakcji takich jak: pytania, etykiety, tekst, dodatkowe pliki, linki, itd. Wspomniane interakcje, są wtedy wyświetlane w trakcie przeglądania danego filmiku przez naszych użytkowników i zależnie od typu mogą wymagać od nich jakiejś odpowiedzi lub reakcji. Ponadto H5P oferuje dużą ilość sposobów wyświetlania obrazów, zależnie od tego w jaki sposób chcemy je przedstawić. Możemy zarówno przesłać kilka obrazów i ustawić je jeden po drugim na tym samym sliderze (Image Slider), wyświetlać obrazy w sekwencji (Agamotto) albo porównywać dwa obrazy nanosząc je na siebie (Image Juxtaposition).

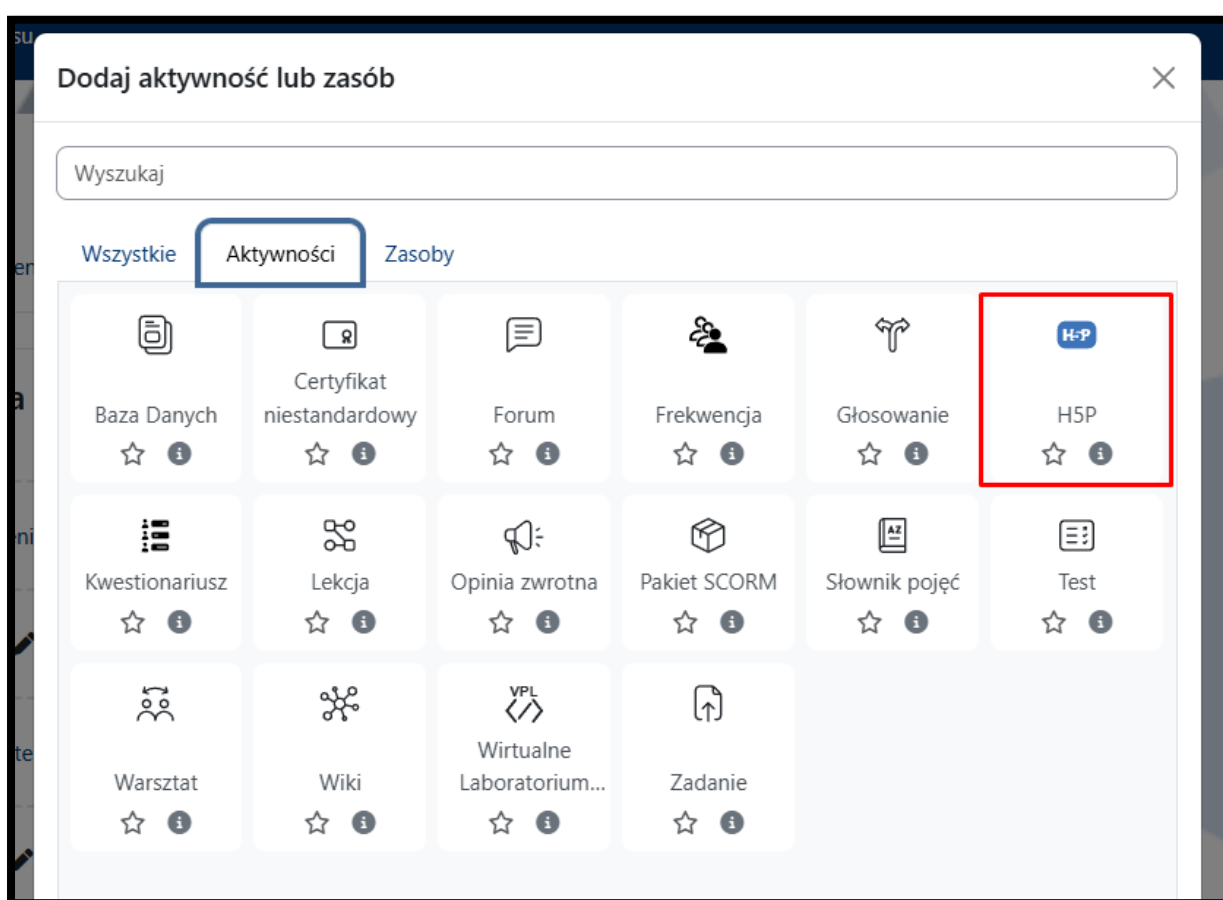
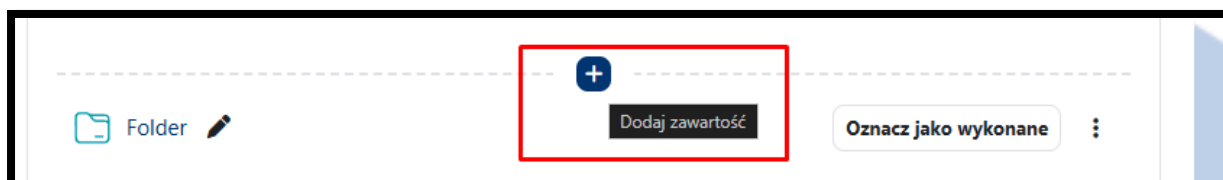
W tym poradniku, opisane zostały wszystkie dostępne opcje dla poszczególnych aktywności, przechodząc krok po kroku przez proces tworzenia każdej z nich. Z racji ilości dostępnych zasobów, zostały one podzielone na cztery kategorie zgodnie z ich domyślnym zastosowaniem. Jeśli chodzi o informacje na temat konkretnej aktywności proszę 'konsultować' się ze spisem treści.

1. H5P

Żeby utworzyć aktywność H5P (zanim będziemy dodawać ją do naszego kursu), na stronie naszego kursu odnajdujemy zakładkę [Więcej](#), gdzie znajduje się opcja [Bank zawartości](#), czyli miejsce gdzie gromadzone są aktywności H5P.



Jeśli chcemy dodać już gotowe aktywności do naszego kursu, na stronie naszego kursu włączamy tryb edycji i następnie przy danym temacie (czy też sekcji) klikamy przycisk [Dodawania zawartości \(plus\)](#). Następnie z zakładki [Aktywności](#) wybieramy [H5P](#).



2.1. Ustawienia ogólne

Zaczynamy od ustawienia [Nazwy aktywności](#), pod którą będzie ona widoczna zarówno dla prowadzących jak i uczestników (studentów). Ponadto, możemy również dołączyć [Opis](#), który może być wyświetlony na stronie głównej kursu.

Rozwiń wszystko

Ogólne

Nazwa !

Opis

Edytuj Widok Wstaw Format Narzędzia Tabela Pomoc

← → **B** *I* ...

p 0 sł. Build with tinyMCE

☐ Wyświetl opis na stronie kursu ?

W oknie poniżej, mamy możliwość przesłania wcześniej przygotowanych aktywności (poza platformą). Jeśli chcemy utworzyć aktywność od nowa bezpośrednio na platformie, klikamy przycisk [Użyj banku zawartości \(otwiera się w nowym oknie\)](#).

Plik pakietu ! ?

Maksymalny rozmiar plików: Nieograniczone, maksymalna liczba załączników: 1

Pliki

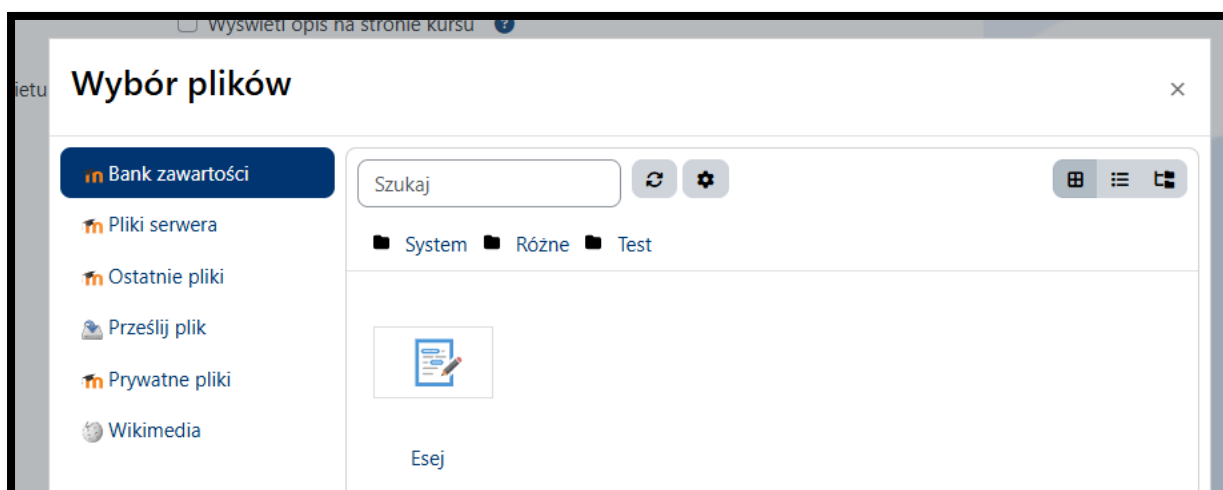
Możesz przeciągnąć i upuścić pliki tutaj, aby je dodać.

Akceptowane typy plików:

Archiwum (H5P) .h5p

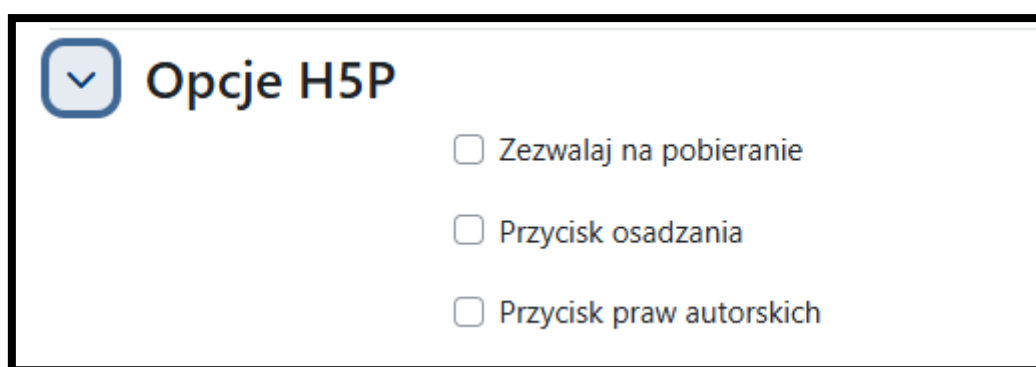
Użyj banku zawartości (otwiera się w nowym oknie) aby zarządzać Twoimi plikami H5P ?

Utworzone aktywności są przechowywane właśnie w banku zawartości, więc jeśli jakieś zostały już przez nas utworzone, klikając ikonę dodawania (lewy górny róg) przechodząc do [Banku zawartości](#), możemy wybrać konkretną aktywność, którą chcemy dodać.



2.2. Opcje H5P

Za pomocą opcji w sekcji Opcje H5P możemy zarówno zezwolić na pobieranie danej aktywności, możliwość osadzenia jej na zewnętrznych stronach lub wyświetlanie przycisku nt. informacji o prawach autorskich (jeśli je dodaliśmy przy tworzeniu danej aktywności).



2.3. Ocena

Opcje związane z końcową oceną za aktywność (należy pamiętać, że nie wszystkie zasoby H5P są automatycznie oceniane).

- Ocena – opcja ustalająca styl/typ oceniania zadania:
 - Typ:
 - Żaden – zadanie nie będzie oceniane.
 - Punkt – oceną za zadanie będzie wartość punktowa.
 - Skala – zadanie będzie oceniane wg skali, która będzie ustalona dla kursu.
 - Skala – (PRZY WYBRANIU TYPU – SKALA) z listy skal dostępnych na naszym kursie wybieramy tą, która będzie wykorzystywana do oceny tego zadania.
 - Maksimum punktów – (PRZY WYBRANIU TYPU – PUNKT) ustalamy maksymalną ilość punktów za to zadanie.
- Kategoria ocen – pozwala ustalić kategorię, do której należeć będzie ocena za tą aktywność (kategorie trzeba utworzyć wcześniej w dzienniku ocen).
- Próg zaliczeniowy – opcja ustalająca próg zaliczeniowy za to zadanie.

Ocena

Ocena ?

Typ Punkt ▾

Maksymalna ocena

100

Kategoria ocen ?

Bez kategorii ▾

Próg zaliczeniowy ?

2.4. Opcje próby

W zależności od typu aktywności, który wybierzemy potem, aktywność może posiadać możliwość śledzenia podejść (ilość, przesłane odpowiedzi, punkty, itd.).

Mamy również możliwość wyboru metod oceniania przy większej ilości prób (standardowe opcje typu: najwyższa ocena, średnia ocen, pierwsza/ostatnia próba), tak jak i możliwość udostępnienia poprzednich prób dla uczestników.

▼

Opcje próby

Niektóre aktywności H5P, w ramach zaawansowanego raportowania, oferują śledzenie podejść, takie jak liczba podejść, odpowiedzi i oceny. Uwaga: niektóre aktywności H5P nie oferują śledzenia podejść. W takich przypadkach poniższe ustawienia nie będą działać.

Włącz śledzenie podejść

Tak ▼

Metoda oceniania ?

Najwyższa ocena ▼

Przeglądaj próby

Uczestnicy mogą przeglądać swoje próby ▼

2.5. Standardowe opcje modułów

Jeśli chcemy aby zasób był chwilowo niewidoczny dla uczestników kursu, to możemy go ukryć za pomocą [Dostępności](#) w [Standardowych opcjach modułów](#).

Dodatkowo możemy wybrać również tryb działania grup dla tej aktywności:

- Brak grup,
- Osobne grupy – każda grupa widzi tylko siebie, ale nie widzi pozostałych,
- Widoczne grupy – członkowie każdej grupy pracują wspólnie w ramach swojej grupy, ale widzą także inne grupy.

Standardowe opcje modułów

Dostępność Pokaż na stronie kursu ▾

Numer ID

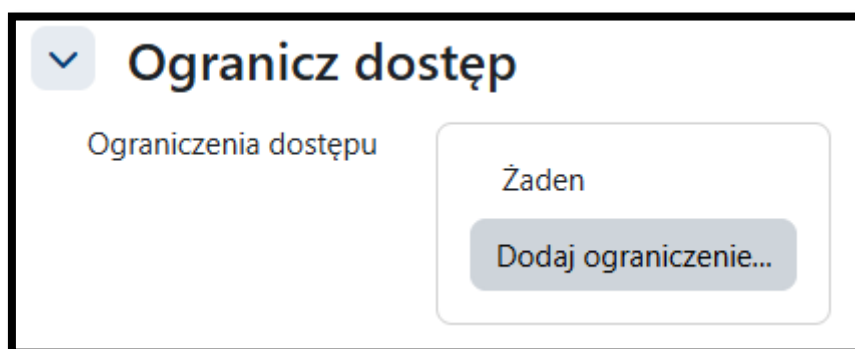
Wymuś język ▾

Tryb działania grup Bez grup ▾

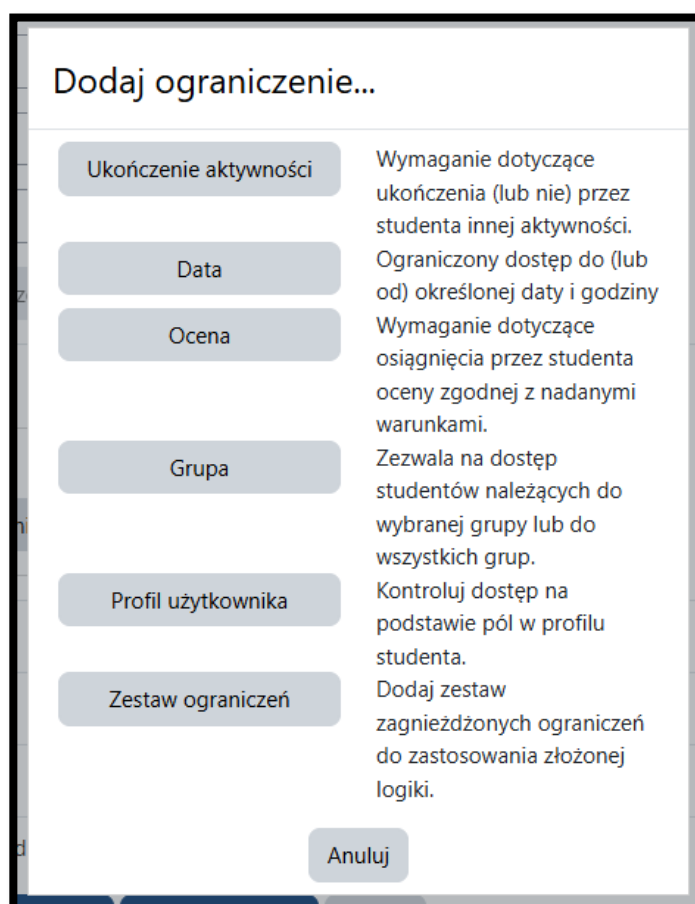
[Dodaj ograniczenie dostępu dla grupy / grupy nadrzędnej](#)

2.6. Ogranicz dostęp

Ograniczanie dostępu pozwala nam na ustawienie pewnych warunków, które uczestnik musi osiągnąć aby móc podejść do zadania.



Jeśli chodzi o same ograniczenia dostępne mamy takie warunki jak: ukończenie aktywności, data, ocena, grupa itd. Przykładowo, gdy wybierzemy grupę, możemy zezwolić na dostęp TYLKO dla członków konkretnej grupy (lub ZABLOKOWAĆ dostęp dla konkretnej grupy).



2.7. Ukończenie aktywności

Opcja ukończenie aktywności, pozwala nam na utworzenie pozycji dla tej aktywności w raporcie ukończenia aktywności, przez co mamy do dyspozycji szybki podgląd, czy nasi uczestnicy ukończyli daną aktywność na podstawie warunków, które wybierzemy (raport dostępny w zakładce [Raporty](#)).

- Brak – opcja zostaje wyłączona.
- Studenci mogą ręcznie oznaczyć tę... - każdy z uczestników na stronie głównej kursu będzie miał możliwość oznaczenia tej aktywności jako ukończoną.
- Dodaj wymagania - ukończenie będzie oznaczone na podstawie warunków, które wybierzemy (tj. np. obejrzenie aktywności, osiągnięcie oceny, przestanie zadania).
- Ustaw przypomnienie na Osi czasu – informacja dla uczestników do kiedy oczekujemy ukończenia danej aktywności, która pojawi się w ich kalendarzu w Kokpicie.

▼

Warunki ukończenia

☐ Brak

☐ Studenci muszą ręcznie oznaczyć tę aktywność jako ukończoną

☒ Dodaj wymagania

 Aktywność zostaje ukończona, gdy studenci wykonają wszystkie poniższe czynności:

☐ Zobacz aktywność

☐ Otrzymaj ocenę

Ustaw przypomnienie na Osi czasu
 ☐ Włącz

25 ▼

czerwiec ▼

2025 ▼

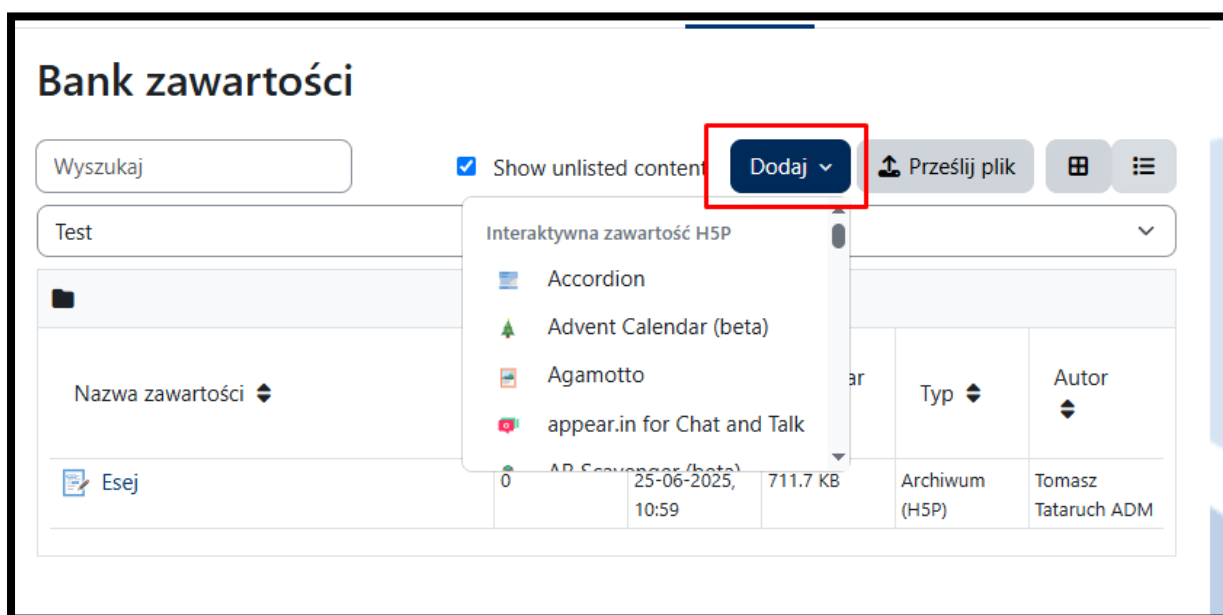
10 ▼

57 ▼

📅

2. Tworzenie aktywności HSP

Jeśli zdecydowaliśmy się na tworzenie aktywności na platformie po kliknięciu przycisku [Użyj banku zawartości \(otwiera się w nowym oknie\)](#) (lub przycisk [Bank zawartości](#) z zakładki [Więcej](#)) zostajemy przeniesieni do miejsca gdzie możemy przysyłać gotowe, edytować nasze aktywności oraz (klikając przycisk [Dodaj](#)) tworzyć nowe, wybierając odpowiedni typ z listy.



Po utworzeniu aktywności, jeśli ją otworzymy mamy możliwość modyfikowania ustawień, ale również pobrania, zmiany nazwy, czy też usunięcia.



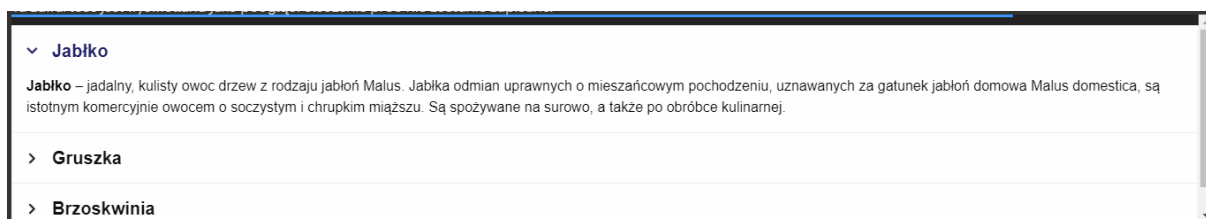
3. Typy aktywności HSP

3.1. Przekazywanie wiedzy lub materiałów

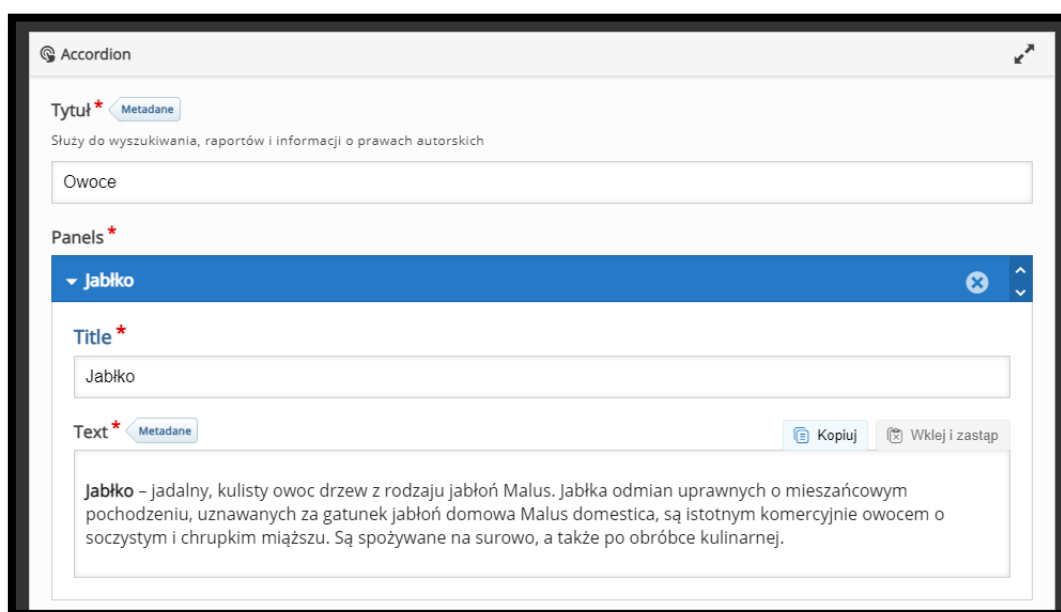
W tym podrozdziale zebrane zostaną aktywności przeznaczone do przekazywania informacji zarówno w formie tekstowej jak i multimedialnej.

3.1.1. Accordion - tekstowy akordeon

Warto skorzystać z aktywności Accordion, w sytuacji gdy chcemy umieścić jakieś informacje tekstowe w 'skrótowej formie' – jako hasła gdzie treść zostaje ukryta jako rozsuwane menu, tzw. akordeon.



Rozpoczynamy od wpisania tytułu naszego zbioru. Następnie dodajemy poszczególne treści zaczynając od hasła czy też tytułu (danej 'informacji') a następnie w oknie poniżej wpisujemy faktyczną treść którą chcemy przekazać.



3.1.2. Advent calendar - kalendarz adwentowy

Advent calendar pozwala umieścić materiały (tekst, zdjęcia, filmiki, itp.) w tradycyjnym kalendarzu adwentowym. Zależnie od ustawień, możemy zezwolić na otworenie wszystkich 'okienek' na raz, lub zgodnie z 'prawdziwym' kalendarzem adwentowym, w grudniu na poszczególnych dniach.

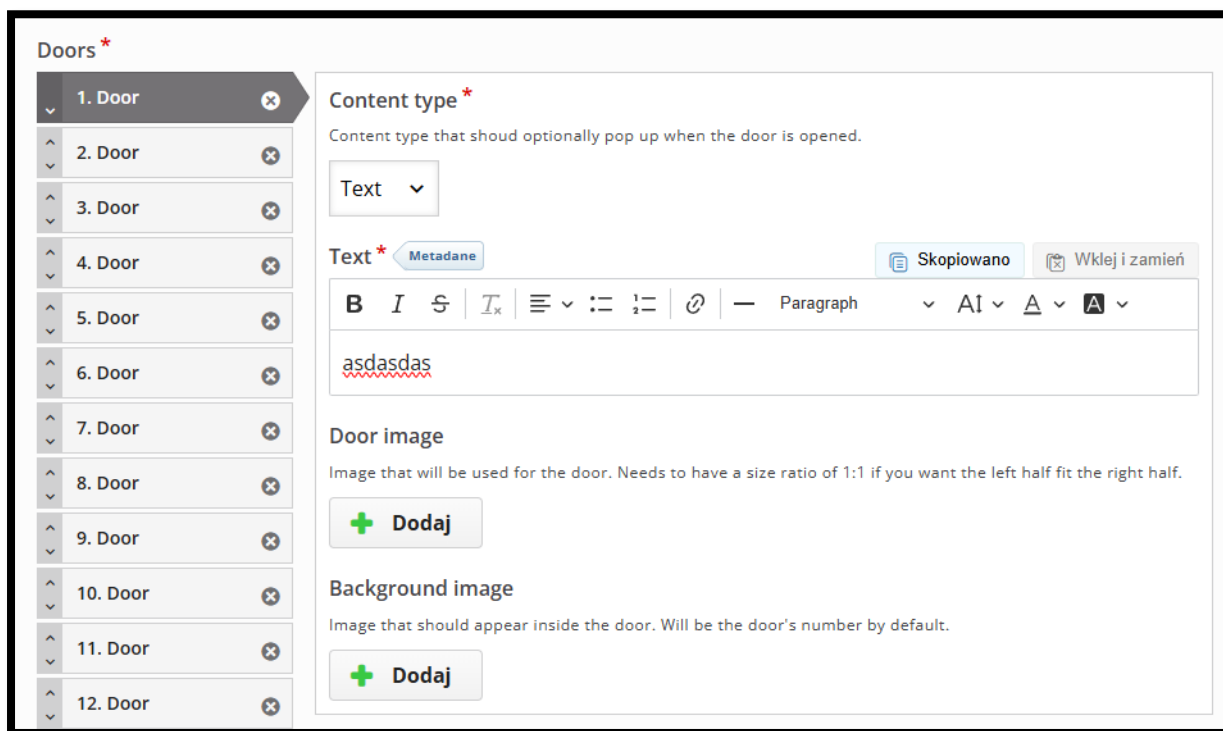


Tworzenie rozpoczynamy od wpisania tytułu, po którym rozpoznamy aktywność w naszym banku oraz wyboru czy chcemy samodzielnie dodawać obrazki do poszczególnych okienek czy nie (Mode for door images). Następnie dodajemy materiały pod postacią okienek (pasek z lewej strony).

Każde z okienek ma takie same opcje do wyboru:

- Content type – rodzaj materiału, który chcemy dodać do okienka (plik audio/video, zdjęcie, link lub tekst).
- W zależności od rodzaju materiału, poniżej musimy dołączyć dany plik, tekst lub link.

- Door image – obraz przedstawiony NA okienku (jeśli zdecydowaliśmy się wstawiać je sami).
- Background image – obraz przedstawiony WEWNĄTRZ okienka (domyślnie ustawiony zostanie numer okienka).



Poniżej, pod rozsuwanym menu, mamy opcje związane z zachowaniem kalendarza zawarte w trzech sekcjach:

- Calendar background image – obraz wykorzystywany jako tło CAŁEGO kalendarza.
- Background music – możliwość dołączenia pliku audio jako 'tło' kalendarza.
- Autoplay background music – opcja wymuszająca automatyczne odtwarzanie pliku audio z tła.
- Let it snow – możliwość dołączenia spadającego śniegu do kalendarza.
- Door image template – szablonowy obraz wykorzystywany do wszystkich okienek (chyba, że poszczególne okienka mają swoje obrazki).
- Hide door border – możliwość ukrycia krawędzi okienek.

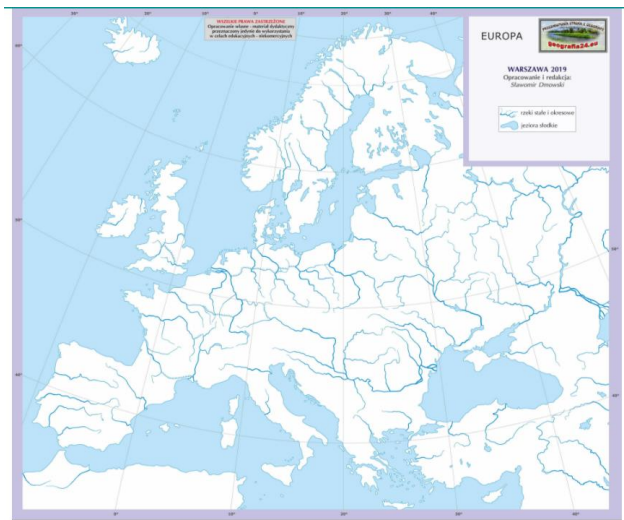
- Hide door numbers - możliwość ukrycia numerów poszczególnych okienek.
- Hide door knobs - możliwość ukrycia klamek okienek.
- Hide door frame - możliwość ukrycia ramy okienek.
- Random order - możliwość zmiany kolejności okienek.
- Design mode - przy tej opcji WSZYSTKIE okienka mogą być otwarte jednocześnie. Jeśli zostanie ona wyłączona, okienka będą mogły być otwarte w grudniu każdego dnia (standardowy kalendarz adwentowy).



3.1.3. Agamotto - sekwencyjny pokaz zdjęć

Agamotto pozwala na utworzenie sekwencji obrazów, z możliwością dodania krótkich opisów do każdego z nich. Jest to szczególnie przydatne do porównywania obrazów, lub zmian, które są na nich przedstawione.

Pierwszy obraz



Obraz 'przejściowy'



Drugi obraz

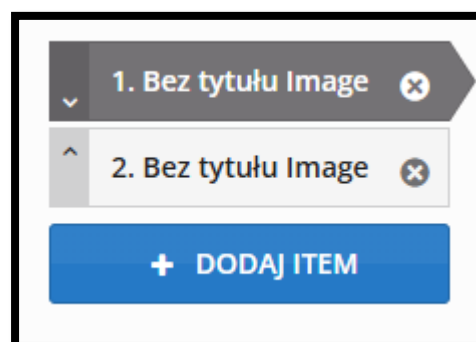


Tworzenie rozpoczynamy od wpisania tytułu, po którym rozpoznamy aktywność w naszym banku. Następnie, w oknie [Heading](#), wpisujemy tytuł WIDOCZNY NAD OBRAZKIEM. Z lewej strony mamy możliwość przeskakiwania pomiędzy poszczególnymi obrazami, które dodajemy, jak i możliwość zwiększenia ich liczby.

Jeśli chodzi o dodawanie samego obrazu mamy dostępnych kilka opcji:

- Przede wszystkim rozpoczynamy od wybrania pliku z obrazem (otworzy się okno dialogowe systemu).
- Gdy obraz zostanie wstawiony, pojawi nam się dodatkowy przycisk [Edytuj obraz](#), za pomocą którego będziemy mogli wprowadzić drobne zmiany w naszym obrazie.
- Tekst alternatywny – jest to tekst, który zostanie wyświetlony jeśli z jakiegoś powodu przeglądarka nie będzie w stanie załadować obrazu. Dodatkowo, tekst wymagany jest z racji stosowania czytników ekranu (nie ustawiamy jeśli wybierzemy opcję Decorative only).
- Tekst w dymku – opcjonalny tekst, wyświetlany po najechaniu na obraz.
- Label – opcjonalny tekst (etykieta) wyświetlany na suwaku pod obrazami – krótki 'podpis' (zbyt długi nie zostanie wyświetlony z racji ograniczonego miejsca).
- Description – opcjonalny opis obrazka.
- Audio – opcjonalne audio w tle dla danego obrazka.

Następnie powtarzamy te same kroki dodając kolejny/e obraz/y wybierając je z lewej strony w sekcji [Items](#).



Tytuł* Metadane

Używane do wyszukiwania, raportów i informacji o prawach autorskich

Heading

The heading you'd like to show above the image

Here you can add an optional heading.

Items*

1. Bez tytułu Image ✕
2. Bez tytułu Image ✕
+ DODAJ ITEM

Obraz* Metadane

Skopiowano Wklej i zamień

+ Dodaj

☐ **Decorative only**

Enable this option if the image is purely decorative and does not add any information to the content on the page. It will be ignored by screen readers and not given any alternative text.

Tekst alternatywny*

Wymagany. Ten tekst zostanie wyświetlony, jeśli przeglądarka nie zdoła załadować obrazu. Potrzebny także dla czytelników ekranu.

Tekst w dymku

Opcjonalna. Ten tekst zostanie wyświetlony, gdy użytkownik najedzie kursorem na obraz.

Label

Optional label for a tick. Please make sure it's not too long, or it will be hidden.

Description

Optional description for the image

My image description ...

Audio

Optional audio that plays when an image is shown.

Poniżej, pod rozsuwanym menu, mamy opcje związane z zachowaniem aktywności:

- Start image – numer obrazka, od którego rozpocznie się przeglądanie (domyślnie – 1).
- Snap slider – jeśli aktywne, slider będzie sam przeskakiwał do najbliższej pozycji (obrazu), przy wyłączonej mamy możliwość zobaczenia

przejściowych momentów pomiędzy obrazami (przydatne przy np. mapach żeby zobaczyć różnice poprzez 'naniesienie' jednej mapy na drugą).

- Display tick marks – jeśli aktywne, slider będzie oznaczał każde kolejne zdjęcie kropką (na pasku).
- Display labels – jeśli aktywne, slider będzie wyświetlał ustawione wcześniej etykiety.
- Transparency Replacement Color – możliwość wybrania koloru, który zastąpi przezroczyste elementy obrazka.
- Image space in fullscreen mode – jeśli dodaliśmy opisy oprócz zdjęć, możemy ustawić % miejsca zajmowanego przez obraz przy trybie pełnoekranowy.

Behavioural settings

Start image *

Set the number of the image to start with.

1

☒ Snap slider

If activated, the slider will snap to an image's position.

☐ Display tick marks

If activated, the slider bar will display a tick mark for each image.

☐ Display labels

If activated, the slider bar will display a label instead of/in addition to tick marks.

Transparency Replacement Color

Set the color that will replace transparent areas of the images.

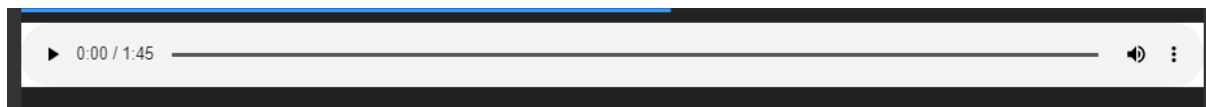
Image space in fullscreen mode *

If you have descriptions in addition to the images, set the the percentage of space that the images should use in fullscreen mode.

70

3.1.4. Audio - pliki audio

Za pomocą aktywności Audio, możemy (poza 'standardowym' dodawaniem pliku) dołączyć plik audio do naszego kursu.



Tworzenie rozpoczynamy od wpisania tytułu, po którym rozpoznamy aktywność w naszym banku. Następnie w oknie poniżej [Source files](#) możemy zarówno przesłać plik audio jak i dołączyć go na podstawie linka lub innego adresu URL. Jeśli chodzi o dodatkowe opcje związane z wyglądem i zachowaniem odtwarzacza, możemy ustawić:

- Player mode – pozwala nam ustawić wygląd odtwarzacza:
 - Minimalistic – odtwarzacz zostaje ograniczony tylko do przycisku play/pause.
 - Full – odtwarzacz ma wszystkie standardowe przyciski (tj. play/pause, modyfikacja dźwięku, przeskakiwanie do dowolnego fragmentu).
 - Transparent – 'niewidzialny' odtwarzacz.
- Fit to wrapper – dopasuje wielkość odtwarzacza do szerokości strony.
- Enable controls – możliwość włączenia/wyłączenia kontroli nad odtwarzaniem pliku.
- Enable autoplay – możliwość włączenia/wyłączenia auto odtwarzania.

 Audio 

Tytuł * Metadane

Służy do wyszukiwania, raportów i informacji o prawach autorskich

Source files *



Player mode *

Select the layout of the player.

Minimalistic 

☐ Fit to wrapper

☒ **Enable controls**

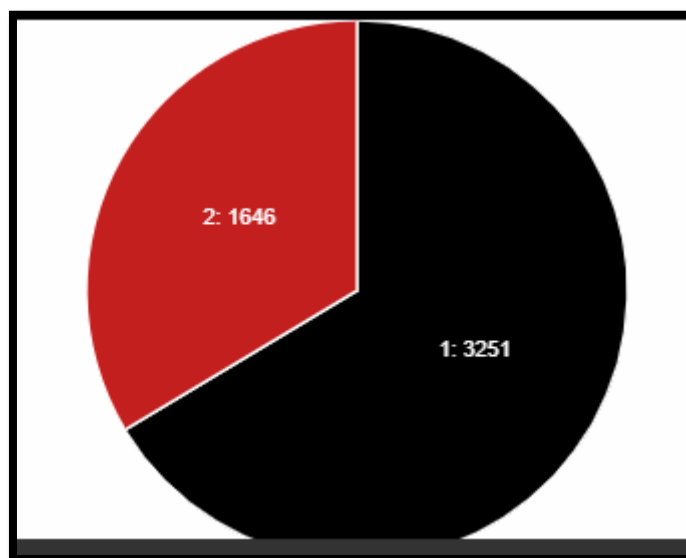
Controls allow the user to for instance pause the audio

☐ **Enable autoplay**

With autoplay the audio starts to play immediately. If autoplay is disabled the user presses a play button to start the audio.

3.1.5. Chart - wykresy

Za pomocą aktywności Chart, możemy utworzyć wykresy i przedstawić je na naszym kursie.



Tworzenie rozpoczynamy od wpisania tytułu, po którym rozpoznamy aktywność w naszym banku.

Następnie decydujemy jaki typ wykresu chcemy utworzyć:

- Pie Chart – wykres kołowy.
- Bar Chart – wykres słupkowy.

Jeśli chodzi o samo tworzenie wykresów, musimy po kolei poustawiać poszczególne dane:

- Name – nazwa danego elementu.
- Value – wartość danego elementu.
- Color – kolor danej części koła lub danego słupka.
- Font color – kolor czcionki dla aktualnego elementu.

 Chart

Tytuł * Metadane

Używane do wyszukiwania, raportów i informacji o prawach autorskich

chart

Type of chart *
Pie Chart ▾

▼ Data elements *

Zwiń całą zawartość

▼ 1 ✕ ↑ ↓

Name *

1

Value *

1

Color

 ▾

Font Color

 ▾

3.1.6. Collage - kolaż zdjęć

Aktywność Collage pozwala utworzyć kolaż zdjęć i udostępnić go na naszym kursie.

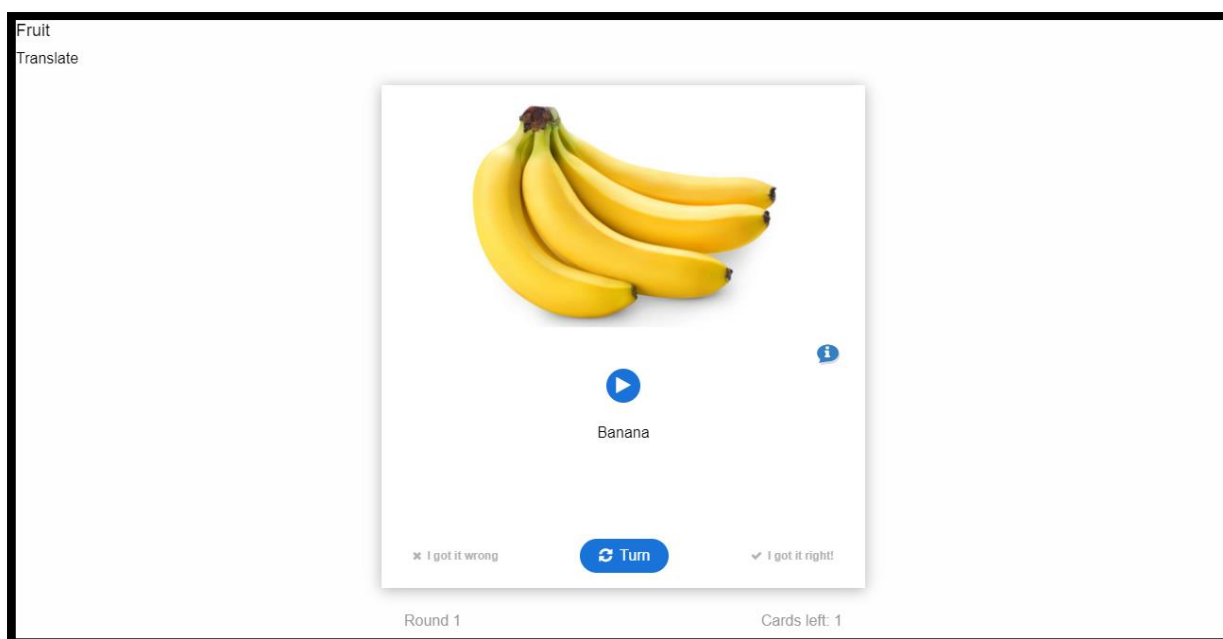


Tworzenie rozpoczynamy od wpisania tytułu, po którym rozpoznamy aktywność w naszym banku. Następnie za pomocą opcji [Layout](#), wybieramy jaki typ kolażu (sposób ułożenia zdjęć) chcemy dodać na nasz kurs. Poniżej w oknie [Preview](#) mamy zarówno podgląd końcowego wyglądu jak i możliwość przestania zdjęć, które chcemy udostępnić.

[illegible]

3.1.7. Dialog Cards - 'fiszki' bez pisowni

Za pomocą aktywności Dialog Cards możemy utworzyć fiszki dla naszych studentów. Dodatkowo każda z nich może mieć dołączony plik audio, gdyby np. była potrzeba umieszczenia wymowy danych treści. Ważne jest, że przy Dialog Cards uczestnik nie ma możliwości sprawdzania poziomu przyswojenia pisowni danych treści.



Tworzenie rozpoczynamy od wpisania tytułu, po którym rozpoznamy aktywność w naszym banku.

Za pomocą przycisku [Dodaj dialog](#), możemy zwiększać ilość naszych utworzonych fiszek (klikając [X](#) przy danym dialogu możemy usunąć daną fiszkę). Następnie ustawiamy opcje związane bezpośrednio z fiszkami:

- Heading – tytuł ogólny dla wszystkich fiszek (np. kategoria).
- Mode – tryb wyświetlania fiszek:
 - Normal – standardowy.
 - Repetition – z powtórzeniami.
- Task description – dodatkowy opis ćwiczenia (ew. treść/polecenie).

- Dialogs – ustawienia poszczególnych fiszek:
 - Text – odpowiedź/treść danej fiszki.
 - Answer – odpowiedź do danej fiszki.
 - Image – obrazek wyświetlany na danej fiszce.
 - Alternative text for the image – dodatkowy tekst.
 - Audio files – plik audio dodany do danej fiszki.

Tytuł* Metadane

Służy do wyszukiwania, raportów i informacji o prawach autorskich

Heading

Mode*

Mode of presenting the dialog cards

Normal ▾

Task description

Dialogs*

1. Dialog ×

+ DODAJ DIALOG

Text*

Hint for the first part of the dialogue

Answer*

Hint for the second part of the dialogue

Image

Optional image for the card. (The card may use just an image, just a text or both)

+ Dodaj

Alternative text for the image

Audio files

Za pomocą zakładki **Tips**, możemy również dołączyć wskazówki zarówno do pierwszej części (Tip for text) jak i do odpowiedzi/drugiej części fiszki (Tip for answer).

▼ Tips

Tip for text
Tip for the first part of the dialogue

Tip for answer
Tip for the second part of the dialogue

Poniżej, znajdują się również opcje związane z zachowaniem fiszek:

- Enable 'Retry' button – możliwość włączenia/wyłączenia przycisku ponownej próby.
- Disable backwards navigation – możliwość zablokowania powrotu do poprzednich fiszek.
- Scale the text to fit inside the card – za pomocą tej opcji decydujemy czy fiszka będzie skalowana i dopasowana do tekstu (czy na odwrót).
- Randomize cards – możliwość losowej kolejności fiszek.

▼ Behavioural settings.

☒ **Enable "Retry" button**

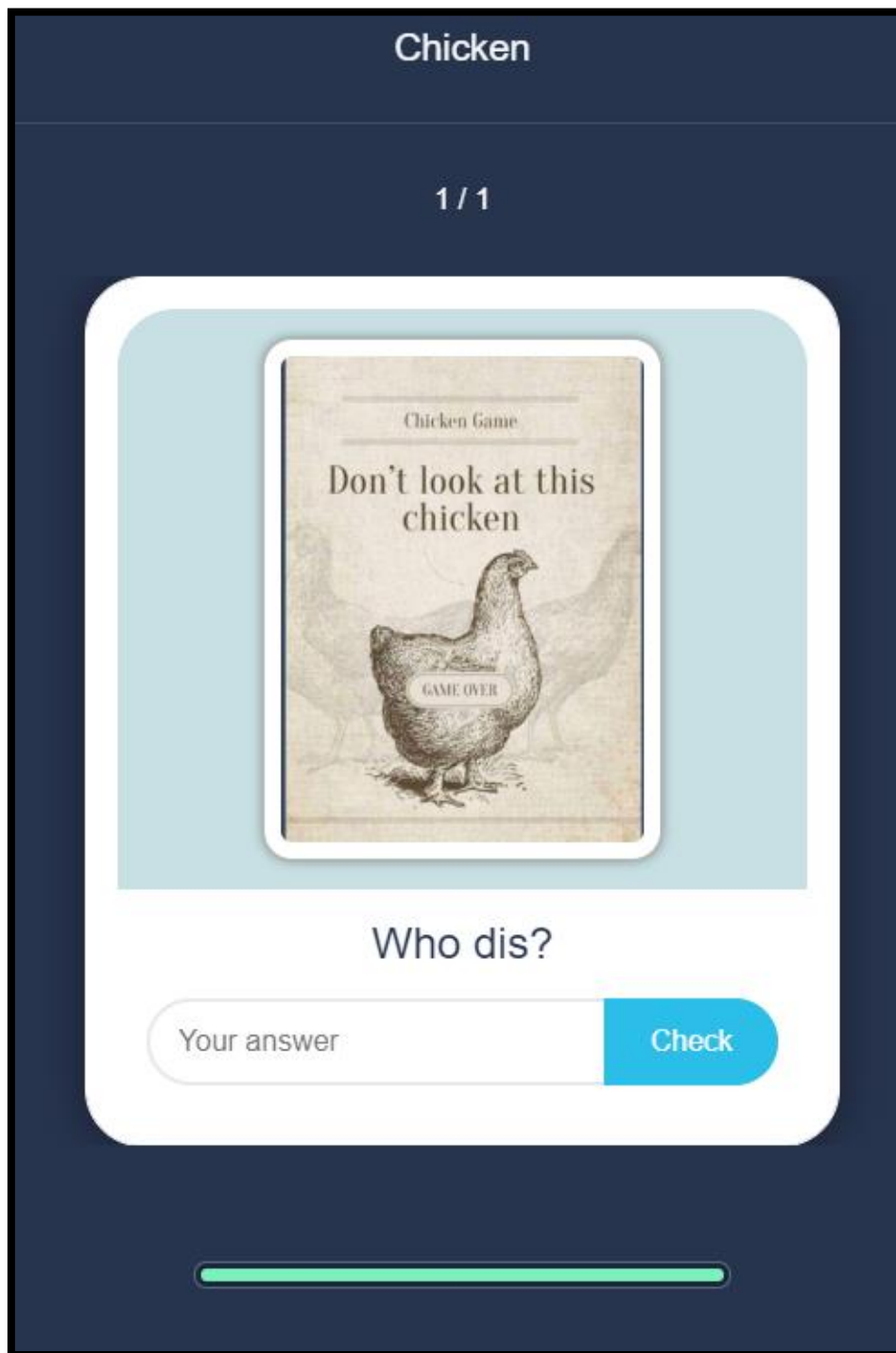
☐ **Disable backwards navigation**
This option will only allow you to move forward with Dialog Cards

☐ **Scale the text to fit inside the card**
Unchecking this option will make the card adapt its size to the size of the text

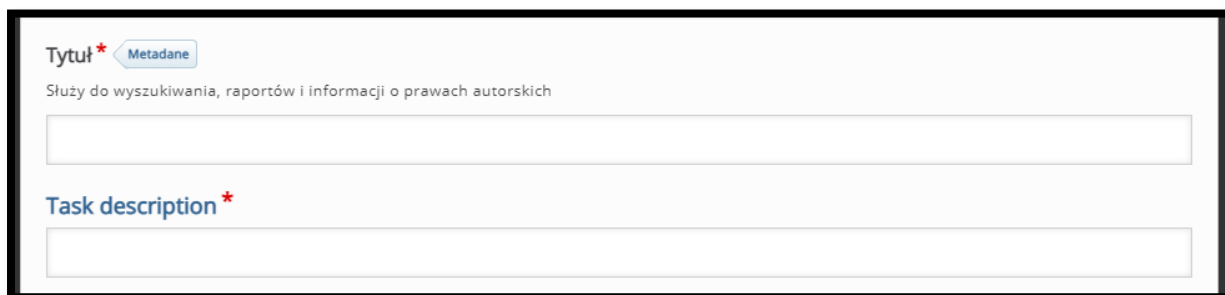
☐ **Randomize cards**
Enable to randomize the order of cards on display.

3.1.8. Flashcards - 'Fiszki' z pisownią

Za pomocą aktywności Flashcards możemy utworzyć fiszki dla naszych studentów. Dodatkowo każda z nich może mieć dołączone zdjęcie. Ważne jest, że przy Flashcards uczestnik ma możliwość sprawdzania poziomu przyswojenia pisowni danych treści.



Tworzenie rozpoczynamy od wpisania tytułu, po którym rozpoznamy aktywność w naszym banku. Następnie w [Task Description](#) dodajemy opis do naszej aktywności (lub tytuł wyświetlany w trakcie przeglądania fiszek).



Tytuł * [Metadane](#)

Służy do wyszukiwania, raportów i informacji o prawach autorskich

Task description *

Poniżej, w sekcji [Cards](#), mamy możliwość edytowania poszczególnych fiszek (czy też kart):

- Question – opcjonalny tekst wyświetlany na danej karcie (fiszka może zawierać tylko tekst, tylko obraz lub oba elementy).
- Answer – opcjonalna odpowiedź (tłumaczenie) do fiszki.
- Image – możliwość wstawienia obrazu.
- Alternative text for image – dodatkowy tekst.
- Podpowiedź – możliwość umieszczenia wskazówki do danej treści.
- Require user input before the solution can be viewed – możliwość wyłączenia widoczności poprawnego rozwiązania aż do momentu przesłania odpowiedzi.
- Case sensitive - opcja dzięki której decydujemy czy wielkość liter ma znaczenie.

Cards ^{*}

1. Card ×

+ DODAJ CARD

Question
Optional textual question for the card. (The card may use just an image, just a text or both)

Answer
Optional answer(solution) for the card.

Image
Optional image for the card. (The card may use just an image, just a text or both)

+ Dodaj

Alternative text for image

▼ Podpowiedź

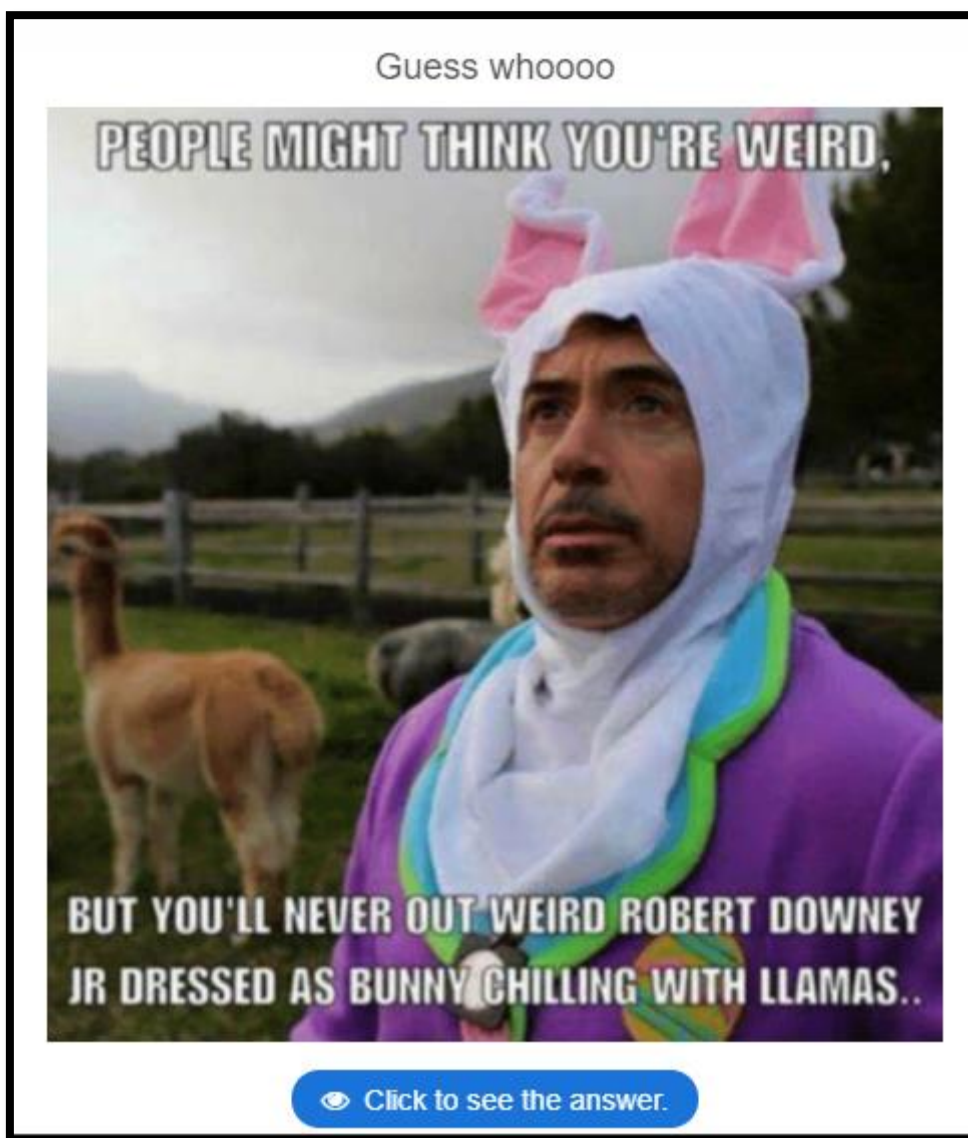
Tekst podpowiedzi

☒ Require user input before the solution can be viewed

☐ Case sensitive
Makes sure the user input has to be exactly the same as the answer.

3.1.9. Guess the Answer - odgadywanie odpowiedzi

Guess the Answer pozwala na tworzenie aktywności gdzie dany uczestnik musi odgadnąć poprawną odpowiedź. Może być wykorzystana jako swego rodzaju 'fiszki' gdzie nie trzeba nic wpisywać.



Tworzenie rozpoczynamy od wpisania tytułu, po którym rozpoznamy aktywność w naszym banku. Następnie w [Task Description](#) dodajemy opis do naszej aktywności (lub tytuł).

Następnie w sekcji **Media** mamy możliwość dodania zarówno pliku video jak i zdjęcia (jako treść aktywności).

Jeśli będziemy dodawać zdjęcie, musimy również ustawić:

- Tekst alternatywny – tekst, który zostanie wyświetlony, jeśli przeglądarka nie zdoła załadować obrazu. Potrzebny także dla czytników ekranu.
- Tekst w dymku – opcjonalny tekst, który zostanie wyświetlony jeśli uczestnik najedzie na obraz.

Jeśli będziemy dodawać filmik możemy dodatkowo ustawić:

- Poster image – obraz startowy.
- Fit video player to use all available space – dopasuj odtwarzacz do miejsca.
- Show video player controls – pokazywanie przycisków kontroli.
- Auto-play video – automatyczne odtwarzanie.
- Loop video – zapętlenie filmiku.
- Add video track – możliwość dodania napisów.

Przy opcji **Descriptive solution label** możemy zmienić treść etykiety przycisku do pokazania rozwiązania, natomiast w opcji **Solution text** wpisujemy treść rozwiązania.

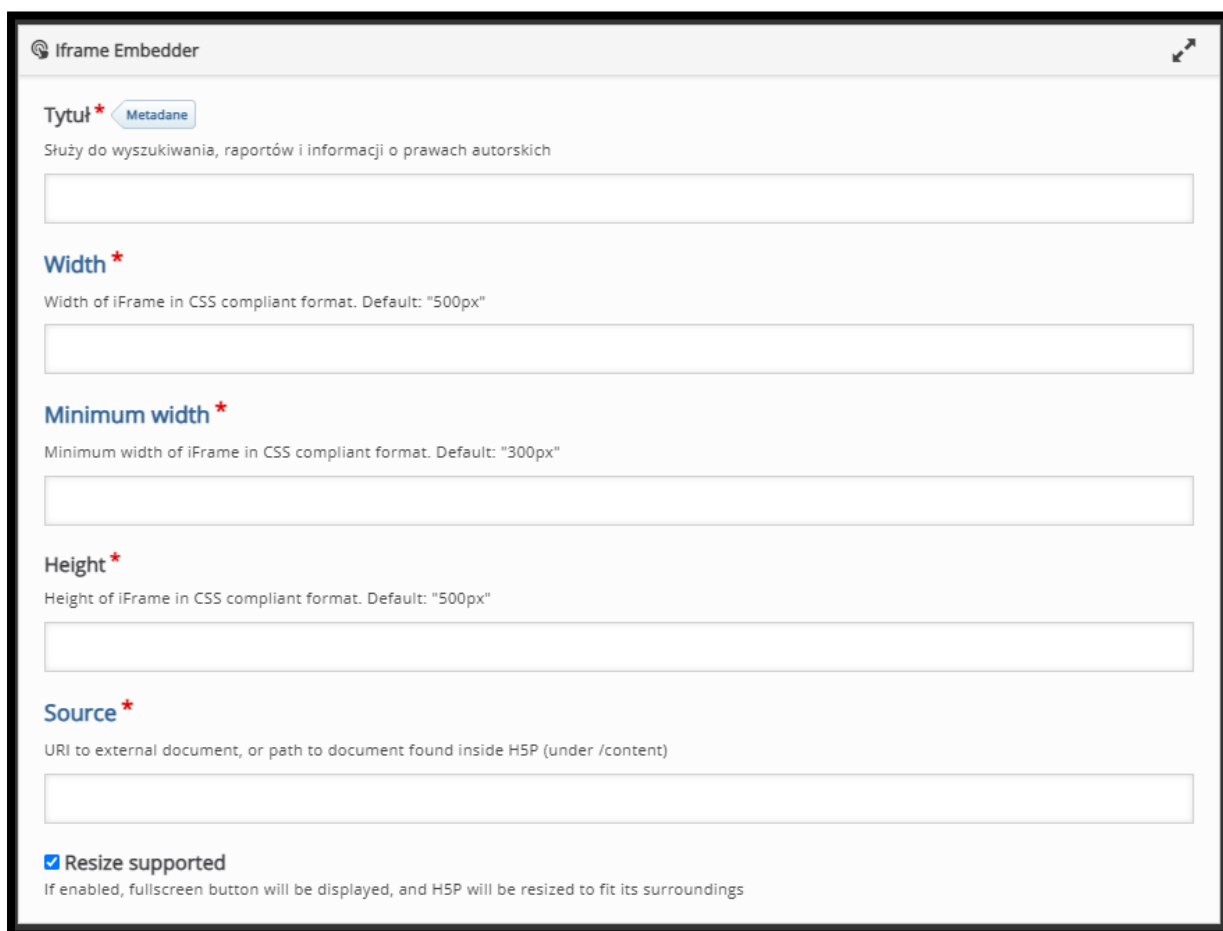
The screenshot shows a configuration form for a task in the Delta platform. The form is titled 'Tytuł' with a red asterisk and a 'Meta Dane' button. Below the title is a text input field. The 'Task description' section has a label 'Describe how the user should solve the task.' and a text input field. The 'Media' section is expanded, showing a 'Type' dropdown menu with a red asterisk and a label 'Optional media to display above the question.' To the right of the dropdown are two buttons: 'Kopiuj' and 'Wklej i zastąp'. Below the media section is the 'Descriptive solution label' section, which has a label 'Clickable text area where the solution will be displayed.' and a text input field containing the placeholder text 'Click to see the answer.'. At the bottom is the 'Solution text' section, which has a label 'The solution for the picture.' and a text input field.

3.1.10. IFrame Embedder - wstawianie aplikacji JavaScript

IFrame Embedder pozwala na wstawienie aplikacji JavaScript jako aktywność H5P.

Tworzenie rozpoczynamy od wpisania tytułu, po którym rozpoznamy aktywność w naszym banku. Następnie ustawiamy opcje związane z samą treścią:

- Width – szerokość IFrame zgodnie z formatem CSS (domyślnie 500px).
- Minimum width – minimalna szerokość IFrame zgodnie z formatem CSS (domyślnie 300px).
- Height – wysokość IFrame zgodnie z formatem CSS (domyślnie 500px).
- Source – adres URI aplikacji.
- Resize supported – możliwość wejścia w tryb pełnoekranowy.



IFrame Embedder

Tytuł * Metadane
 Służy do wyszukiwania, raportów i informacji o prawach autorskich

Width *
 Width of iFrame in CSS compliant format. Default: "500px"

Minimum width *
 Minimum width of iFrame in CSS compliant format. Default: "300px"

Height *
 Height of iFrame in CSS compliant format. Default: "500px"

Source *
 URI to external document, or path to document found inside H5P (under /content)

☒ **Resize supported**
 If enabled, fullscreen button will be displayed, and H5P will be resized to fit its surroundings

3.1.11. Image Hotspots - treści jako znaczniki na obrazku

Image Hotspots pozwala na utworzenie aktywności, gdzie możemy utworzyć znaczniki na obrazie w tle, pod którymi ukryte zostaną pewne treści (zarówno tekst jak i inne zdjęcia/pliki video).



Tworzenie rozpoczynamy od wpisania tytułu, po którym rozpoznamy aktywność w naszym banku. Następnie przechodzimy do ustawień ogólnych:

- Zdjęcie w tle – zdjęcie wyświetlane jako tło (dodajemy klikając przycisk [Dodaj](#)).
- Tekst alternatywny dla zdjęcia w tle - tekst, który zostanie wyświetlony, jeśli przeglądarka nie zdoła załadować obrazu. Potrzebny także dla czytników ekranu.
- Ikona znacznika – możemy zdecydować czy będziemy wybierać z już dostępnych (domyślnych) znaczników, czy dodamy nowe zdjęcie do wykorzystania jako ikona.

- Dostępne ikony – jeśli wybierzemy dostępne ikony możemy wybrać formę znacznika z podanej listy (tj. plus, minus, potwierdzenie, znak zapytania, itd.).
- Kolor znacznika – kolor dla wszystkich znaczników, z których będziemy korzystać.

Image Hotspots

Tytuł* Metadane
Służy do wyszukiwania, raportów i informacji o prawach autorskich

Zdjęcie w tle*
Zdjęcie, które jest pokazywane w tle

+ Dodaj

Tekst alternatywny dla zdjęcia w tle
Gdy przeglądarka nie będzie mogła załadować zdjęcia, ten tekst zostanie wyświetlony zamiast niego.

Ikona znacznika*
Dostępne ikony

Dostępne ikony*
Użyj jednej z dostępnych ikon dla znacznika.
Plus

Kolor znacznika
Kolor, który będą mieć wszystkie znaczniki

Następnie w sekcji [Znaczniki](#) możemy dodawać i edytować poszczególne znaczniki nanosząc je na dodane zdjęcie w tle:

- Pozycja znacznika – klikając na podglądzie zdjęcia możemy ustawić konkretną pozycję dla danego znacznika.
- Pokryj całe zdjęcie w tle – możemy ustawić, że w momencie kliknięcia na dany znacznik, popup z jego treścią pokryje całe zdjęcie w tle.
- Nagłówek – dodatkowy nagłówek dla danego popup'u.

- Zawartość popup'u – w tej sekcji możemy dodać faktyczną zawartość danego popup'u (tekst, filmik albo zdjęcie). Klikając przycisk [Dodaj item](#), możemy dołączyć dodatkowe instancje treści (drugi tekst, zdjęcie itd.).

Znaczniki*

▼ Znacznik

Pozycja znacznika*

Kliknij na zdjęcie aby dodać znacznik



🔍

☐ Pokryj całe zdjęcie w tle
Kiedy użytkownik kliknie na znacznik, popup pokryje całe zdjęcie w tle.

Nagłówek

Opcjonalny nagłówek dla popupu

Zawartość popupu.*

Zawartość

Text ▼

Kopiuuj

Wklej i zastąp

Text*

Metadane

Kura

Dodaj item

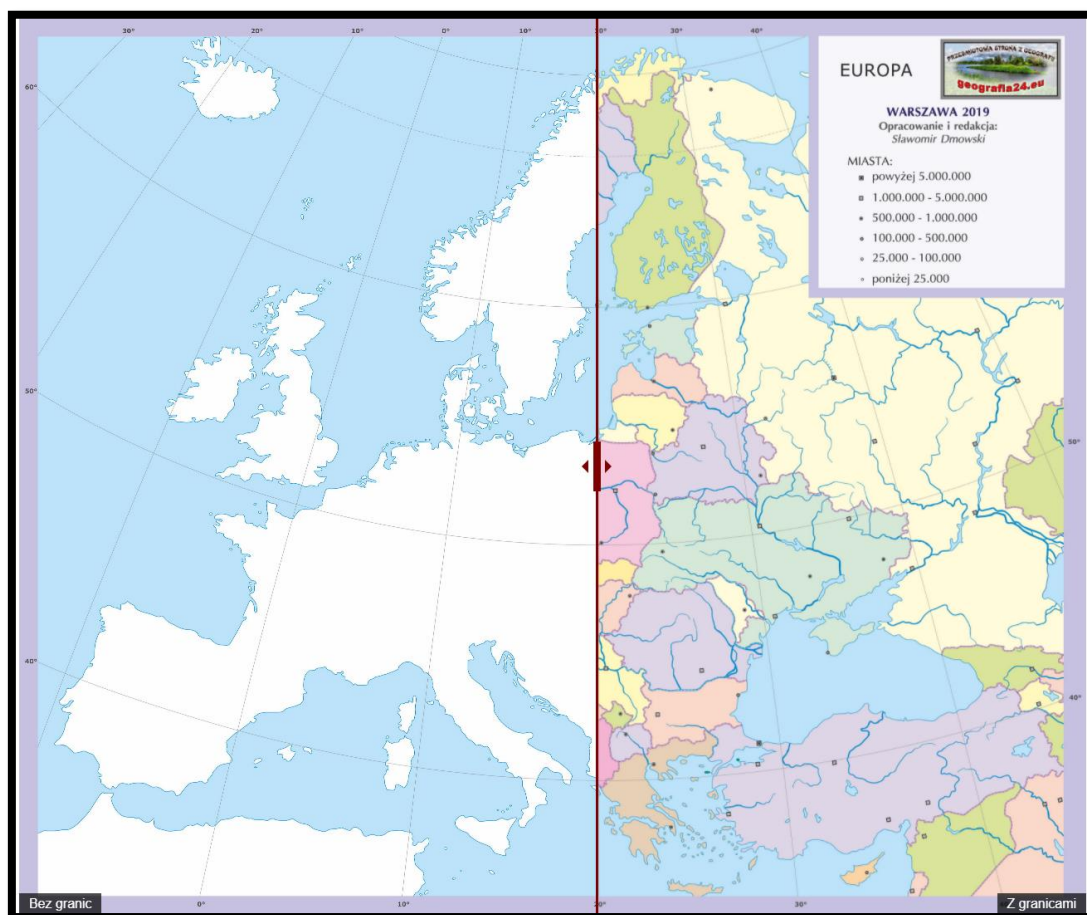
ced
centrum e-wzrostu

Platforma DELTA v.5

40

3.1.12. Image Juxtaposition - porównywanie dwóch zdjęć

Image Juxtaposition to aktywność, która pozwala na porównanie dwóch zdjęć nanosząc jedno na drugie za pomocą suwaka.



Tworzenie rozpoczynamy od wpisania tytułu, po którym rozpoznamy aktywność w naszym banku. Następnie ustawiamy tytuł widoczny w samym zadaniu ([Heading](#)).

Tytuł

Metadane

Służy do wyszukiwania, raportów i informacji o prawach autorskich

Heading

The heading you'd like to show before the before/after image

Here you can add an optional heading.

Poniżej w następnych dwóch sekcjach dodajemy oba zdjęcia, które będziemy porównywać:

- Obraz – rozpoczynamy od dodania danego zdjęcia (należy zadbać o to, aby oba zdjęcia miały ten sam rozmiar).
- Tekst alternatywny - tekst, który zostanie wyświetlony, jeśli przeglądarka nie zdoła załadować obrazu. Potrzebny także dla czytników ekranu.
- Tekst w dymku – opcjonalny tekst, który zostanie wyświetlony jeśli uczestnik najedzie na obraz.
- Label for first image – etykieta danego obrazu.

▼ Image bez tytułu

The first image. Please make sure that it has the same size as the second image.

Obraz * [Metadane](#) [Kopiuuj](#) [Wklej i zastąp](#)

[+](#) Dodaj

Tekst alternatywny *

Wymagany. Ten tekst zostanie wyświetlony, jeśli przeglądarka nie zdoła załadować obrazu. Potrzebny także dla czytników ekranu.

Tekst w dymku

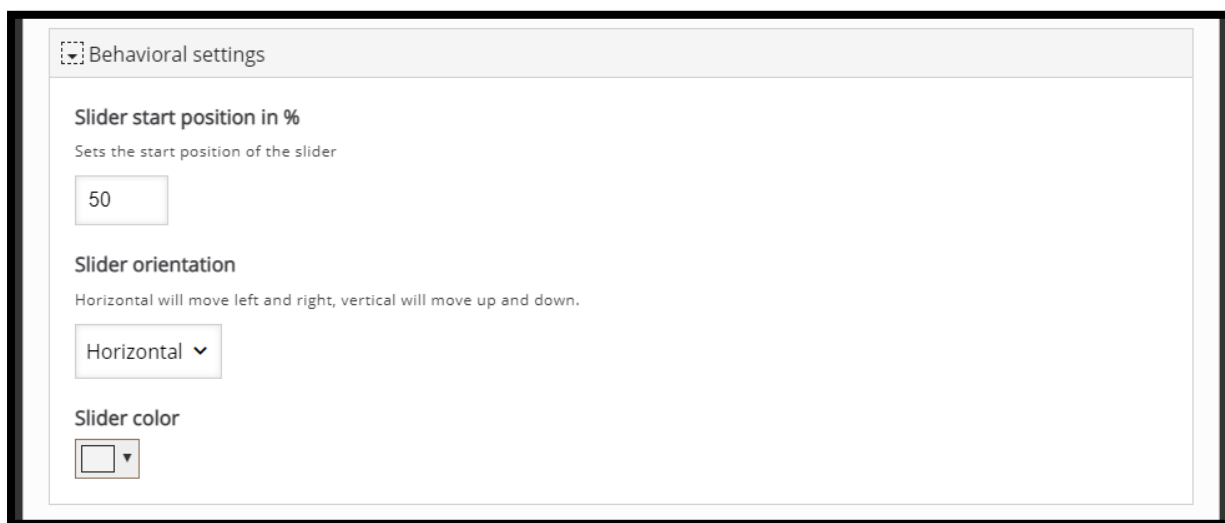
Opcjonalna. Ten tekst zostanie wyświetlony, gdy użytkownik najedzie kursorem na obraz.

Label for first image

Label to put over first image

W następnej sekcji możemy ustawić opcje związane z [zachowaniem aktywności](#):

- Slider start position in % - startowa pozycja slidera (paska na dole pozwalającego na przechodzenie z jednego obrazu na drugi).
- Slider orientation – opcja ustalająca w którą stronę poruszał się będzie slider (góra/dół lub prawo/lewo).
- Slider color – kolor slidera.



Behavioral settings

Slider start position in %
Sets the start position of the slider
50

Slider orientation
Horizontal will move left and right, vertical will move up and down.
Horizontal ▾

Slider color
[Color selection box]

3.1.13. Image Slider - wstawianie kilku obrazów (bez porównywania na sobie)

Image Slider pozwala na zebranie kilku obrazów i udostępnienie ich na jednym sliderze (nie będą przechodzić jeden w drugi ani nanosić się na siebie jak w innych aktywnościach).



Tworzenie rozpoczynamy od wpisania tytułu, po którym rozpoznamy aktywność w naszym banku.

Następnie możemy edytować poszczególne zdjęcia oraz dodawać kolejne:

- Tytuł – służy do wyszukiwania, raportów i informacji o prawach autorskich.
- Obraz – miejsce dodawania obrazu.
- Tekst alternatywny – tekst, który zostanie wyświetlony, jeśli przeglądarka nie zdoła załadować obrazu. Potrzebny także dla czytników ekranu.
- Tekst w dymku – tekst, który zostanie wyświetlony jeśli uczestnik najedzie na wstawiony obrazek.
- Dodaj item – dodaj kolejne zdjęcie.

Na koniec ustawiamy jeszcze [Aspect ratio](#), czyli format obrazu w jakim będzie wyświetlany (możemy wybrać automatyczny lub konkretnie określić własny).

3.1.14. Timeline - oś czasu

Timeline to aktywność za pomocą której możemy utworzyć oś czasu i zaznaczyć na niej treści przypisane do danej jednostki czasu.



Tworzenie rozpoczynamy od wpisania tytułu, po którym rozpoznamy aktywność w naszym banku.



Następnie ustawimy swego rodzaju wstęp do naszej osi – slajd startowy:

- Headline – tytuł pierwszej strony.
- Body Text – tekst wyświetlany na pierwszej stronie.
- Default zoom level – możliwość edycji przybliżenia (wartości minusowe oddalają widok).
- Background image – obraz w tle.
- Height – wysokość w pikselach.
- Asset – możliwość dołączenia linka lub adresu URL.

Timeline

Headline *
Main timeline heading goes here (first page)

Body Text
The main timeline body goes here (first page).

Default zoom level
This will tweak the default zoom level. Equivalent to pressing the zoom in or zoom out button the specified number of times. Negative numbers zoom out. default is 0

Background image
An image to display as background.

Height *
The height in pixels

Asset

W sekcji **Dates** ustawiamy poszczególne daty lub okresy czasu, które będą wyświetlane na osi (dodajemy kolejne elementy klikając przycisk **Dodaj item**):

- Start date – data początkowa (w formacie: YYYY,MM,DD – tylko rok jest wymagany).
- End date – data końcowa (jeśli dodajemy pojedynczą wartość a nie okres czasu zostawiamy to puste).
- Headline – tytuł do danej daty/okresu.
- Body text – opis do danej daty/okresu.
- Tags – tagi.
- Asset - możliwość dołączenia linka, adresu URL lub obrazu.

Dates *

Add some dates to your timeline!

500

✕

↑

↓

Start date *

YYYY,MM,DD (Minimum YYYY required)

End date

YYYY,MM,DD (Minimum YYYY required)

Headline *

Headline for the date entry

Body text

Body for the date entry

Tags

Enter Tags (categories)

▶ Asset

Opcjonalnie możemy również dołączyć [ery](#) oraz zmienić [język osi](#).

Eras

Add an era to your timeline

Dodaj Item

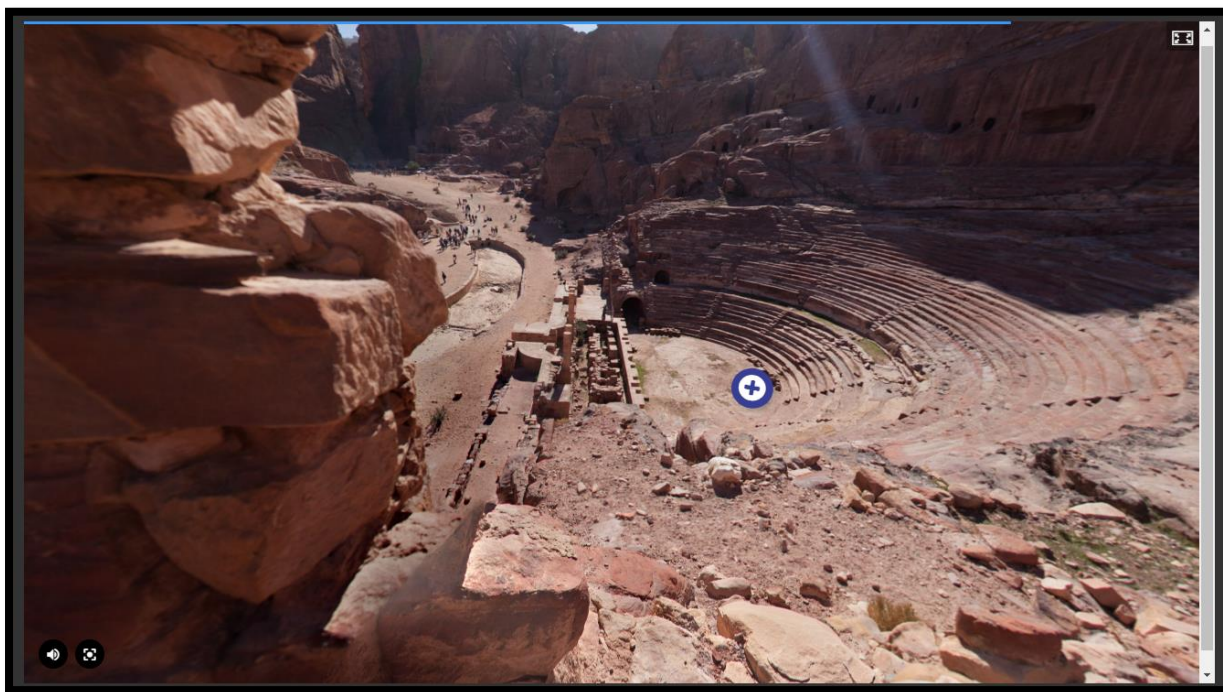
Language

The language of the user interface

English ▼

3.1.15. Virtual Tour (360)

Virtual Tour to aktywność, która pozwala udostępnić zdjęcia (m.in. zdjęcia 360) w formie podglądu, gdzie możemy ponosić pewne znaczniki.



Tworzenie rozpoczynamy od wpisania tytułu, po którym rozpoznamy aktywność w naszym banku.

Tytuł Metadane

Służy do wyszukiwania, raportów i informacji o prawach autorskich

Następnie dodajemy zdjęcie/a używając przycisku [New scene](#).

No scenes
+ New scene

W oknie, które się nam wyświetli, ustawiamy:

- Scene type – rodzaj zdjęcia (360 albo zwykłe).
- Scene Title – tytuł zdjęcia.

- Scene Background – zdjęcie (czy też tło jeśli dodajemy znaczniki itd.).
- Scene Description – opis zdjęcia/sceny.

The screenshot shows a 'Scene' configuration window. At the top, there's a title bar with a scene icon, the word 'Scene', a 'Remove' button, and a 'Done' button. The main content area has several sections: 'Scene type' with radio buttons for '360 image' (selected) and 'Static image'; 'Scene Title' with a text input field and a subtitle 'Used to identify the scene'; 'Scene Background' with a '+ Dodaj' button; and 'Scene Description' with a text input field and a subtitle 'A text that can describe the scene for the end-user'.

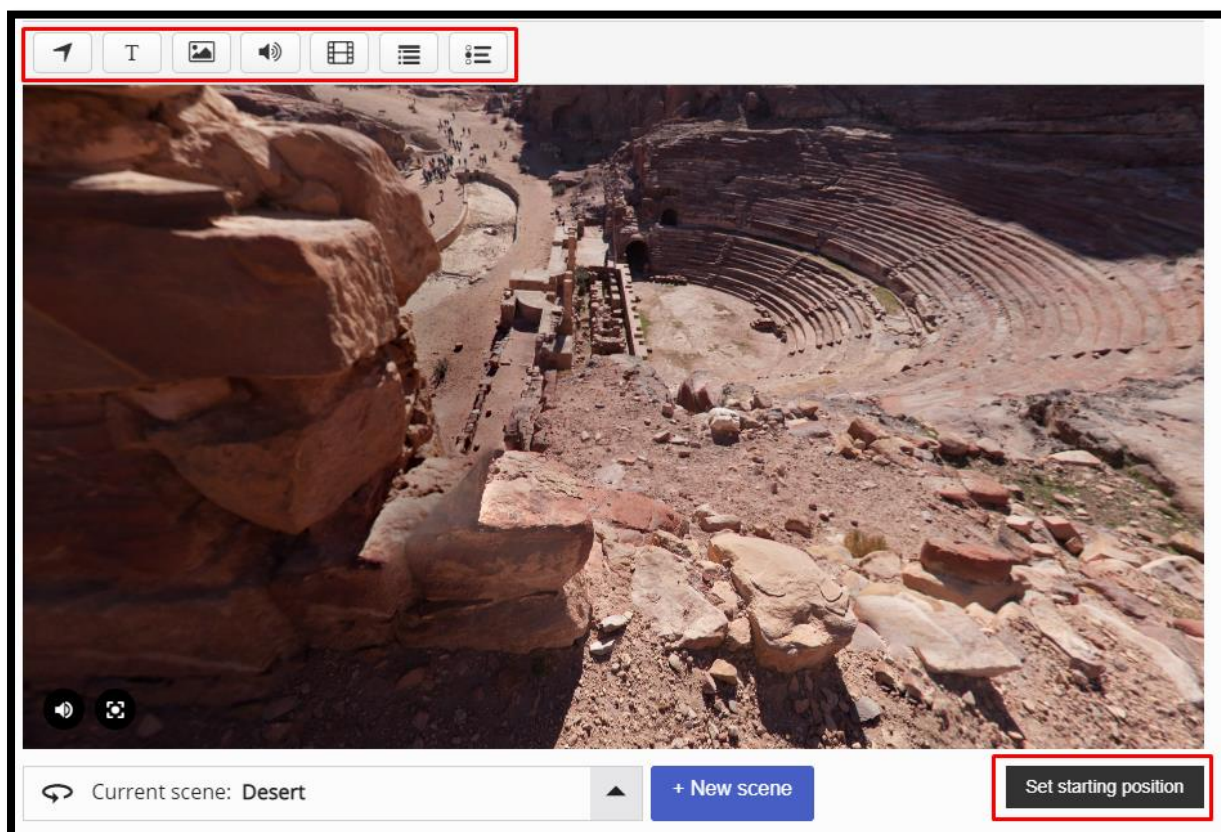
- Button style – typ przycisków dodawanych na obrazki.
- Audio track – muzyka w tle.

This screenshot shows the 'Button style' and 'Audio Track' sections of the configuration form. The 'Button style' section has a subtitle 'Decide how buttons pointing to this scene should look. For scenes that are static and does not lead to new scenes, we recommend the "More information" button.' and two radio buttons: 'New scene (arrow)' (selected) and 'More information (plus)'. The 'Audio Track' section has a subtitle 'Add an audio track that's specific for this scene.' and a dashed box with a '+' icon for adding an audio track.

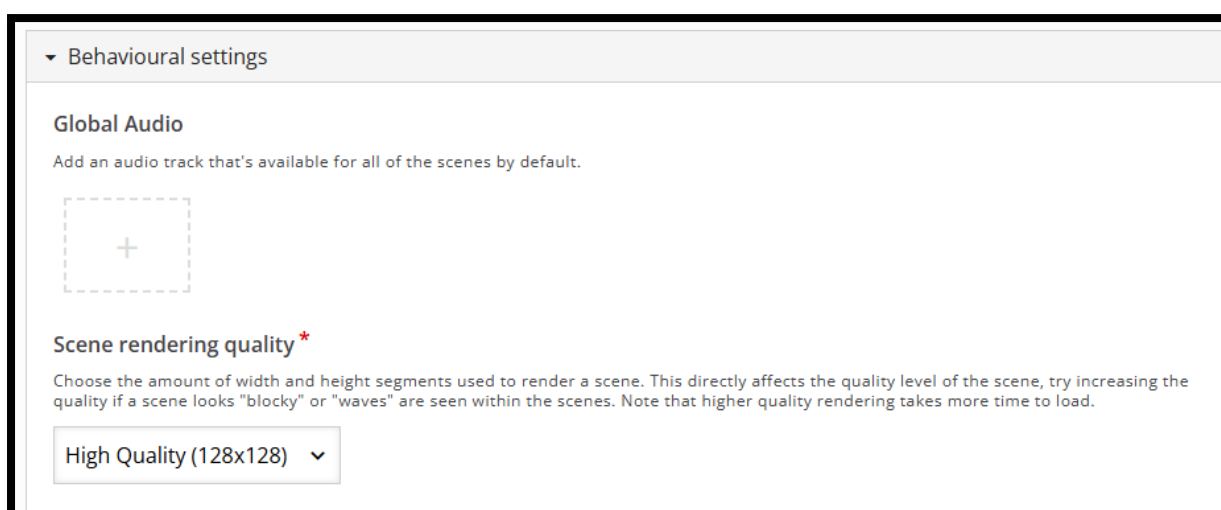
Po dodaniu naszego obrazu możemy ustawić **pozycję startową** (przycisk w prawym dolnym rogu) oraz rozpocząć dodawanie dodatkowych elementów (lub dodatkowych zdjęć):

- Go to scene – przejście do następnego zdjęcia/sceny.
- Text – przycisk wyświetlający wprowadzony przez nas tekst.
- Image – przycisk wyświetlający dodatkowe zdjęcie.

- Audio – dodatkowy plik audio.
- Video – dołączony plik wideo.
- Summary – pytanie typu ‘wybierz prawidłowe zdanie’.
- Single Choice Set – pytania jednokrotnego wyboru.



Na koniec mamy jeszcze możliwość audio i wybrania jakości sceny.



3.2. Sprawdzanie wiedzy (testowanie)

W tym podrozdziale zebrane zostaną aktywności przeznaczone do sprawdzania (testowania) wiedzy.

3.2.1. Dictation - dyktando

Dictation to aktywność pozwalająca na utworzenie zadań, gdzie treść przedstawiona jest w formie pliku audio. Umożliwia ona na tworzenie zarówno tradycyjnych dyktand, jak i po prostu zadań 'krótkiej odpowiedzi' gdzie treść jest przekazywana jako audio zamiast tekst.



Tworzenie rozpoczynamy od wpisania tytułu, po którym rozpoznamy aktywność w naszym banku. Następnie w sekcji [Media](#) mamy możliwość dodania pliku video albo zdjęcia.

Jeśli będziemy dodawać zdjęcie, musimy również ustawić:

- Tekst alternatywny – tekst, który zostanie wyświetlony, jeśli przeglądarka nie zdoła załadować obrazu. Potrzebny także dla czytników ekranu.
- Tekst w dymku – opcjonalny tekst, który zostanie wyświetlony jeśli uczestnik najedzie na obraz.

Jeśli będziemy dodawać filmik możemy dodatkowo ustawić:

- Poster image – obraz startowy.
- Fit video player to use all available space – dopasuj odtwarzacz do miejsca.
- Show video player controls – pokazywanie przycisków kontroli.
- Auto-play video – automatyczne odtwarzanie.

- Loop video – zapętlenie filmiku.
- Add video track – możliwość dodania napisów.

Następnie ustawiamy opis do naszego zadania ([Task description](#)).

The screenshot shows the 'Tytuł' (Title) section with a 'Metadane' button and a text input field containing 'dictation'. Below this is a 'Media' section with a 'Type' dropdown menu (currently showing '-') and buttons for 'Skopiowano' (Copied) and 'Wklej i zamień' (Paste and replace). The 'Tekst alternatywny' (Alternative text) section has a text input field with a placeholder 'Wymagany. Ten tekst zostanie wyświetlony, jeśli przeglądarka nie zdoła załadować obrazu. Potrzebny także dla czytników ekranu.' (Required. This text will be displayed if the browser cannot load the image. Also needed for screen readers.). The 'Task description' section has a text input field with the text 'Do it.'

W sekcji [Sentences](#) ustawiamy opcje związane z poszczególnymi pytaniami (dodatkowo po prawej stronie możemy [Dodać sentence](#) lub je usunąć – klikając X):

- Description – dodatkowy opis do danego przykładu.
- Sound sample – treść danego przykładu w normalnej szybkości.
- Sound sample slow – dodatkowo możemy dołączyć treść danego przykładu w wolniejszej wersji (jeśli taką mamy).
- Text – treść odpowiedzi, jeśli mamy kilka alternatywnych wersji możemy je dodać poprzedzając '|'.

Tytuł* Metadane

Służy do wyszukiwania, raportów i informacji o prawach autorskich

Media

Task description*

Describe your task here.

Please listen carefully and write what you hear.

Sentences*

1. Sentence ×

+ DODAJ SENTENCE

Description

You can optionally put a simple description above the text input field, useful e.g. for dialogues.

Sound sample*

Sentence spoken in normal speed

Sound sample slow

Sentence spoken in slow speed

Text*

Text that should be written. You can add alternate spellings to a word by adding a vertical line (|) behind followed by an alternative.

W zakładce **Overall Feedback**, możemy umieścić informacje zwrotne, w zależności od granic procentowych za tą aktywność.

Overall Feedback

Define custom feedback for any score range

Click the "Add range" button to add as many ranges as you need. Example: 0-20% Bad score, 21-91% Average Score, 91-100% Great Score!

Score Range*	Feedback for defined score range
0 % - 50 %	Fail ×
51 % - 100 %	Pass ×

DODAJ RANGE **Wyrównaj przedziały**

W zakładce [Behavioural settings](#), możemy ustawić opcje związane z zachowaniem tej aktywności:

- Maximum tries – maksymalna ilość podejść.
- Maximum tries for slow speed – maksymalna ilość podejść dla wolniejszej wersji (jeśli taka została dodana).
- Ignore Punctuation marks – czy znaki interpunkcyjne mają być brane pod uwagę.
- Zero mistakes mode – błędy nie powodują utraty punktów.
- Custom typo display – ‘literówki’ będą inaczej oznaczane niż poważniejsze błędy.
- Value of typos – zakres w jakim literówki (słowa z 3-9 literami = do 1 błędu, słowa powyżej 9 liter = do 2 błędów) liczą się jako zła odpowiedź.
- Presentation of alternate solutions – możemy zdecydować ile alternatywnych wersji poprawnej odpowiedzi będzie wyświetlanych jako rozwiązanie.
- Writing direction – kierunek pisanie (pravo-lewo, lewo-pravo, zależnie od języka).
- Splitting characters – czy niektóre znaki (w innych językach jak np. Chińskie znaki Han) będą automatycznie dzielone.
- Enable ‘Retry’ – możemy włączyć przycisk ponownego podejścia.
- Enable ‘Show solution’ button – możemy włączyć przycisk pokazania rozwiązania.

Behavioural settings

Maximum tries

Will limit the number of times the samples for each sentence can be listened to.

Maximum tries for slow speed

Will limit the number of times the slow samples for each sentence can be listened to.

☒ Ignore Punctuation marks

If checked, punctuation marks will not be considered for scoring.

☐ Zero mistakes mode

If checked, only correct answers will be considered for scoring. Mistakes will not be punished.

☐ Custom typo display

If checked, typos will be displayed in a custom style distinguishing them from clear mistakes.

Value of typos *

Determine to which extent typing errors (word with 3-9 characters: up to 1 mistake, word with more than 9 characters: up to 2 mistakes) count as a real mistake.

100 % ▾

Presentation of alternate solutions *

Define which alternatives should be presented for wrong or missing words in the solution.

Show only first alternative ▾

Writing direction *

Set whether the sentences' language is right-to-left or left-to-right.

Automatic detection ▾

☒ Splitting of characters

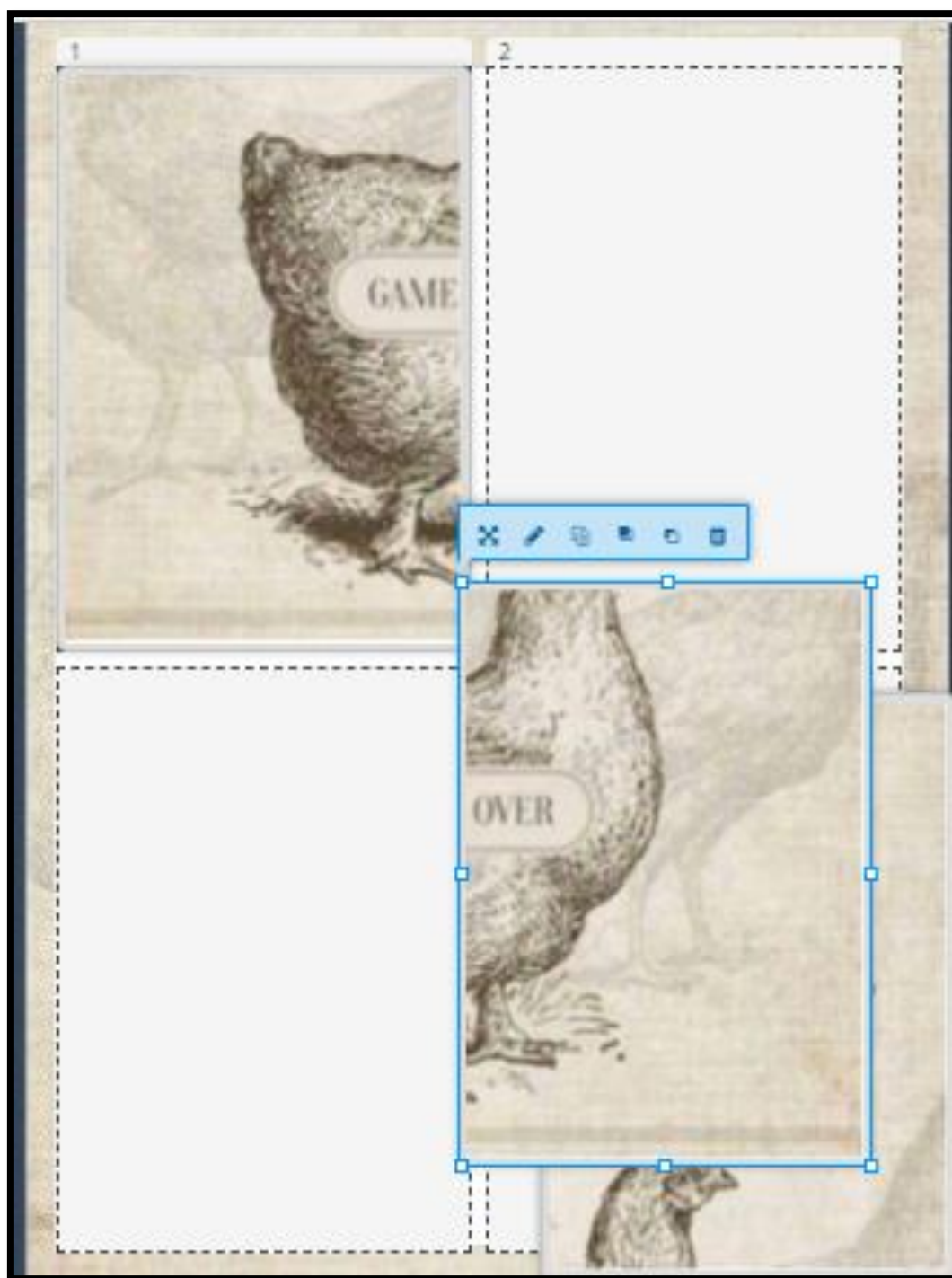
Activate if particular characters (e.g. Chinese Han characters) should be split into separate words automatically.

☒ Enable "Retry"

☒ Enable "Show solution" button

3.2.2. Drag and Drop - przesunąć i upuścić

Aktywność Drag and Drop pozwala na tworzenie zadania bazującego na przesuwaniu pewnych elementów i upuszczania ich w odpowiednich miejscach na ekranie.



Tworzenie rozpoczynamy od wpisania tytułu, po którym rozpoznamy aktywność w naszym banku.

Następnie musimy przejść przez dwa kroki tworzenia naszej aktywności:

1) **Ustawienia:**

- Zdjęcie w tle – dodajemy plik, który ma być wykorzystany jako tło (miejsce gdzie będziemy nanosić nasze elementy).
- Rozmiar obszaru zadania – ustawiamy rozmiar naszego tła (jeśli nie znamy rozmiarów naszego pliku możemy je sprawdzić w zakładce Szczegóły, we Właściwościach tego pliku).

2) Zadanie:

- Rozpoczynamy od dodania **Obszarów przeciągania** (pierwsza ikona w prawym górnym rogu):
 - Etykieta – nazwa danego obszaru.
 - Pokaż etykietę – możliwość pokazywania etykiety obszaru.
 - Poziom nieprzezroczystości tła – stopień nieprzezroczystości obrazu tła.
 - Wskazówki oraz podsumowanie wyników – możemy również ustawić treści wskazówek czy też komunikatów w razie (nie)poprawnej odpowiedzi.
 - Ten obszar może zawierać tylko jeden element – zabezpieczenie mające na celu zapewnić, że tylko jeden element będzie pasował do tego obszaru.
 - Zezwól na automatyczne wyrównywanie – dany element będzie automatycznie wyrównywany w tym obszarze.

Etykieta *

☐ Pokaż etykietę

Poziom nieprzezroczystości tła (Background Opacity)

☒ Wskazówki oraz podsumowanie wyników

Treść wskazówki

Komunikat wyświetlany przy poprawnym dopasowaniu

Komunikat pojawi się pod zadaniem, po wybraniu "Sprawdź", jeżeli przeciągnięty został właściwy element.

Komunikat wyświetlany przy niepoprawnym dopasowaniu

Komunikat pojawi się pod zadaniem, po wybraniu "Sprawdź", jeżeli przeciągnięty został niewłaściwy element.

☐ Ten obszar może zawierać tylko jeden element

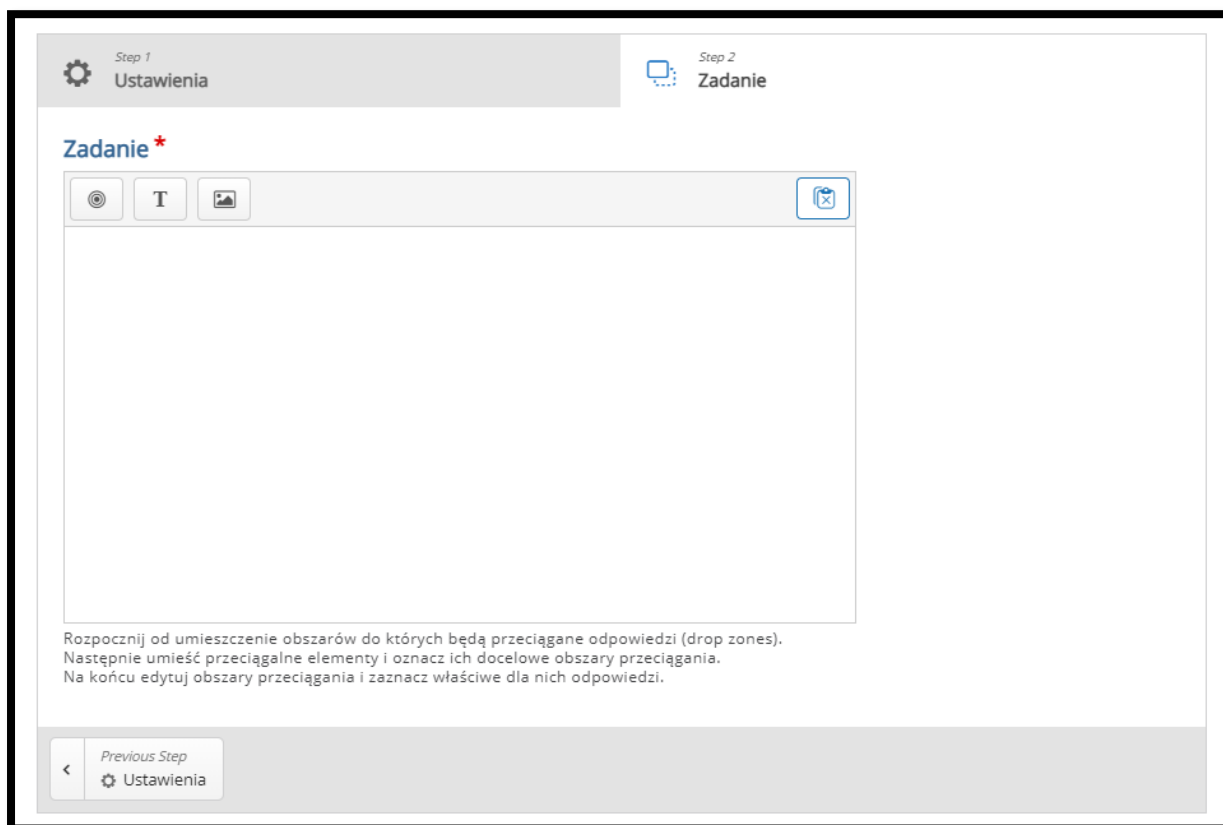
Upewnij się, że tylko jeden element jest oznaczony jako poprawny dla tego obszaru przeciągania.

☐ Zezwól na automatyczne wyrównywanie

Spowoduje automatyczne wyrównywanie elementów w tym obszarze przeciągania.

Usun Wykonano

- Następnie dodajemy zawartość naszych obszarów (tj. w zależności od potrzeba albo tekst – drugi przycisk, albo obrazek – trzeci przycisk).



Przy tekście wpisujemy tekst i wybieramy do którego obszaru ma należeć. Jeśli chodzi o obraz:

- Dodaj – wybieramy obraz który chcemy dodać.
- Tekst alternatywny – tekst, który zostanie wyświetlony, jeśli przeglądarka nie zdoła załadować obrazu. Potrzebny także dla czytników ekranu.
- Tekst w dymku – opcjonalny tekst, który zostanie wyświetlony jeśli uczestnik najedzie na obraz.
- Wybierz obszary przeciągania – obszar/y do których pasować będzie dany obraz.
- Poziom nieprzezroczystości tła – stopień nieprzezroczystości obrazu.

- o Nieskończona liczba instancji elementu – obraz zostaje powielany tak, aby mógł być wykorzystany wiele razy.

Obraz * Metadane

+ Dodaj

Tekst alternatywny *
Wymagany. Ten tekst zostanie wyświetlony, jeśli przeglądarka nie zdoła załadować obrazu. Potrzebny także dla czytników ekranu.

Tekst w dymku
Opcjonalna. Ten tekst zostanie wyświetlony, gdy użytkownik najedzie kursorem na obraz.

Wybierz obszary przeciągania (drop zones)
☐ Zaznacz wszystko
☐ 1
☐ 2
☐ 3
☐ 4

Poziom nieprzezroczystości tła(opacity)
100

☐ Nieskończona liczba instancji elementu
Powiela ten element, aby można go było przeciągnąć do wielu obszarów przeciągania.

Usuń Wykonano

W zakładce [Podsumowanie końcowych wyników](#), możemy umieścić informacje zwrotne, w zależności od granic procentowych za tą aktywność.

Podsumowanie końcowych wyników

Określ własne kryteria oceny dla wybranych zakresów

Użyj przycisku "Dodaj zakres" aby dodać taką liczbę zakresów, jaka jest potrzebna. Przykład: 0-20% Słaby wynik, 21-91% Przeciętny wynik, 91-100% Bardzo dobry wynik!

Zakres wyników*	Komunikat dla danego zakresu
0 % - 100 %	Wprowadź komunikat

DODAJ ZAKRES **Wyrównaj przedziały**

W zakładce [Ustawienia zachowania](#), możemy ustawić opcje związane z zachowaniem tej aktywności:

- Pokazuj przycisk 'Powtórz' – możemy włączyć przycisk ponownego podejścia.
- Wymagaj podania przez użytkownika rozwiązania przed pokazaniem prawidłowego rozwiązania – uczestnik musi najpierw przestać rozwiązanie aby pokazana została prawidłowa odpowiedź.
- Przyznaj jeden punkt za całe zadanie – punkt zostanie przystany za całe zadanie ZAMIAST za każdy poprawnie ustawiony element.
- Stosuj karne punkty - opcja musi być zaznaczona, jeżeli ten sam element lub elementy mogą być przeciągnięte do więcej niż jednego obszaru lub jeżeli istnieje tylko jeden obszar przeciągania.
- Aktywuj dodatkowe informacje o uzyskanym wyniku – wyświetla użytkownikom dodatkowe informacje o uzyskanym wyniku, podczas sprawdzania odpowiedzi (jeżeli opcja 'Stosuj karne punkty' jest aktywna).
- Poziom nieprzezroczystości tła (Background Opacity) przeciąganych elementów – opcja NADPISUJĄCA poszczególne ustawienia dla każdego elementu.

- Podświetlanie stref przeciągania – strefy mogą być podświetlane zawsze, podczas przeciągania lub nigdy.
- Marginesy dla opcji automatycznego dopasowania (w px) – wielkość marginesów dla dopasowywania.
- Zezwalaj na widok pełnego ekranu – możliwość włączenia trybu pełnoekranowego.
- Pokaż przyznane punkty – możliwość wyświetlania przyznanych punktów (bez znaczenia jeśli wybraliśmy opcję Przyznaj jeden punkt za całe zadanie).
- Show Title – możemy również wyłączyć pokazywanie tytułu aktywności.

▼ Ustawienia zachowania

☒ Pokazuj przycisk "Powtórz"

☒ Wymagaj podania przez użytkownika rozwiązania przed pokazaniem prawidłowego rozwiązania

☐ Przyznaj jeden punkt za całe zadanie
Zablokuj przyznawanie po jednym punkcie za każdy poprawnie przeciągnięty element.

☒ Stosuj karne punkty
Stosuj karne punkty dla elementów przeciągniętych do niewłaściwych obszarów. Ta opcja musi być zaznaczona, jeżeli ten sam element lub elementy mogą być przeciągnięte do więcej niż jednego obszaru lub jeżeli istnieje tylko jeden obszar przeciągania. Gdy ta opcja nie jest zaznaczona, użytkownicy mogą przeciągać wszystkie elementy do wszystkich obszarów i zawsze uzyskać maksymalną liczbę punktów.

☒ Aktywuj dodatkowe informacje o uzyskanym wyniku
Wyświetla użytkownikom dodatkowe informacje o uzyskanym wyniku, podczas sprawdzania odpowiedzi (jeżeli opcja 'Stosuj karne punkty' jest aktywna).

Poziom nieprzezroczystości tła (Background Opacity) przeciąganych elementów
Jeżeli to pole jest wypełnione, nadpisuje ono parametr nieprzezroczystości obowiązujący dla wszystkich przeciąganych elementów. Wartość powinna być w przedziale od 0 do 100, gdzie 0 oznacza pełną przezroczystość, a 100 oznacza brak przezroczystości

Podświetlanie stref przeciągania
Wybierz, kiedy strefy przeciągania powinny być podświetlane.

Marginesy dla opcji automatycznego dopasowania (w px)

☐ Zezwalaj na widok pełnego ekranu
Zaznaczenie tej opcji spowoduje pojawienie się przycisku Pełny ekran.

☒ Pokaż przyznane punkty
Spowoduje pokazanie punktów przyznanych za każdą z odpowiedzi. Nie jest dostępne gdy opcja 'Przyznaj jeden punkt za całe' jest aktywna.

☒ Show Title
Uncheck this option if you do not want this title to be displayed. The title will only be displayed in summaries, statistics etc.

3.2.3. Drag Text - przeciąganie słów na tekst

Aktywność Drag Text pozwala na utworzenie tekstu z lukami gdzie nasi uczestnicy będą musieli upuścić odpowiednie słowa.

Przeciągnij słowa w odpowiednie miejsca

Blueberries are []

Strawberries are []

Cloudberries are []

blue

red

orange

Tworzenie rozpoczynamy od wpisania tytułu, po którym rozpoznamy aktywność w naszym banku. Następnie, w [Opisie zadania](#), dodajemy jego opis/polecenie. W oknie poniżej wpisujemy faktyczną treść naszego zadania (tekst z 'lukami').

Jeśli chodzi o tworzenie luk należy pamiętać o:

- Słowa które są odpowiedzią na daną lukę muszą znajdować się w ' * ' (np. *Wczoraj*).
- Możemy dołączyć również odpowiedź po ':' (np. *Wczoraj:Nie dziś*).
- Możemy również dołączyć informację zwrotną, która pojawi się po zakończeniu zadania, przy poprawnej odpowiedzi dodajemy ją po ' \+ ' natomiast niepoprawną po ' \- ' (np. *Wczoraj\+ Dobrze! \-Źle!*).

Drag Text

Tytuł * Metadane

Służy do wyszukiwania, raportów i informacji o prawach autorskich

Opis zadania *

Opisz sposób rozwiązania zadania.

Przeciągnij słowa w odpowiednie miejsca

Treść *

[Pokaż instrukcje](#)

Oslo jest stolicą Norwegii, *Sztokholm* jest stolicą Szwecji, a *Kopenhaga* jest stolicą Danii. Wszystkie te miasta leżą w *Skandynawii:Północnej Europie*.

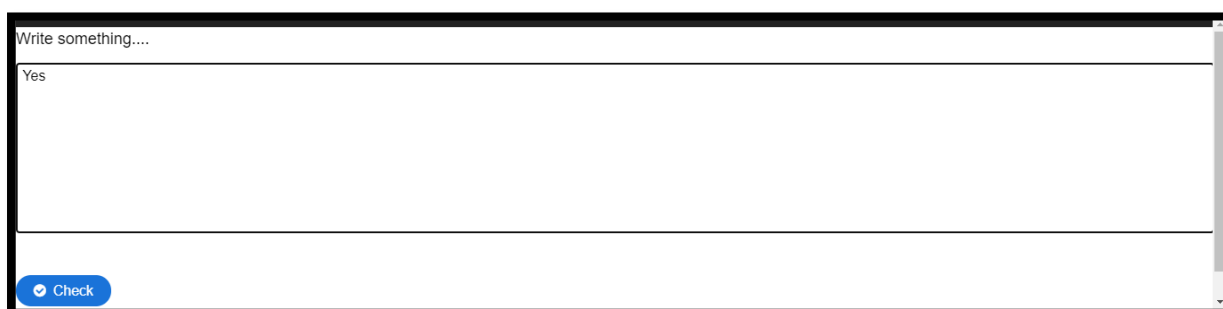
W zakładce [Podsumowanie końcowych wyników](#), możemy umieścić informacje zwrotne, w zależności od granic procentowych za tą aktywność.

W zakładce [Ustawienia zachowania](#), możemy ustawić opcje związane z zachowaniem tej aktywności:

- Wyświetl przycisk 'Powtórz' – możemy włączyć przycisk ponownego podejścia.
- Wyświetl przycisk 'Pokaż odpowiedź' – możemy włączyć przycisk pokazywania odpowiedzi.
- Natychmiastowy komentarz – możemy włączyć natychmiastowe pokazywanie się odpowiedzi.

3.2.4. Essay - esej

Aktywność Essay pozwala na tworzenie zadań typu esej, gdzie dany uczestnik może otrzymać opinie na temat ich pracy, dotyczące pewnych słów kluczowych (lub haseł), które ustaliliśmy wcześniej. Coś co odróżnia tę aktywność od pytania typu esej (z testów moodla) lub zadań to fakt, że jest ona oceniania automatycznie przez system na podstawie słów/haseł kluczowych, które ustawiamy w trakcie tworzenia tej aktywności.



Tworzenie rozpoczynamy od wpisania tytułu, po którym rozpoznamy aktywność w naszym banku. Następnie w sekcji [Media](#) mamy możliwość dodania pliku video albo zdjęcia.

Jeśli będziemy dodawać zdjęcie, musimy również ustawić:

- Tekst alternatywny – tekst, który zostanie wyświetlony, jeśli przeglądarka nie zdoła załadować obrazu. Potrzebny także dla czytników ekranu.
- Tekst w dymku – opcjonalny tekst, który zostanie wyświetlony jeśli uczestnik najedzie na obraz.

Jeśli będziemy dodawać filmik możemy dodatkowo ustawić:

- Poster image – obraz startowy.
- Fit video player to use all available space – dopasuj odtwarzacz do miejsca.
- Show video player controls – pokazywanie przycisków kontroli.
- Auto-play video – automatyczne odtwarzanie.

- Loop video – zapętlenie filmiku.
- Add video track – możliwość dodania napisów.

Następnie, w [Task description](#), dodajemy jego opis/treść/polecenie. Dodatkowo możemy również dołączyć tzw. Help text, czyli tekst mający na celu pomóc w pisaniu danej pracy (np. wskazówki, wstęp, itd.).

W sekcji [Sample solution](#) możemy przygotować przykładową pracę, na podstawie której uczestnicy mogą oprzeć swoje rozwiązania. W części [Introduction](#) możemy umieścić jakiś krótki opis do naszej przykładowej pracy, natomiast w części [Sample solution text](#) wpisujemy faktyczną treść eseju.

The screenshot shows the 'Essay' creation interface. At the top, there's a 'Tytuł' (Title) field with a 'Metadane' (Metadata) button. Below it, a description of the title field: 'Służy do wyszukiwania, raportów i informacji o prawach autorskich'. There's a 'Media' section with a right-pointing arrow. The 'Task description' section has a red asterisk and a description: 'Describe your task here. The task description will appear above text input area.' Below this is a text input field with the placeholder 'Summarize the book in 500 characters ...'. The 'Help text' section has a description: 'This text should help the user to get started.' Below it is a text input field with the placeholder 'This book is about ...'. The 'Sample solution' section is expanded, showing two sub-sections: 'Introduction' with a description 'You can optionally leave the students some explanations about your example. The explanation will only show up if you add an example, too.' and a text input field with the placeholder 'Please remember that you were not expected to come up with the exact same solution. It's just a good example.'; and 'Sample solution text' with a description 'The student will see a "Show solution" button after submitting if you provide some text here.' and an empty text input field.

W sekcji [Keywords](#) będziemy tworzyć hasła (słowa kluczowe) za które przyznane mogą być punkty. Rozpoczynamy od wprowadzenia danego słowa/hasła – okno [Keyword](#), następnie jeśli dane hasło może mieć jakieś odpowiedniki możemy je dołączyć za pomocą opcji [Variations](#).

Dodatkowo w sekcji [Points, Options and Feedback](#) możemy ustawić punktację i inne opcje związane z danym hasłem, słowem:

- Points – ilość przyznanych punktów jeśli dane hasło zostało zawarte w pracy.
- Occurences – ilość powtórzeń danego hasła, które otrzymają punkty.
- Case sensitive – opcja dzięki której decydujemy czy wielkość liter ma znaczenie.
- Forgive minor mistakes – dzięki tej opcji możemy wprowadzić zakres błędów jeśli chodzi o literówki (słowa z 3-9 literami = do 1 błędu, słowa powyżej 9 liter = do 2 błędów).
- Feedback if keyword included – informacja zwrotna jeśli dane słowo/hasło zostało zawarte w pracy.
- Feedback if keword missing – informacja zwrotna jeśli dane słowo/hasło NIE zostało zawarte w pracy.
- Feedback word shown if keyword included – etykieta wyświetlane przed informacją zwrotną jeśli dane słowo zostało zawarte w pracy.

- Feedback word shown if keyword missing - etykieta wyświetlane przed informacją zwrotną jeśli dane słowo NIE zostało zawarte w pracy.

Points, Options and Feedback

Points *

Points that the user will get if he/she includes this keyword or its alternatives in the answer.

1

Occurrences *

Define how many occurrences of the keyword or its variations should be awarded with points.

1

☒ **Case sensitive**

Makes sure the user input has to be exactly the same as the answer.

☐ **Forgive minor mistakes**

This will accept minor spelling mistakes (3-9 characters: 1 mistake, more than 9 characters: 2 mistakes).

Feedback if keyword included

This feedback will be displayed if the user includes this keyword or its alternatives in the answer.

Feedback if keyword missing

This feedback will be displayed if the user doesn't include this keyword or its alternatives in the answer.

Feedback word shown if keyword included *

This option allows you to specify which word should be shown in front of your feedback if a keyword was found in the text.

keyword

Feedback word shown if keyword missing *

This option allows you to specify which word should be shown in front of your feedback if a keyword was not found in the text.

none

W zakładce [Overall Feedback](#), możemy umieścić informacje zwrotne, w zależności od granic procentowych za tą aktywność.

W zakładce [Behavioural settings](#), możemy ustawić opcje związane z zachowaniem tej aktywności:

- Minimum number of characters – minimalna ilość słów.
- Maximum number of characters – maksymalna ilość słów.
- Input field size – wielkość pola na tekst.
- Enable 'Retry' – możemy włączyć przycisk ponownego podejścia.
- Ignore scoring – możemy wyłączyć ocenianie, w takiej sytuacji uczestnik otrzyma tylko informacje zwrotne.
- Passing percentage – próg zaliczeniowy w procentach.
- Mastering percentage – opcja obniżająca maksymalną ilość wymaganą do najwyższej oceny.
- Override case sensitive – opcja, za pomocą której możemy nadpisać poprzednie ustawienia dla wykrywania wielkości liter.
- Override forgive mistakes – opcja, za pomocą której możemy nadpisać poprzednie ustawienia dla zakresu błędu jeśli chodzi o literówki.

Behavioural settings

Minimum number of characters

Specify the minimum number of characters that the user must enter.

Maximum number of characters

Specify the maximum number of characters that the user can enter.

Input field size *

The size of the input field in amount of lines it will cover

10 lines ▾

☒ Enable "Retry"

If checked, learners can retry the task.

☐ Ignore scoring

If checked, learners will only see the feedback that you provided for the keywords, but no score.

Passing percentage

Percentage that's necessary for passing

Mastering percentage

Percentage that's necessary for mastering. Setting the mastering percentage below 100 % will lower the maximum possible score accordingly. It's intended to give some leeway to students, not to "graciously accept" solutions that do not contain all keywords.

Override case sensitive

This option determines if the "Case sensitive" option will be activated for all keywords.

- ▾

Override forgive mistakes

This option determines if the "Forgive mistakes" option will be activated for all keywords.

- ▾

3.2.5. Fill in the Blanks - uzupełnij luki

Fill in the Blanks to typowe zadanie gdzie uczestnik musi wypełnić luki w tekście odpowiednią treścią.



Tworzenie rozpoczynamy od wpisania tytułu, po którym rozpoznamy aktywność w naszym banku. Następnie w sekcji [Media](#) mamy możliwość dodania pliku video albo zdjęcia.

Jeśli będziemy dodawać zdjęcie, musimy również ustawić:

- Tekst alternatywny – tekst, który zostanie wyświetlony, jeśli przeglądarka nie zdoła załadować obrazu. Potrzebny także dla czytników ekranu.
- Tekst w dymku – opcjonalny tekst, który zostanie wyświetlony jeśli uczestnik najedzie na obraz.

Jeśli będziemy dodawać filmik możemy dodatkowo ustawić:

- Poster image – obraz startowy.
- Fit video player to use all available space – dopasuj odtwarzacz do miejsca.
- Show video player controls – pokazywanie przycisków kontroli.
- Auto-play video – automatyczne odtwarzanie.
- Loop video – zapętlenie filmiku.
- Add video track – możliwość dodania napisów.

Następnie, we [Wstępie](#), dodajemy jego opis/polecenie. W oknie poniżej wpisujemy faktyczną treść naszego zadania (tekst z 'lukami'). Możemy je również podzielić na fragmenty.

Jeśli chodzi o tworzenie luk należy pamiętać o:

- Słowa które są odpowiedzią na daną lukę muszą znajdować się w ' * ' (np. *Wczoraj*).
- Możemy dołączyć również podpowiedź po ':' (np. *Wczoraj:Nie dziś*).
- Możemy również dołączyć alternatywne odpowiedzi dodając je po ' / '.

Fill in the Blanks

Tytuł* Metadane

Służy do wyszukiwania, raportów i informacji o prawach autorskich

Media

Wstęp*

Objaśnienie dla użytkownika, co należy zrobić w zadaniu.

Uzupełnij brakujące wyrażenia

Fragmenty zadania*

Fragment zadania

Pokaż instrukcje

Stolicą Polski jest *Warszawa*.

DODAJ FRAGMENT

W zakładce **Podsumowanie odpowiedzi**, możemy umieścić informacje zwrotne, w zależności od granic procentowych za tą aktywność.

Podsumowanie odpowiedzi

Określ własne kryteria oceny dla wybranych zakresów poprawnych odpowiedzi

Klikając przycisk "Dodaj zakres" możesz dodać tyle zakresów, ile potrzebujesz. Przykład: 0-20% Słaby wynik, 21-91% Przeciętny wynik, 91-100% Bardzo dobry wynik!

Zakres*	Komunikat dla danego zakresu
0 % - 100 %	Wprowadź komunikat

DODAJ ZAKRES Wyrównaj przedziały

W zakładce [Ustawienia zachowania](#), możemy ustawić opcje związane z zachowaniem tej aktywności:

- Wyświetl przycisk "Powtórz" – możemy włączyć przycisk ponownego podejścia.
- Wyświetl przycisk "Pokaż odpowiedź" – możemy włączyć przycisk pokazywania odpowiedzi.
- Automatycznie sprawdzaj wynik po wpisaniu – możemy włączyć sprawdzanie odpowiedzi TUŻ PO wpisaniu.
- Uwzględnij wielkość liter – możemy zdecydować czy wielkość liter ma znaczenie.
- Wymagaj wypełnienia wszystkich pól przed pokazaniem odpowiedzi – możemy zablokować pokazywanie odpowiedzi zanim wszystkie pola zostaną wypełnione.
- Poszczególne pola wprowadzania w osobnych liniach – możemy wymusić wyświetlanie poszczególnych luk w osobnych liniach tekstu.
- Żądaj potwierdzenia akcji "Sprawdź" – uczestnik będzie musiał potwierdzić chęć sprawdzenia odpowiedzi.
- Żądaj potwierdzenia akcji "Powtórz" – uczestnik będzie musiał potwierdzić chęć ponownego podejścia.
- Akceptuj literówki - dzięki tej opcji możemy wprowadzić zakres błędu jeśli chodzi o literówki (słowa z 3-9 literami = do 1 błędu, słowa powyżej 9 liter = do 2 błędów).

▼ Ustawienia zachowania

☒ Wyświetl przycisk "Powtórz"

☒ Wyświetl przycisk "Pokaż odpowiedź"

☐ Automatycznie sprawdzaj wynik po wpisaniu

☒ Uwzględniaj wielkość liter

Jeśli włączysz tę opcję, odpowiedź będzie musiała być wpisana identycznie ze wzorem.

☒ Wymagaj wypełnienia wszystkich pól przed pokazaniem odpowiedzi

☐ Poszczególne pola wprowadzania w osobnych liniach

☐ Żądaj potwierdzenia akcji "Sprawdź"

Ta opcja nie może być włączona razem z opcją "Automatycznie sprawdzaj wynik po wpisaniu"

☐ Żądaj potwierdzenia akcji "Powtórz"

☐ Akceptuj literówki

Włączenie tej opcji spowoduje zaliczanie odpowiedzi minimalnie różniących się od wzoru (3-9 znaków: 1 literówka, więcej niż 9 znaków: 2 literówki)

3.2.6. Find Multiple Hotspots - odszukiwanie i oznaczanie kilku rzeczy na obrazku

Find Multiple Hotspots pozwala na utworzenie aktywności, gdzie dany uczestnik ma za zadanie oznaczyć dane fragmentu zdjęcia odnajdując tzw. Hotspots.



Tworzenie rozpoczynamy od wpisania tytułu, po którym rozpoznamy aktywność w naszym banku. Następnie musimy przejść przez dwa kroki tworzenia naszej aktywności:

1. Background image

- Rozpoczynamy od dodania obrazu tła. Najpierw musimy wpisać tytuł danego zdjęcia (The title of this question).
- Następnie w sekcji Background image, klikamy przycisk dodaj i wybieramy dane zdjęcie które ma być dodane do tego zadania.

The screenshot shows the 'Background image' step of the question creation process. At the top, there is a 'Tytuł' (Title) field with a red asterisk and a 'Metadane' button. Below it is a subtitle: 'Służy do wyszukiwania, raportów i informacji o prawach autorskich'. The main area is divided into two tabs: 'Step 1 Background image' (active) and 'Step 2 Hotspots'. Under 'Step 1', there is a field for 'The title of this question' with a red asterisk and a subtitle 'Used in summaries, statistics etc.'. Below this is a text input field containing 'Image hotspot question'. Further down is the 'Background image' section with a red asterisk and a subtitle 'Select an image to use as background the image hotspot question.'. It features a green plus icon and a 'Dodaj' (Add) button. At the bottom right, there is a 'Next Step' button with a question mark icon and the text '? Hotspots'.

2. Hotspots

- Następnie w zakładce Hotspots ustawiamy opcje związane z fragmentami zdjęcia, które mają być oznaczane:
 - Task description – treść zadania.
 - Hotspot name – nazwa tego co dany uczestnik musi odnaleźć na zdjęciu (wykorzystywane w informacji zwrotnej).
 - Number of correct hotspots that need to be found for question completion – ilość poprawnych miejsc wymaganych

aby podejście zostało zakończone (puste oznacza, że wybrana zostanie ilość utworzonych miejsc oznaczonych jako poprawne).

- o Hotspots – na naszym zdjęciu oznaczamy miejsca które mają być wykryte (wybieramy z dwóch możliwych kształtów w lewym górnym rogu okna, możemy je dowolnie przesuwać i powiększać/zmniejszać).

Step 1 Background image

Step 2 Hotspots

Task description
Instructions to the user.

Hotspot Name
Please enter what the user is trying to find i.e. risks, objects, errors (this will be used in feedback statements).

Number of correct hotspots that need to be found for question completion
If left blank, will default to the number of correct hotspots created.

Hotspots *
Choose appropriate figure for your hotspot, configure it, then drag and resize it into place.

- o Feedback if the user selects an empty spot – informacja zwrotna jeśli uczestnik oznaczył 'puste' miejsce.
- o Feedback if the user selects an already found hotspot – informacja zwrotna jeśli uczestnik oznaczył wymagany fragment.

Feedback if the user selects an empty spot:

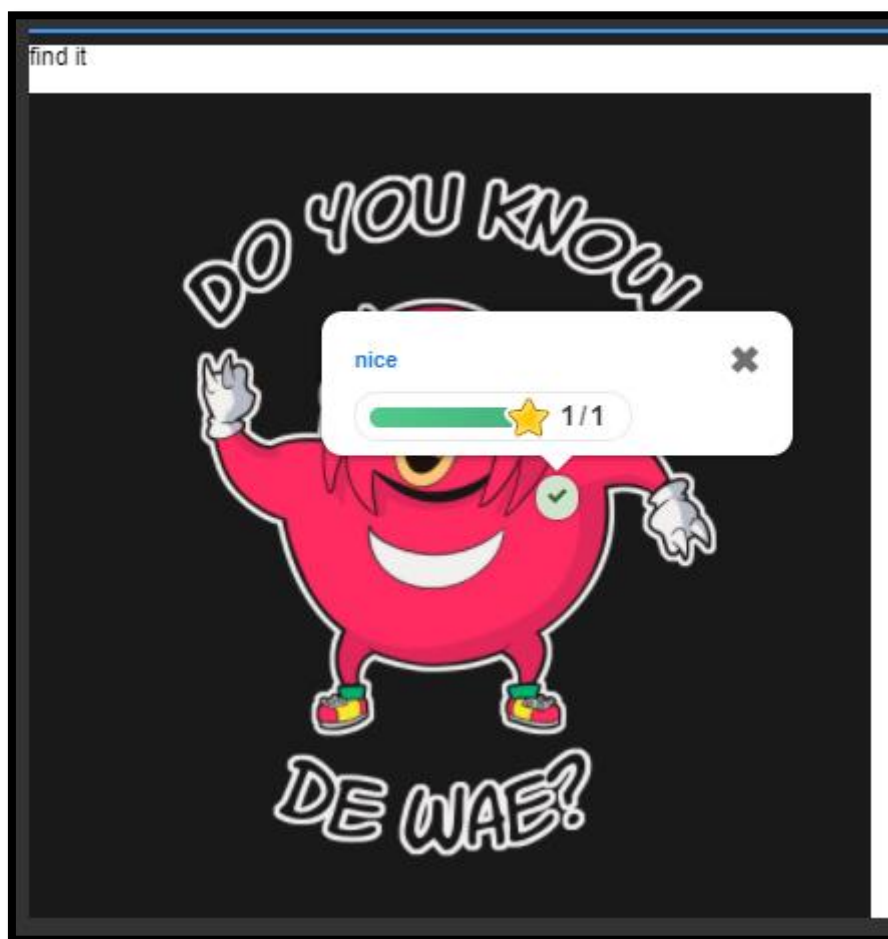
You didn't locate any hotspots, try again!

Feedback if the user selects an already found hotspot:

You have already found this one!

3.2.7. Find the Hotspot – odszukiwanie i oznaczanie jednej rzeczy na obrazku

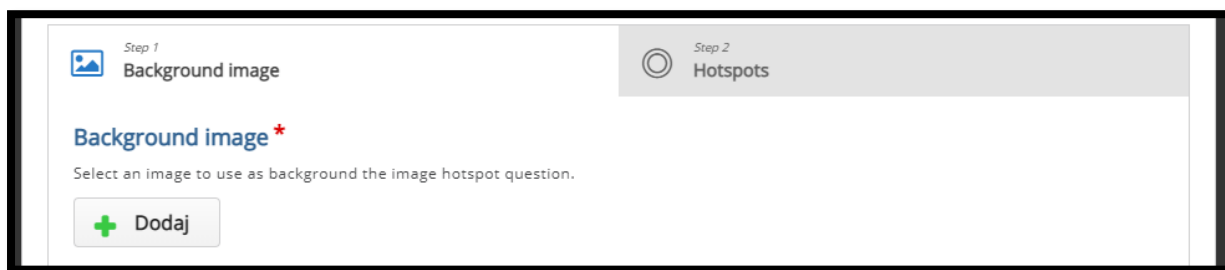
Find Hotspots pozwala na utworzenie aktywności, gdzie dany uczestnik ma za zadanie oznaczyć fragment zdjęcia odnajdując tzw. Hotspot.



Tworzenie rozpoczynamy od wpisania tytułu, po którym rozpoznamy aktywność w naszym banku. Następnie musimy przejść przez dwa kroki tworzenia naszej aktywności:

1. Background image

- Rozpoczynamy od dodania obrazu tła. W sekcji Background image, klikamy przycisk dodaj i wybieramy dane zdjęcie które ma być dodane do tego zadania.



2. Hotspots

- Następnie w zakładce Hotspots ustawiamy opcje związane z fragmentami zdjęcia, który ma być oznaczane:
 - Task description – treść zadania.
 - Hotspots – na naszym zdjęciu oznaczamy miejsca które mają być wykryte (wybieramy z dwóch możliwych kształtów w lewym górnym rogu okna, możemy je dowolnie przesuwać i powiększać/zmniejszać).
 - Feedback if the user selects an empty spot – informacja zwrotna jeśli uczestnik oznaczył 'puste' miejsce.
 - Show feedback as a popup – możemy również zdecydować, czy chcemy aby informacja zwrotna była wyświetlana jako popup.

Step 1

Background image

Step 2

Hotspots

Task description

Instructions to the user:

Hotspots*

Drag and drop the desired figure from the toolbar to create a new hotspot. Double-click to edit an existing hotspot. Drag the hotspot to move it. Pull the resize handler in the lower right corner to resize.

○

□



Feedback if the user selects an empty spot:

You didn't locate any hotspots, try again!

☒ Show feedback as a popup

3.2.8. Image Pair - łączenie obrazów w pary

Image Pair pozwala na stworzenie aktywności, gdzie zadaniem uczestników jest połączenie (dopasowanie) podanych obrazów w pary.



Tworzenie rozpoczynamy od wpisania tytułu, po którym rozpoznamy aktywność w naszym banku. Następnie, w [Task description](#), dodajemy jego opis/treść/polecenie.

Następnie, w sekcji [Cards](#) tworzymy pary obrazków, które do siebie pasują (jedna para = 1 Card).

Musimy dodać po dwa obrazki do każdej karty oraz dołączyć tekst alternatywny (tekst, który zostanie wyświetlony, jeśli przeglądarka nie zdoła załadować obrazu. Potrzebny także dla czytników ekranu). Jeśli chcielibyśmy zwiększyć ilość par, klikamy przycisk [Dodaj Card](#).

Cards *

1. Card ✕

2. Card ✕

+ DODAJ CARD

Image *

+ Dodaj

Alternative text for Image *

Describe what can be seen in the photo. The text is read by text-to-speech tools needed by visually impaired users.

Matching Image

An optional image to match against instead of using two cards with the same image.

+ Dodaj

Alternative text for Matching Image

Describe what can be seen in the photo. The text is read by text-to-speech tools needed by visually impaired users.

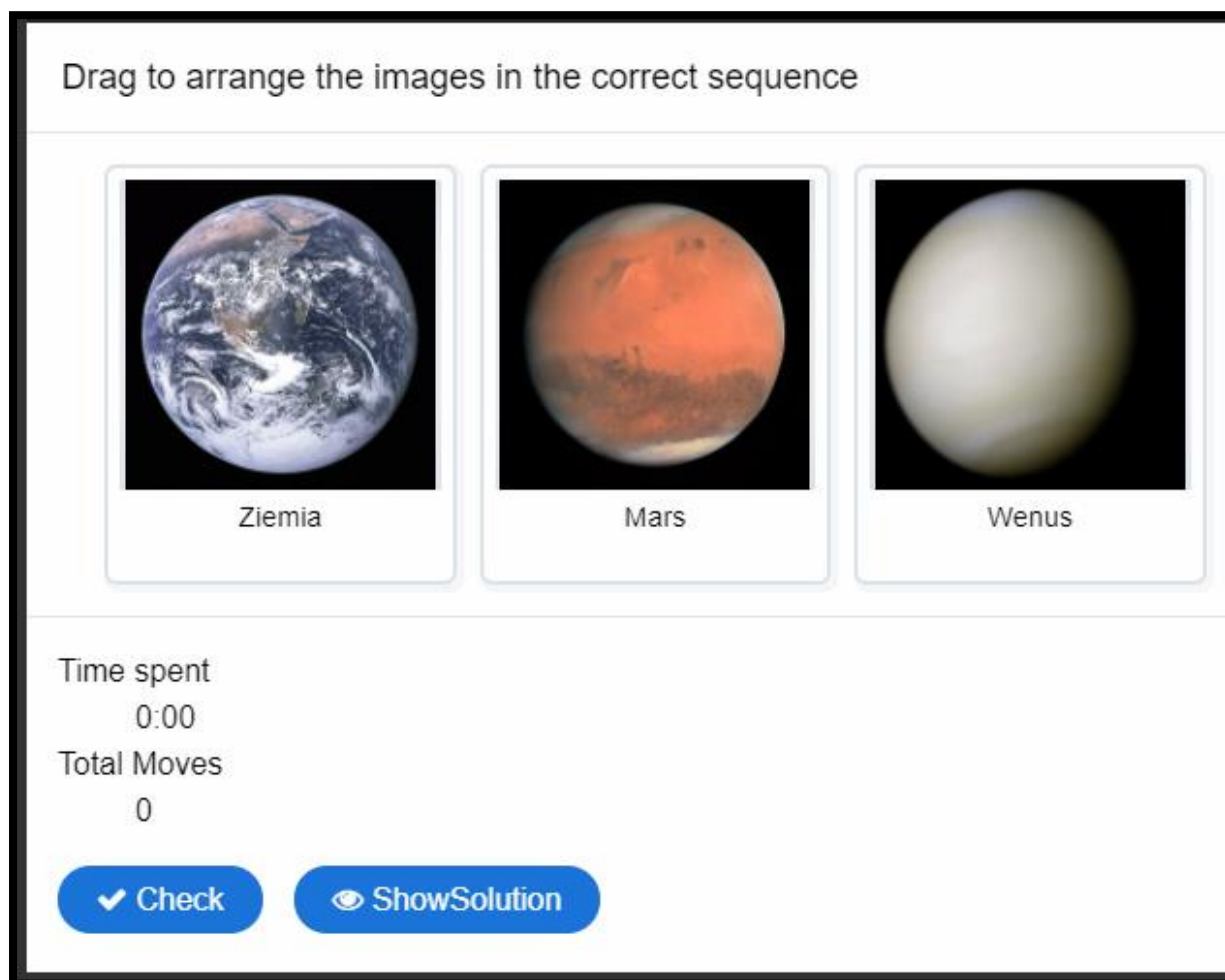
Dodatkowo poniżej, możemy dodać przycisk do ponownego podejścia ([Add button for retrying when the game is over](#)).

▼ Behavioural settings

☐ Add button for retrying when the game is over

3.2.9. Image Sequencing - ustawianie obrazów w kolejności

Image Sequencing pozwala na utworzenie aktywności gdzie zadaniem uczestnika jest uszeregowanie obrazów w odpowiedniej kolejności (np. zależnie od wielkości rzeczy przedstawionych na zdjęciach).



Tworzenie rozpoczynamy od wpisania tytułu, po którym rozpoznamy aktywność w naszym banku. Następnie, w [Task description](#), dodajemy jego opis/treść/polecenie. Ponadto, w [Alternate Task Description](#) dodajemy opis przeznaczony dla osób z wadami wzroku.

Tytuł* Metadane

Służy do wyszukiwania, raportów i informacji o prawach autorskich

Task Description*

A guide telling the user how to solve this task.

Drag to arrange the images in the correct sequence

Alternate Task Description*

A guide intended for visually impaired users on how to solve this task.

Make the following list be ordered correctly. Use the cursor keys to navigate through the list items, use space to activate or deactivate

Następnie w sekcji **Images** dodajemy obrazy do poszczególnych zakładerek w takiej kolejności, jaka jest oczekiwana jako rozwiązanie. Dodajemy również opis do każdego zdjęcia – **Image Description**, w razie gdyby zdjęcie nie zostało rozpoznane. Opcjonalnie mamy również możliwość dodania pliku audio dla danej karty.

Images*

1. Image ×

2. Image ×

3. Image ×

+ DODAJ IMAGE

Image*

+ Dodaj

Image Description*

An image description for users who cannot recognize the image

Audio files

An optional audio for the card to play

+ DODAJ AUDIO

Poniżej możemy jeszcze dodać przycisk poprawnego rozwiązania, ponownego podejścia oraz wznowiania od danego momentu.

Behavioural settings

☒ Add a show solution button for the game

☒ Add button for retrying when the game is over

☒ Add button for resuming from the current state

3.2.10. Mark the Words - oznaczanie słów w tekście

Mark the Words to aktywność, która pozwalająca stworzyć zadanie, gdzie uczestnik musi oznaczyć odpowiednie słowa bazując na podanym poleceniu.

Mark them verbs.

Pierwowzór sieci Internet zaczął powstawać w połowie lat 60-tych. Dowództwo wojskowe Stanów Zjednoczonych potrzebowało szybkiej i niezawodnej sieci, dzięki której mogliby wymieniać informacje podczas wojny. Dodatkowo sieć ta musiała umożliwiać dostarczenie wiadomości nawet w przypadku jej częściej awarii bądź też zniszczenia. Projekt powiódł się, i u schyłku lat 80-tych Internet był już podstawowym sposobem wykorzystywanym przez komputery do przesyłania między sobą danych.

Tworzenie rozpoczynamy od wpisania tytułu, po którym rozpoznamy aktywność w naszym banku.

Tytuł*

Służy do wyszukiwania, raportów i informacji o prawach autorskich

Następnie musimy dodać opis/polecenie ([Task description](#)), gdzie informujemy uczestnika co ma zaznaczać w podanym tekście. Wspomniany tekst wprowadzamy w oknie poniżej ([Textfield](#)) oznaczając słowa, które mają zostać wybrane wpisując je pomiędzy ‘*’ (np. *zaczął*).

Task description*

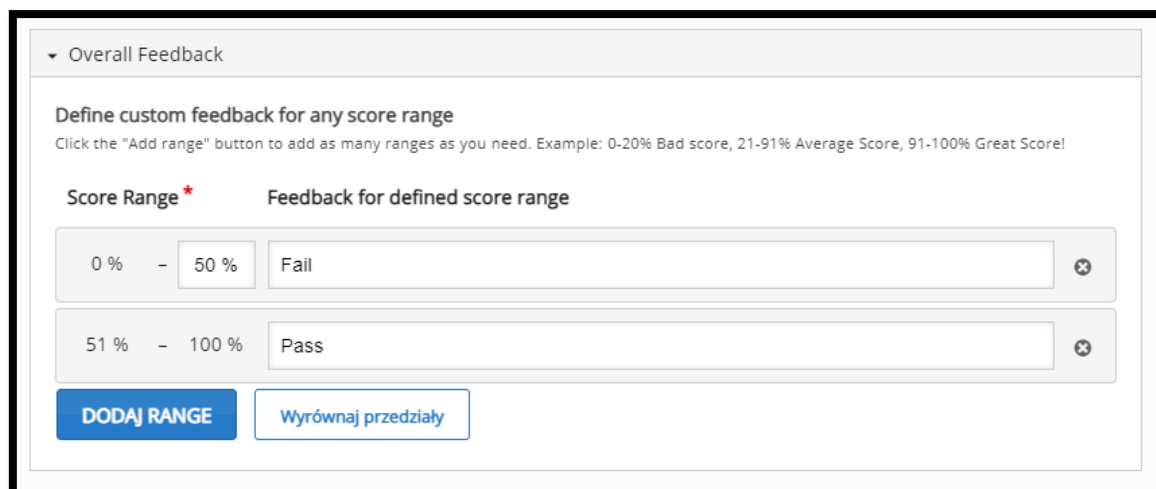
Describe how the user should solve the task.

Mark them verbs.

Textfield*

Pierwowzór sieci Internet *zaczął* *powstawać* w połowie lat 60-tych. Dowództwo wojskowe Stanów Zjednoczonych *potrzebowało* szybkiej i niezawodnej sieci, dzięki której *mogliby* wymieniać informacje podczas wojny. Dodatkowo sieć ta musiała umożliwiać dostarczenie wiadomości nawet w przypadku jej częściej awarii bądź też zniszczenia. Projekt powiódł się, i u schyłku lat 80-tych Internet był już podstawowym sposobem wykorzystywanym przez komputery do przesyłania między sobą danych.

W zakładce [Overall Feedback](#), możemy umieścić informacje zwrotne, zależności od granic procentowych za tą aktywność.



▼ Overall Feedback

Define custom feedback for any score range
Click the "Add range" button to add as many ranges as you need. Example: 0-20% Bad score, 21-91% Average Score, 91-100% Great Score!

Score Range *	Feedback for defined score range
0 % - 50 %	Fail
51 % - 100 %	Pass

DODAJ RANGE Wyrównaj przedziały

Następnie, możemy ustawić opcje związane z [zachowaniem zadania](#):

- Enable 'Retry' – możemy włączyć przycisk ponownego podejścia.
- Enable 'Show solution' button – możemy włączyć przycisk pokazania rozwiązania.
- Show score points – pokaż zdobyte punkty za każdą odpowiedź.

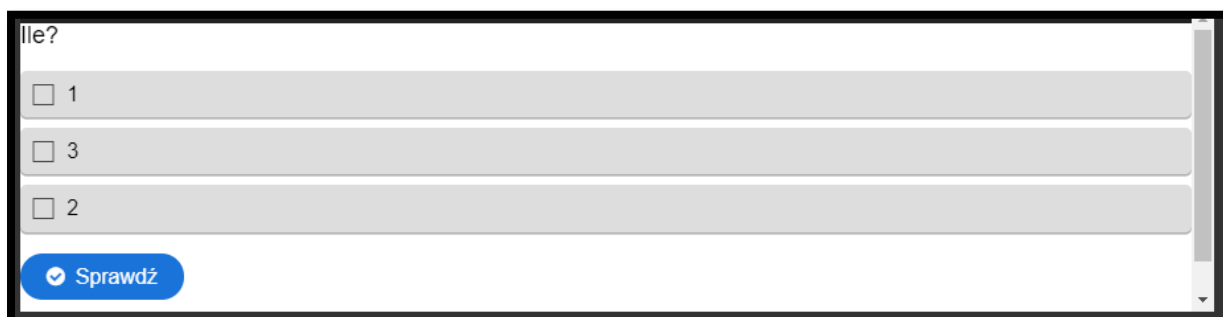


▼ Behavioural settings.

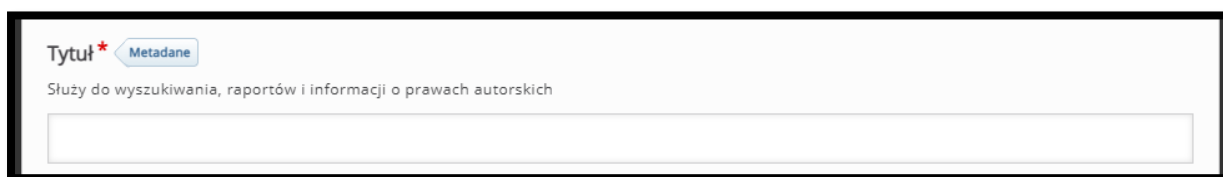
- ☒ **Enable "Retry"**
Opcja "Wymagany pełny wynik" wymaga włączenia opcji "Spróbuj ponownie".
- ☒ **Enable "Show solution" button**
- ☒ **Show score points**
Show points earned for each answer.

3.2.11. Multiple Choice - wybór wielokrotny

Multiple choice to aktywność za pomocą której możemy utworzyć pytania wielokrotnego wyboru.



Tworzenie rozpoczynamy od wpisania tytułu, po którym rozpoznamy aktywność w naszym banku.



Poza standardowymi opcjami możemy również dołączyć plik wideo albo obraz widoczny ponad treścią pytania w menu [Media](#).



Następnie tworzymy faktyczną część pytania, dodając jego treść oraz poszczególne odpowiedzi. Pod tekstem odpowiedzi mamy możliwość oznaczenia jej jako poprawną oraz dodania wskazówki dla tej odpowiedzi. Jeśli chcemy zwiększyć ilość odpowiedzi klikamy przycisk [Dodaj odpowiedź](#).

The screenshot shows the 'Pytanie' (Question) configuration interface. At the top is a text input for the question. Below it is a section titled 'Dostępne odpowiedzi' (Available answers). This section contains two identical 'Odpowiedź' (Answer) blocks. Each block has a blue header with a dropdown arrow, a text input for the answer, a checkbox labeled 'Odpowiedź poprawna' (Correct answer), and a 'Wskazówki' (Hints) field.

W zakładce [Podsumowanie odpowiedzi](#), możemy umieścić informacje zwrotne, w zależności od granic procentowych za tą aktywność.

The screenshot shows the 'Podsumowanie odpowiedzi' (Summary of answers) configuration interface. It features a table for defining evaluation criteria. The table has two columns: 'Zakres' (Range) and 'Komunikat dla danego zakresu' (Message for the given range). Below the table is a 'DODAJ ZAKRES' (Add range) button and a 'Wyrównaj przedziały' (Align ranges) button.

Następnie, możemy ustawić opcje związane z [zachowaniem zadania](#):

- Pokaż przycisk "Powtórz" - możliwość w(y)łączenia przycisku ponownego podejścia.
- Pokaż przycisk "Pokaż rozwiązanie" - możliwość w(y)łączenia przycisku pokazującego rozwiązanie.
- Typ pytania – można ustawić sposób działania pytania.
- Przyznaj jeden punkt za całe zadanie - punkt zostanie przysłany za całe zadanie ZAMIAST za każdy poprawnie ustawiony element.
- Losowa kolejność odpowiedzi – odpowiedzi zostaną pomieszczone.
- Wymagaj podania odpowiedzi przed pokazaniem poprawnego rozwiązania – uczestnik będzie musiał podać jakąś odpowiedź aby móc zobaczyć rozwiązanie.
- Pokazuj prośbę potwierdzenia akcji "Sprawdź" – uczestnik będzie musiał potwierdzić chęć sprawdzenia odpowiedzi.
- Pokazuj prośbę potwierdzenia akcji "Powtórz" – uczestnik będzie musiał potwierdzić chęć ponownego podejścia.
- Procent wymagany do zaliczenia – próg zaliczeniowy.
- Pokaż przyznane punkty – możliwość w(y)łączenie informacji na temat zdobytych punktów.

▼ Ustawienia zachowania

☒ Pokaż przycisk "Powtórz"

Opcja "Wymagany pełny wynik" wymaga włączenia opcji "Spróbuj ponownie".

☒ Pokaż przycisk "Pokaż rozwiązanie"

Typ pytania

Wybierz wygląd i sposób działania dla pytania.

Automatyczny ▼

☐ Przyznaj jeden punkt za całe zadanie

Przyznaj jeden punkt za wiele poprawnych odpowiedzi. Ta opcja nie będzie miała zastosowania w przypadku pytań typu "Jedna poprawna odpowiedź".

☒ Losowa kolejność odpowiedzi

Pokazuj dostępne odpowiedzi w losowej kolejności.

☒ Wymagaj podania odpowiedzi przed pokazaniem poprawnego rozwiązania

☐ Pokazuj prośbę o potwierdzenie akcji "Sprawdź"

☐ Pokazuj prośbę o potwierdzenie akcji "Powtórz"

☐ Sprawdzaj odpowiedzi automatycznie

Użycie tej opcji zakłóci działanie mechanizmów dostępności dla osób z ograniczeniami. Upewnij się, że na pewno znasz konsekwencje użycia tej opcji.

Procent wymagany do zaliczenia

Ta opcja bardzo często nie będzie miała żadnego efektu. Jest to minimalny procent poprawnych odpowiedzi wymagany, aby przyznać jeden punkt, w przypadku gdy dla danego pytania wybrana jest opcja Przyznaj jeden punkt za całe zadanie oraz w celu przekazania danych result.success poprzez xAPI.

100

☒ Pokaż przyznane punkty

Pokaż punkty przyznane za każdą z odpowiedzi.

3.2.12. Question Set - test w H5P

Question Set pozwala na utworzenie testu wykorzystującego typy pytań dostępne w H5P.

Tworzenie rozpoczynamy od wpisania tytułu, po którym rozpoznamy aktywność w naszym banku.

Opcjonalnie, można ustawić **Planszę wprowadzającą**, wyświetlaną na początku testu:

- Wyświetl planszę – opcja za pomocą której włączamy planszę wprowadzającą.
- Tytuł – tytuł wyświetlany nad treścią planszy.
- Treść planszy – tekst wyświetlany przed rozpoczęciem quizu.
- Napis na przycisku Start – etykieta przycisku Start.

- Tło planszy – możliwość dodania zdjęcia jako tła planszy wprowadzającej.

Plansza wprowadzająca

☐ Wyświetl planszę

Tytuł
Ten tytuł zostanie wyświetlony nad treścią planszy.

Treść planszy
Ten tekst zostanie wyświetlony przed rozpoczęciem quizu.

Napis na przycisku Start

Tło planszy
Tło planszy wprowadzającej (opcjonalne).

Następnie możemy ustawić obraz wykorzystywany jako **Tło quizu**. Ponadto, dostępne są również dwa rodzaje **Wskaźnika postępu** – **Kropki** lub **Tekst**. Musimy również zadbać o ustawienie odpowiedniego progu zaliczenia (**Procent zaliczający**).

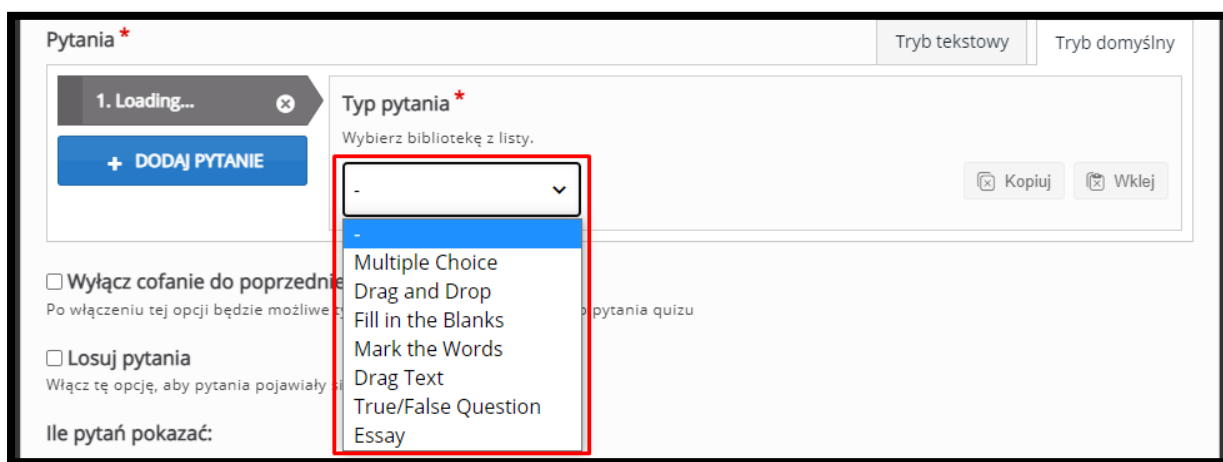
Tło quizu
Tło dla wszystkich pytań w quizie (opcjonalne).

Wskaźnik postępu *
W jaki sposób ma być pokazywany postęp.

Procent zaliczający *
Procent poprawnych odpowiedzi wymagany do zaliczenia quizu.

W sekcji **Pytania** możemy tworzyć poszczególne zadania wykorzystując dostępne typy pytań (ustawienia pojedynczych pytań zachowują się tak jak przy pojedynczych aktywnościach tego samego typu):

- Multiple Choice – wielokrotny wybór.
- Drag and Drop – przeciągnij i upuść.
- Fill in the Blanks – uzupełnij tekst.
- Mark the Words – zaznacz/wybierz słowa.
- Drag Text – przeciągnij tekst.
- True/False Question – prawda/fałsz.
- Essay – esej.



Aby zwiększyć ilość pytań klikamy przycisk [Dodaj pytanie](#). Poniżej możemy ustawić dodatkowe opcje związane z pytaniami:

- Wyłącz cofanie do poprzedniego pytania – opcja blokująca możliwość powrotu do poprzednich pytań.
- Losuj pytania – pytania wyświetlą się w losowej kolejności.
- Ile pytań pokazać – możemy również ustawić konkretną ilość pytań, które będą losowane i wyświetlane z powyższej listy.

W sekcji koniec możemy ustawić opcje związane z [podsumowaniem testu](#):

- Pokaż wyniki – pokaż/ukryj wyniki testu.
- Wyświetl przycisk powtórzenia – wyświetlany przycisk umożliwiający ponowne podejście.

- Informacja dla braku wyników – opcjonalny tekst wyświetlany jeśli wyniki zostały ukryte.
- Nagłówek sekcji informacji zwrotnej – tekst wyświetlany po udzieleniu wszystkich odpowiedzi.

Koniec

☒ Pokaż wyniki

☒ Przycisk wyświetlania wyników

☒ Wyświetl przycisk powtórzenia

Informacja dla braku wyników
 Tekst wyświetlany na ekranie końcowym, gdy wyłączona jest opcja "Pokaż wyniki"

Koniec

Nagłówek sekcji informacji zwrotnej *
 Ten nagłówek zostanie wyświetlony na ekranie końcowym po udzieleniu odpowiedzi na wszystkie pytania.

Twój wynik:

- Podsumowanie odpowiedzi - możemy umieścić informacje zwrotne, w zależności od granic procentowych za tą aktywność.

Podsumowanie odpowiedzi

Określ własne kryteria oceny dla wybranych zakresów poprawnych odpowiedzi
 Przykład: 0-20% Słaby wynik, 21-91% Przeciętny wynik, 91-100% Bardzo dobry wynik!

Zakres *	Komunikat dla danego zakresu
0 % - 100 %	Wprowadź komunikat

DODAJ ZAKRES **Wyrównaj przedziały**

- Etykieta przycisku pokazywania poprawnej odpowiedzi – opis przycisku pokazującego poprawne odpowiedzi.
- Etykieta przycisku ponowienia próby odpowiedzi – opis przycisku ponownego podejścia.
- Etykieta przycisku zakończenia – opis przycisku zakończenia.

- Odtwórz wideo przed ekranem wyników – dołączone wideo wyświetlone zostanie przed ekranem wyników.
- Pozwól na pominięcie wideo – możliwość pominięcia wideo przez uczestników.

Etykieta przycisku pokazywania poprawnej odpowiedzi *

Opis przycisku pokazywania poprawnej odpowiedzi.

Etykieta przycisku ponowienia próby odpowiedzi *

Opis przycisku ponowienia.

Etykieta przycisku zakończenia *

☐ Odtwórz wideo przed ekranem wyników

☐ Pozwól na pominięcie wideo

- Opis przycisku pominięcia – etykieta przycisku pominięcia wideo.
- Wideo po zaliczeniu – możliwość przestania wideo, wyświetlanego uczestnikom którzy zaliczyli test.
- Wideo po niezaliczeniu – możliwość przestania wideo, wyświetlanego uczestnikom którzy nie zaliczyli testu.

Opis przycisku pominięcia *

Wideo po zaliczeniu

To wideo zostanie odtworzone użytkownikowi, który zaliczył quiz.

+

Wideo po niezaliczeniu

To wideo zostanie odtworzone użytkownikowi, który nie zaliczył quizu.

+

3.2.13. Questionnaire - kwestionariusz/ankieta

Questionnaire to aktywność pozwalająca na utworzenie kwestionariusza lub ankiety i udostępnienie ich uczestnikom.

Tworzenie rozpoczynamy od wpisania tytułu, po którym rozpoznamy aktywność w naszym banku.

W sekcji [Elementy kwestionariusza](#) ustawiamy treść naszego kwestionariusza. Jeśli chcemy zwiększyć ilość pytań klikamy przycisk [Dodaj element](#).

Aby dodać pytanie, w części [Library](#) wybieramy typ pytania:

- Open Ended Question – pytanie otwarte.
- Simple Multi Choice – pytanie jednokrotnego/wielokrotnego wyboru.

Dodatkowo, możemy oznaczyć dane pytanie jako wymagane klikając opcję Required field.

W sekcji [You have completed the questionnaire](#) możemy ustawić ekran ukończenia danej ankiety (np. wstawić jakieś zdjęcie).

▼ You have completed the questionnaire.

☒ Enable success screen

► Image bez tytułu

Text to display on submit *

You have completed the questionnaire.

W sekcji [This question requires an answer](#) ustawiamy opcje związane z etykietami poszczególnych przycisków oraz informacji nt. wymaganych pytań.

▼ This question requires an answer

► Back

► Close error message

Required message *

Will display if this field is unanswered and required by a wrapper content type

This question requires an answer

Required symbol text *

Text that will accompany an asterisk to signal that a question is required

required

Title for the submit screen *

You successfully answered all of the questions

Subtitle for the submit screen *

Click below to submit your answers

3.2.14. Single Choice Set - zbiór pytań jednokrotnego wyboru

Single Choice Set to aktywność, za pomocą której możemy utworzyć pytania jednokrotnego wyboru.



Who?

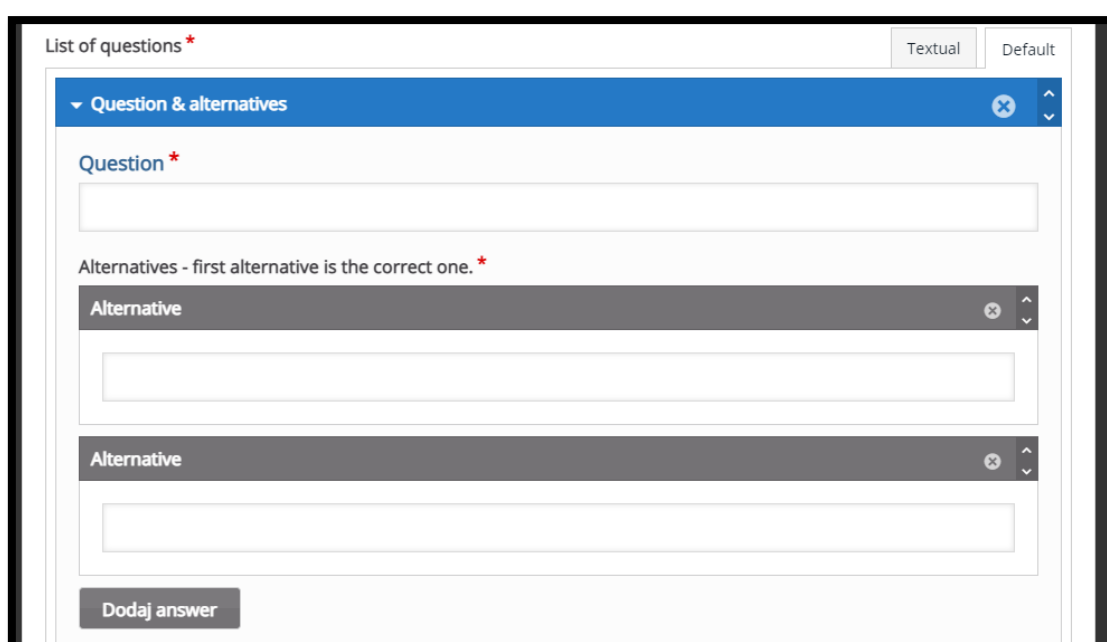
You

Me

Tworzenie rozpoczynamy od wpisania tytułu, po którym rozpoznamy aktywność w naszym banku.

Poza standardowymi opcjami musimy ustawić treść pytań oraz ich odpowiedzi w sekcji [List of questions](#).

Zaczynamy od wpisania treści pytania – [Question](#), a następnie dodajemy poszczególne odpowiedzi – [Alternatives](#), pamiętając że PIERWSZA wpisana odpowiedź musi być prawidłowa. Możemy również zwiększyć ilość odpowiedzi klikając przycisk [Dodaj answer](#). Jeśli chcemy zwiększyć ilość pytań, klikamy przycisk [Dodaj question](#).



List of questions *

Textual Default

Question & alternatives

Question *

Alternatives - first alternative is the correct one. *

Alternative

Alternative

Dodaj answer

W zakładce [Overall Feedback](#), możemy umieścić informacje zwrotne, w zależności od granic procentowych za tą aktywność.

Następnie, możemy ustawić opcje związane z [zachowaniem zadania](#):

- Auto continue – automatyczne przejście do następnego pytania po udzieleniu odpowiedzi.
- Timeout on correct answers – czas na zmianę odpowiedzi przy wybraniu poprawnej (0=brak możliwości zmiany).
- Timeout on wrong answers – czas na zmianę odpowiedzi przy wybraniu niepoprawnej (0=brak możliwości zmiany).
- Enable sound effects – możliwość w(y)łączenia efektów dźwiękowych przy wybieraniu odpowiedzi.
- Enable retry button – możliwość w(y)łączenia przycisku ponownego podejścia.
- Enable show solution button – możliwość w(y)łączenia przycisku pokazującego rozwiązanie.
- Pass percentage – próg zaliczenia.

▼ Behavioural settings

☒ Auto continue

Automatically go to next question when alternative is selected

Timeout on correct answers *

Value in milliseconds

2000

Timeout on wrong answers *

Value in milliseconds

3000

☒ Enable sound effects

☒ Enable retry button

Opcja "Wymagany pełny wynik" wymaga włączenia opcji "Spróbuj ponownie".

☒ Enable show solution button

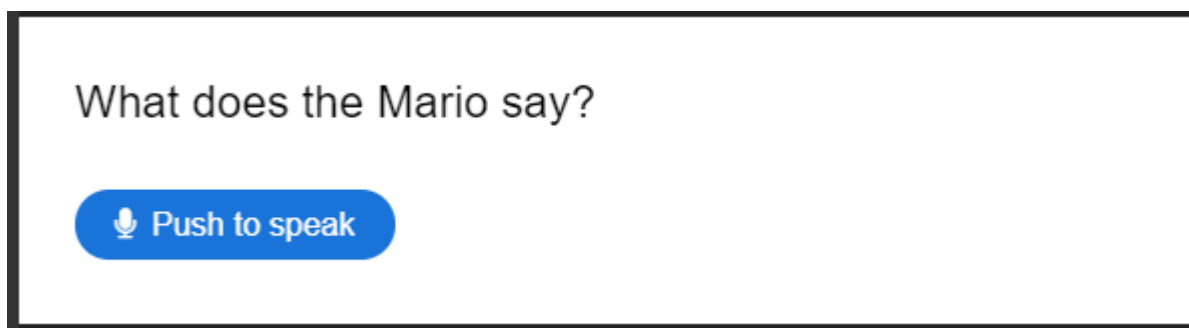
Pass percentage *

Percentage of Total score required for passing the quiz.

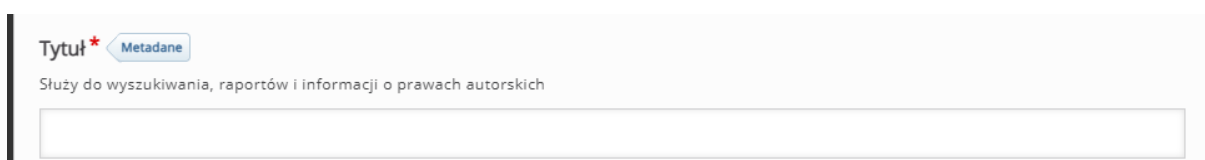
100

3.2.15. Speak the Words - ustna odpowiedź na pytanie

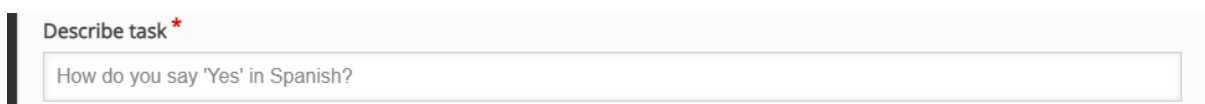
Speak the Words to aktywność, za pomocą której możemy utworzyć zadanie gdzie odpowiedź będzie w formie wypowiedzi na głos.



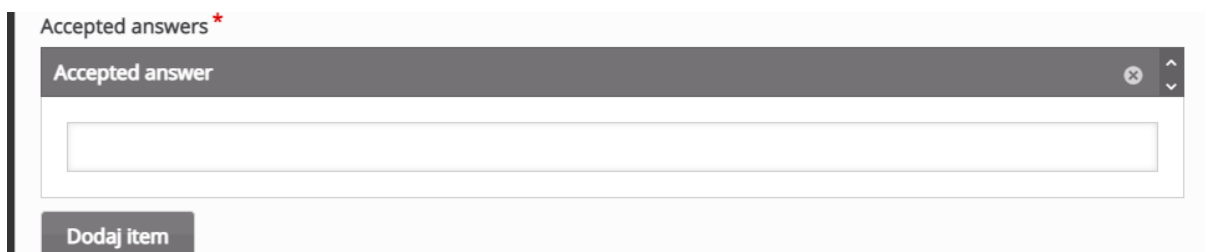
Tworzenie rozpoczynamy od wpisania tytułu, po którym rozpoznamy aktywność w naszym banku.



Następnie wprowadzamy treść polecenia/pytania na które oczekujemy odpowiedzi ([Describe task](#)).



W sekcji [Accepted answers](#) wprowadzamy wszystkie możliwe odpowiedzi na zadane pytanie.



Poniżej, możemy ustawić własny tekst, wyświetlany zarówno przy niepoprawnej jak i poprawnej odpowiedzi.

Incorrect answer text *

Incorrect answer

Correct answer text *

Correct answer

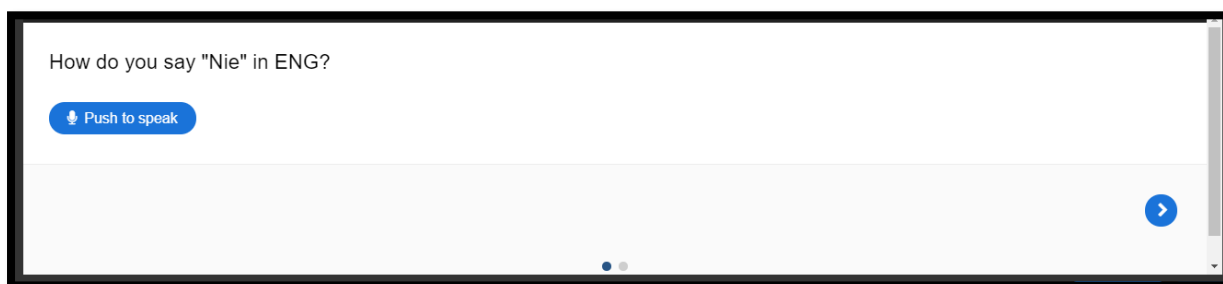
BARDZO WAŻNA OPCJA na samym końcu to wybór języka w jakim dana odpowiedź ma być wypowiedziana.

Language of speech input *

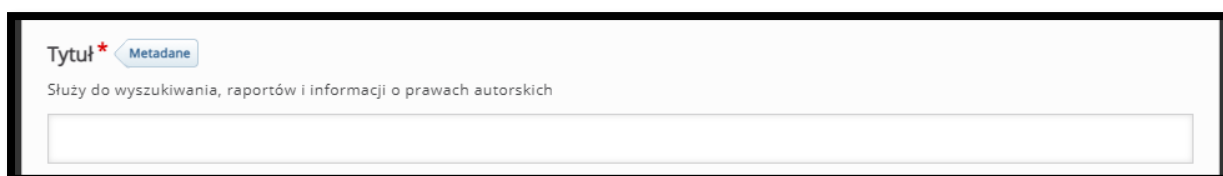
English(US)

3.2.16. Speak the Words Set - zestaw pytań do odpowiedzi ustnej

Speak the Words Set to aktywność która pozwala na dodanie kilku pytań, gdzie do każdego odpowiedź będzie przesłana w formie wypowiedzi na głos.



Tworzenie rozpoczynamy od wpisania tytułu, po którym rozpoznamy aktywność w naszym banku.



W sekcji [Introduction](#) możemy ustawić stronę startową naszego zestawu. Może ona zawierać obraz ([Introduction image](#)) oraz tekst ([Introduction text](#)).

Następnie w sekcji [Questions](#) możemy tworzyć poszczególne pytania (takie same ustawienia jak przy aktywności [Speak the Words](#)). W razie potrzeby możemy zwiększyć ich liczbę klikając przycisk [Dodaj question](#).

Questions

1. Speak the Words... ✕

+ DODAJ QUESTION

Tytuł Meta Dane Kopuj Wklej i zastąp

Służy do wyszukiwania, raportów i informacji o prawach autorskich

Speak the Words bez tytułu

Describe task

How do you say "Yes" in Spanish?

Accepted answers

Accepted answer ✕ ↑ ↓

Dodaj item

Incorrect answer text

Incorrect answer

Correct answer text

Correct answer

Language of speech input

English(US) ▼

W zakładce [Overall Feedback](#), możemy umieścić informacje zwrotne, w zależności od granic procentowych za tą aktywność.

Overall Feedback

Define custom feedback for any score range

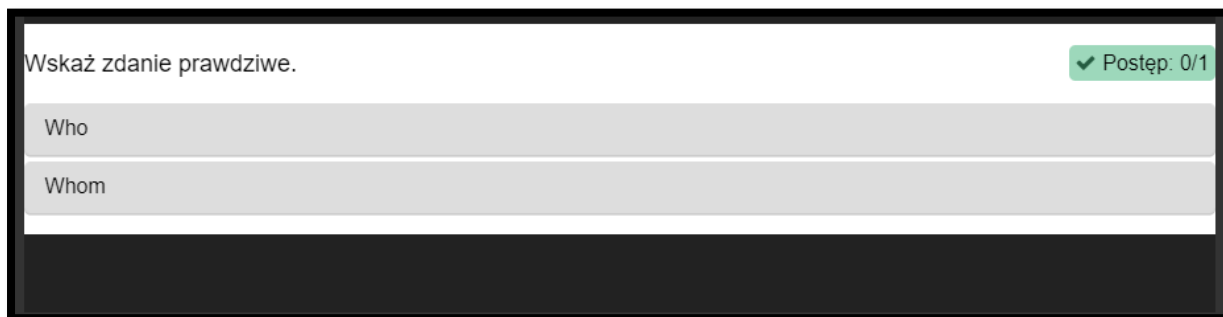
Click the "Add range" button to add as many ranges as you need. Example: 0-20% Bad score, 21-91% Average Score, 91-100% Great Score!

Score Range	Feedback for defined score range
0 % - 50 %	Fail ✕
51 % - 100 %	Pass ✕

DODAJ RANGE **Wyrównaj przedziały**

3.2.17. Summary - wybierz prawdziwe zdanie

Summary to aktywność za pomocą której możemy stworzyć zadanie, gdzie uczestnik musi wybrać poprawne stwierdzenie spośród podanych na ekranie (domyślnie aktywność zaprojektowana została do tworzenia podsumowań danego fragmentu treści – zdania prawdziwe tworzą podsumowanie).



Wskaż zdanie prawdziwe. ✓ Postęp: 0/1

Who

Whom

Tworzenie rozpoczynamy od wpisania tytułu, po którym rozpoznamy aktywność w naszym banku.



Tytuł * Metadane

Służy do wyszukiwania, raportów i informacji o prawach autorskich

Poza standardowymi opcjami musimy ustawić **Wprowadzenie**, czyli treść zadania, które zostanie wyświetlone (możemy również zostawić domyślną treść, czyli 'Wskaż zdanie prawdziwe.').



Wprowadzenie *

Tekst wyświetlany nad zadaniem końcowym.

Wskaż zdanie prawdziwe.

W następnej sekcji, ustawiamy treść poszczególnych zdań, pamiętając, że PIERWSZE wpisane zdanie musi być prawdziwe. W razie potrzeby możemy zwiększyć ilość zdań (przycisk [Dodaj zdania](#)) lub dołączyć [Podpowiedź](#) korzystając z meny pod zdaniami.

Zadanie końcowe * Tekstowy Domyślny

▼ Zestaw zdań

Lista zdań do zadania końcowego – pierwsze jest prawdziwe. *

Zdanie

XYZ

Zdanie

ZYX

Dodaj zdanie

Podpowiedź

Treść podpowiedzi

DODAJ ZDANIA

W zakładce [Informacja zwrotna](#), możemy umieścić informacje zwrotne, w zależności od granic procentowych za tą aktywność.

▼ Informacja zwrotna

Zdefiniuj własne komunikaty dla różnych zakresów wyników

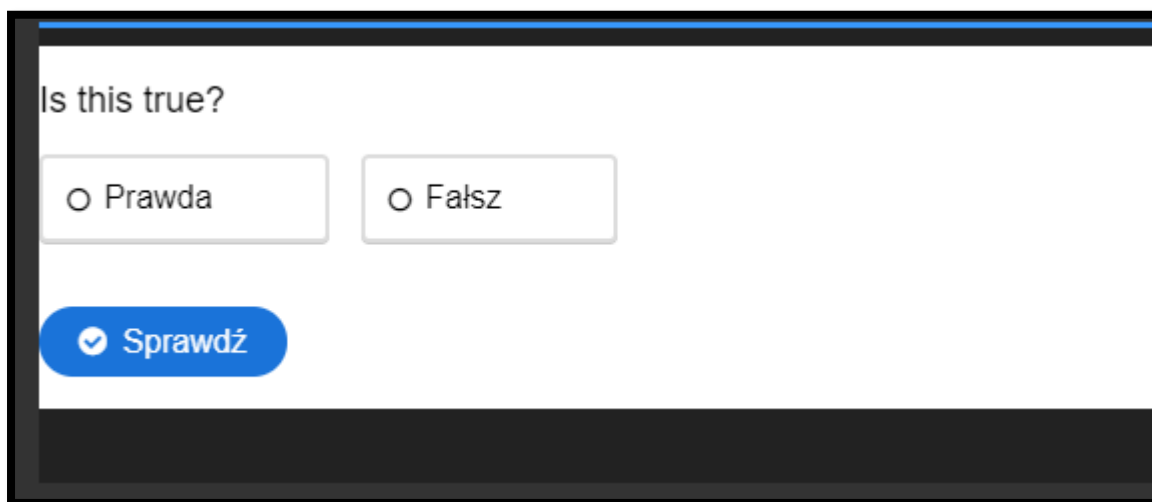
Za pomocą przycisku 'Dodaj zakres' stwórz tyle zakresów, ile potrzebujesz. Np. 0-20% Niestety, słaby wynik, 21-91% Przeciętny wynik, 91-100% Wspaniały wynik!

Zakres wyników *	Komunikat dla tego zakresu wyników
0 % - 100 %	Wpisz komunikat

DODAJ ZAKRES **Wyrównaj przedziały**

3.2.18. True/False Question - pytania prawda/fałsz

True/false question to aktywność, która pozwala na stworzenie zadania w formie pytania prawda/fałsz.



Is this true?

☐ Prawda ☐ Fałsz

Tworzenie rozpoczynamy od wpisania tytułu, po którym rozpoznamy aktywność w naszym banku.



Tytuł* Metadane

Służy do wyszukiwania, raportów i informacji o prawach autorskich

Poza standardowymi opcjami możemy również dołączyć plik wideo albo obraz widoczny ponad treścią pytania w menu [Media](#).



Media

Typ

Opcjonalne zdjęcie lub wideo ponad treścią pytania.

☐ Zablokuj możliwość powiększania zdjęcia

Następnie wpisujemy treść pytania oraz oznaczamy czy poprawną odpowiedzią jest Prawda czy Fałsz.



Pytanie *

Poprawna odpowiedź *

☒ Prawda ☐ Fałsz

Następnie, możemy ustawić opcje związane z [zachowaniem zadania](#):

- Wyświetl przycisk "Powtórz" - możliwość w(y)łączenia przycisku ponownego podejścia.
- Wyświetl przycisk "Pokaż odpowiedzi" - możliwość w(y)łączenia przycisku pokazującego rozwiązanie.
- Żądaj potwierdzenia akcji "Sprawdź" - uczestnik będzie musiał potwierdzić chęć sprawdzenia odpowiedzi.
- Żądaj potwierdzenia akcji "Powtórz" - uczestnik będzie musiał potwierdzić chęć ponownego podejścia.
- Automatycznie sprawdzaj wynik po wpisaniu - odpowiedź zostanie sprawdzona tuż po jej wybraniu.
- Reakcja na poprawną/błędną odpowiedź - tekst komunikatu przy poprawnej/błędnej odpowiedzi.

Ustawienia zachowania

☒ Wyświetl przycisk "Powtórz"

Opcja "Wymagany pełny wynik" wymaga włączenia opcji "Spróbuj ponownie".

☒ Wyświetl przycisk "Pokaż odpowiedź"

☐ Żądaj potwierdzenia akcji "Sprawdź"

☐ Żądaj potwierdzenia akcji "Powtórz"

☐ Automatycznie sprawdzaj wynik po wpisaniu

Uwaga: włączenie tej opcji utrudni korzystanie osobom niepełnosprawnym

Reakcja na poprawną odpowiedź

Ten tekst zastąpi domyślny komunikat. Można użyć zmiennych @score i @total.

Reakcja na błędną odpowiedź

Ten tekst zastąpi domyślny komunikat. Można użyć zmiennych @score i @total.

3.3. Aktywności mieszane (przekazywanie lub sprawdzanie wiedzy)

W tym podrozdziale zebrane zostaną aktywności przeznaczone, które w zależności od naszego wykorzystania mogą być zastosowane zarówno do przekazywania informacji jak i sprawdzania wiedzy.

3.3.1. Column - zbiór aktywności

Column to aktywność, za pomocą której możemy utworzyć kilka różnych aktywności H5P wyświetlonych jako całość (w tytułowej kolumnie).



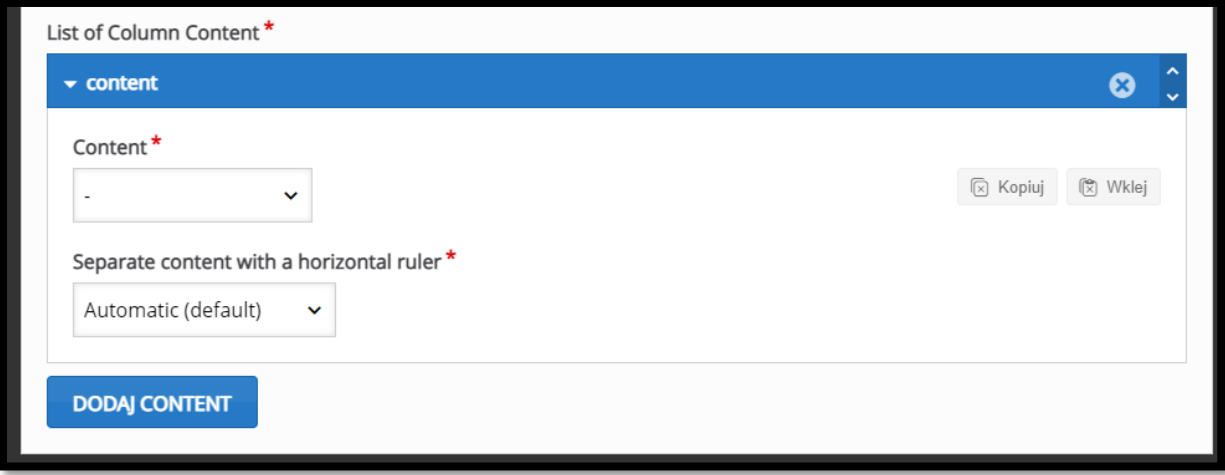
Tworzenie rozpoczynamy od wpisania tytułu, po którym rozpoznamy aktywność w naszym banku.



Następnie w sekcji [List of Column Content](#) możemy rozpocząć tworzenie poszczególnych aktywności w ramach tej kolumny. Rodzaj aktywności

wyberamy w menu [Content](#), natomiast jeśli chcemy dodać następną aktywność klikamy przycisk [Dodaj content](#).

Szczegółowe ustawienia każdej z aktywności są opisane w tym tutorialu i nie zostaną powielone po raz kolejny.

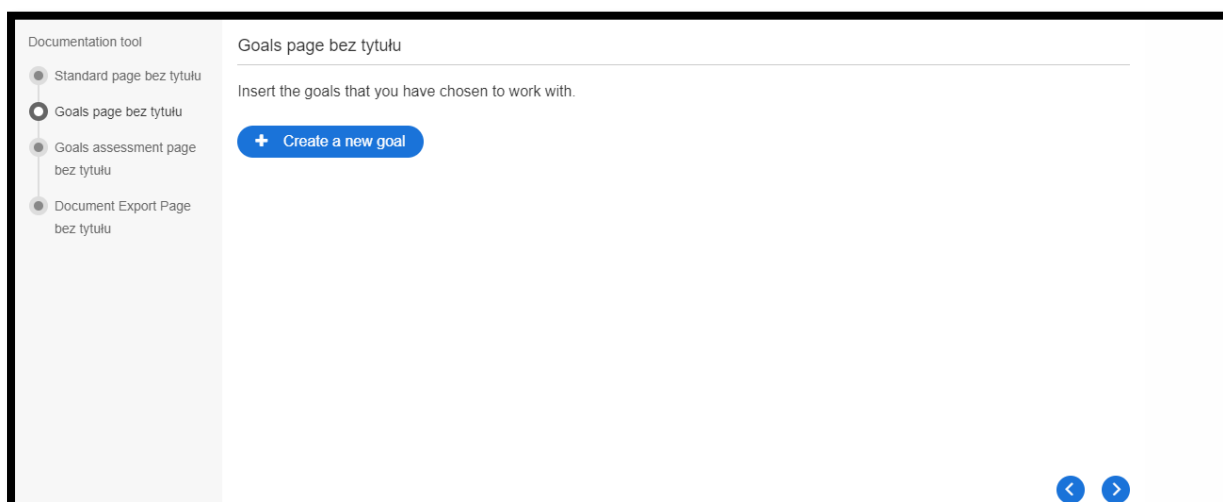


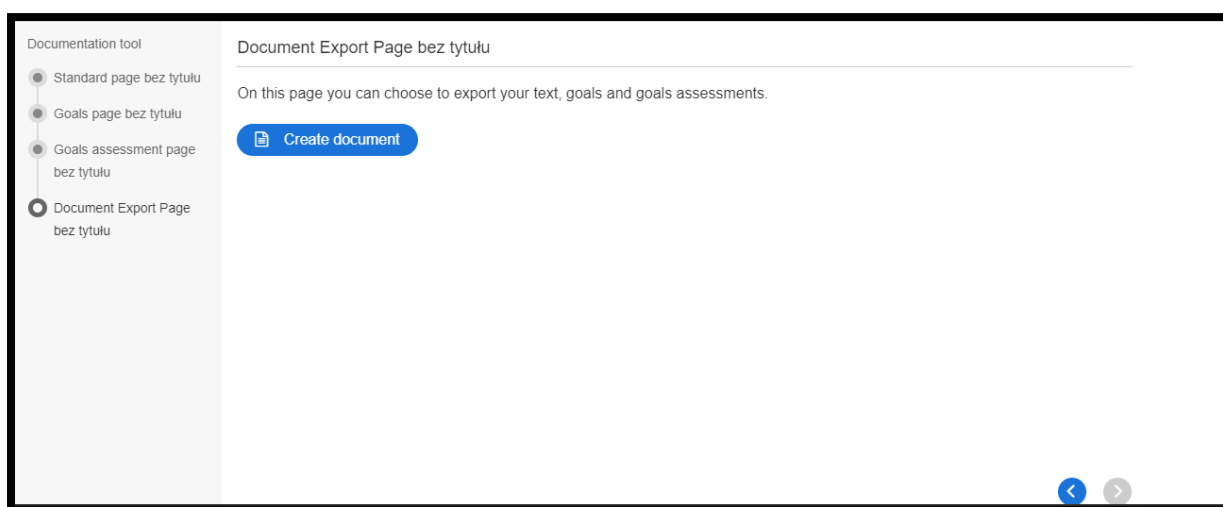
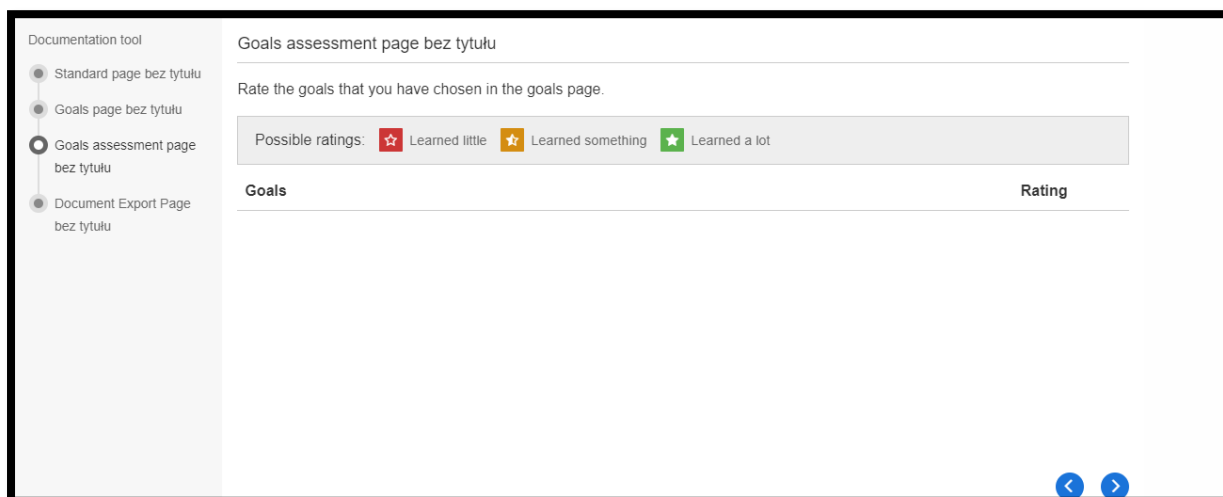
The screenshot shows a dialog box titled "List of Column Content *". It has a blue header bar with a dropdown menu set to "content" and a close button. Below the header, there is a section labeled "Content *" with a text input field containing a hyphen and a dropdown arrow. To the right of this field are two buttons: "Kopiuuj" (Copy) and "Wklej" (Paste). Below this is another section labeled "Separate content with a horizontal ruler *" with a dropdown menu set to "Automatic (default)". At the bottom left of the dialog is a blue button labeled "DODAJ CONTENT".

3.3.2. Documentation Tool - pisanie prac na podstawie wskazówek

Documentation Tool pozwala na utworzenie aktywności, która umożliwi naszym uczestnikom napisanie jakiejś pracy zgodnie ze wskazówkami, które zostaną przez nas dołączone.

WAŻNA INFORMACJA: DOCUMENTATION TOOL NIE ZAPISUJE UTWORZONYCH W NIM PRAC ANI ICH NIE PRZECHOWUJE! OZNACZA TO, ŻE NIE MOŻNA ICH RÓWNIEŻ OCENIAĆ W SAMEJ AKTYWNOŚCI! JEŚLI PRACA ZOSTANIE NA NIM UTWORZONA NALEŻY JĄ POBRAĆ ABY MÓC JĄ GDZIEŚ DOŁĄCZYĆ LUB PO PROSTU ZACHOWAĆ!





Tworzenie rozpoczynamy od wpisania tytułu, po którym rozpoznamy aktywność w naszym banku. Następnie ustawiamy tytuł widoczny w samym zadaniu ([Heading](#)).

W sekcji [Elements](#) możemy dodawać (lub usuwać) kolejne strony do naszej pracy. Mogą one być podzielone np. na rozdziały lub części w zależności od tego co ma być efektem końcowym (np. 1 strona = wstęp, 2 = rozwinięcie, itp.).

Następnie możemy wybrać jaki typ strony chcemy utworzyć ([Page type](#)):

- A. Standard page – pozwala na utworzenie ‘standardowej strony’, czyli części gdzie możemy dodać wskazówki, wraz z miejscem na tekst do wpisania przez naszych uczestników jako fragment końcowej pracy.
 - Jeśli chodzi o ‘standardową stronę’ rozpoczynamy od dodania jej tytułu.
 - Następnie w zakładce Elements możemy wybrać co chcemy dodać do tej konkretnej strony:
 - Text – informacja widoczna dla naszego uczestnika na tej konkretnej stronie.

- Text input field editor element – miejsce dla naszego uczestnika na wprowadzenie jakiegoś tekstu. Dodatkowe opcje zawarte w tym typie elementu:
 - Description of inputfield – opis (wskazówka) tego co ma być wpisane przez naszego uczestnika.
 - Placeholder text – tymczasowy tekst w pola, który może być edytowany przez naszego uczestnika.
 - Maximum text length – limit znaków na dane pole.
 - Input field size – wielkość pola na tekst.
 - Required field – opcja decydująca czy dane pole musi zostać jakoś wypełnione przez uczestnika.
- Image – możliwość dołączenia jakiegoś zdjęcia do danej strony. Dodatkowe opcje zawarte w tym typie elementu:
 - Dodaj – przycisk do dołączenia obrazu.
 - Tekst alternatywny – tekst, który zostanie wyświetlony, jeśli przeglądarka nie zdoła załadować obrazu. Potrzebny także dla czytników ekranu.
 - Tekst w dymku – tekst, który zostanie wyświetlony jeśli uczestnik najedzie na wstawiony obrazek.
- Dodatkowo możemy również dołączyć dodatkowe wskazówki, które zostaną pokazane jeśli będzie taka potrzeba (tzn. jeśli uczestnik naciśnie przycisk z dodatkową pomocą):
 - Label for help text – etykieta, która oznaczać będzie dodatkowe wskazówki.
 - Fill in additional help information – okno do wprowadzenia dodatkowych wskazówek.

Tytuł* Metadane

Służy do wyszukiwania, raportów i informacji o prawach autorskich

Standard page bez tytułu

Elements*

Element type ✕ ^ ⌵

Library for this page.

- ⌵

Kopiuuj Wklej

DODAJ ELEMENT

Label for help text*

Label for showing additional helpful information to the user.

More information

Fill in additional help information

Here you can fill in additional information for the user, which will be available when clicked.

B. Goal page – pozwala na utworzenie strony, gdzie dany uczestnik na podstawie naszych wskazówek określi cele (efekt końcowy) danej pracy.

Jeśli chodzi o stronę do utworzenia celów pracy mamy możliwość wprowadzenia:

- Tytuł – tytuł strony.
- Description – opis strony.
- Define goal link text – tekst widoczny na przycisku do utworzenia nowego celu (widoczne dla uczestnika).
- Label for a user defined goal – etykieta widoczna jako oznaczenie do celów utworzonych przez uczestnika.

- Define goal placeholder – tekst widoczny w trakcie tworzenia nowego celu, może być dowolnie edytowany przez uczestnika.
- Text indicating how many goals has been added – tekst ukazujący ile celów zostało utworzonych (np. 'Ilość celów:' = 'Ilość celów: #').
- Text for "Specify goal"-button – etykieta przycisku dodawania nowych celów.
- Text for "Remove goal"-button – etykieta przycisku do usuwania celów.
- Dodatkowo możemy również dołączyć dodatkowe wskazówki, które zostaną pokazane jeśli będzie taka potrzeba (tzn. jeśli uczestnik naciśnie przycisk z dodatkową pomocą):
 - Label for help text – etykieta, która oznaczać będzie dodatkowe wskazówki.
 - Fill in additional help information – okno do wprowadzenia dodatkowych wskazówek.

The screenshot shows a configuration page for a 'Goals page'. It includes several input fields for customizing the page's content and appearance.

Page type *
Library for this slide.
Goals page

Kopiuuj **Wklej i zastap**

Tytuł * **Metadane**
Służy do wyszukiwania, raportów i informacji o prawach autorskich
Goals page bez tytułu

Description
Description of the goals page.
Insert the goals that you have chosen to work with.

Define goal link text *
Text that will be displayed on the button for creating a new goal.
Create a new goal

Label for a user defined goal *
Text that will be displayed as label on a user created goal.
User defined goal

Define goal placeholder *
Text that will be displayed as a placeholder when creating a new goal.
Write here...

Text indicating how many goals has been added *

This text will follow after the amount of goals that is currently created, example: 'Goals added: 5' where 'Goals added:' is this text.

Goals added:

Text for "Specify goal"-button *

Specification

Text for "Remove goal"-button *

Remove

Label for help text *

Label for showing additional helpful information to the user.

More information

Fill in additional help information

Here you can fill in additional helpful information for the user.

C. Goal assessment page – pozwala na utworzenie strony, gdzie dany uczestnik będzie mógł ocenić czy osiągnął cele ustalone w trakcie pisanie pracy.

Jeśli chodzi o stronę do oceny osiągnięcia swoich celów pracy mamy możliwość wprowadzenia:

- Tytuł – tytuł strony.
- Description – opis strony.
- Low rating text – tekst jeśli uczestnik oceni się nisko.
- Medium rating text – tekst jeśli uczestnik oceni się średnio.
- High rating text – tekst jeśli uczestnik oceni się wysoko.
- No goals text – informacja zwrotna jeśli uczestnik nie utworzył żadnych celów.
- Dodatkowo możemy również dołączyć dodatkowe wskazówki, które zostaną pokazane jeśli będzie taka potrzeba (tzn. jeśli uczestnik naciśnie przycisk z dodatkową pomocą):

- Label for help text – etykieta, która oznaczać będzie dodatkowe wskazówki.
- Fill in additional help information – okno do wprowadzenia dodatkowych wskazówek.

Tytuł * Metadane

Służy do wyszukiwania, raportów i informacji o prawach autorskich

Goals assessment page bez tytułu

Description
 Description of the goals assessment page.

Rate the goals that you have chosen in the goals page.

Low rating text *
 Text for worst rating.

Learned little

Medium rating text *
 Text for middle rating.

Learned something

High rating text *
 Text for great rating.

Learned a lot

No goals text *
 Feedback text when no goals have been created.

You have not chosen any goals yet.

Label for help text *
 Label for showing additional helpful information to the user.

More information

Fill in additional help information
 Here you can fill in additional helpful information for the user.

D. Document export page – pozwala na utworzenie strony, gdzie dany uczestnik będzie mógł pobrać tekst, który wprowadził do tej pory w trakcie tworzenia danej pracy.

Jeśli chodzi o stronę eksportu wprowadzonych elementów pracy (przez uczestnika!), mamy możliwość wprowadzenia:

- Tytuł – tytuł strony.
- Description – opis strony.
- Create document button label – etykieta przycisku do utworzenia dokumentu zawierającego wprowadzony tekst.
- Select all exportable text button label – etykieta przycisku do zaznaczenia całego tekstu.
- Export text button label – etykieta przycisku do eksportu utworzonego tekstu.
- Dodatkowo możemy również dołączyć dodatkowe wskazówki, które zostaną pokazane jeśli będzie taka potrzeba (tzn. jeśli uczestnik naciśnie przycisk z dodatkową pomocą):
 - Label for help text – etykieta, która oznaczać będzie dodatkowe wskazówki.
 - Fill in additional help information – okno do wprowadzenia dodatkowych wskazówek.
- Required input missing text – tekst wyświetlany jeśli jakieś wymagane okno pozostało niewypełnione.

Tytuł * Metadane

Służy do wyszukiwania, raportów i informacji o prawach autorskich

Document Export Page bez tytułu

Description

Description of the export page.

On this page you can choose to export your text, goals and goals assessments.

Create document button label *

Text that will be displayed on the "Create document"-button.

Create document

Submit text button *

Text that will be displayed on the "Submit"-button.

Submit

Submit success label *

Your report was submitted successfully!

Select all exportable text button label *

Text that will be displayed on the "Select all text"-button.

Select

Export text button label *

Text that will be displayed on the "Export text"-button.

Export

Label for help text *

Label for showing additional helpful information to the user.

More information

Fill in additional help information

Here you can fill in additional helpful information for the user.

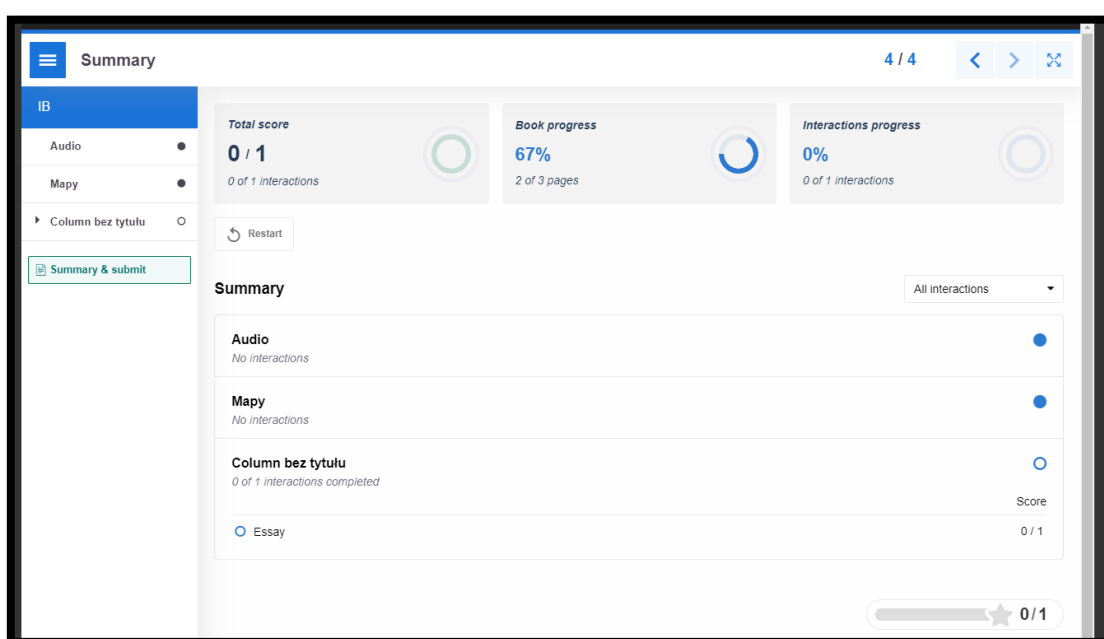
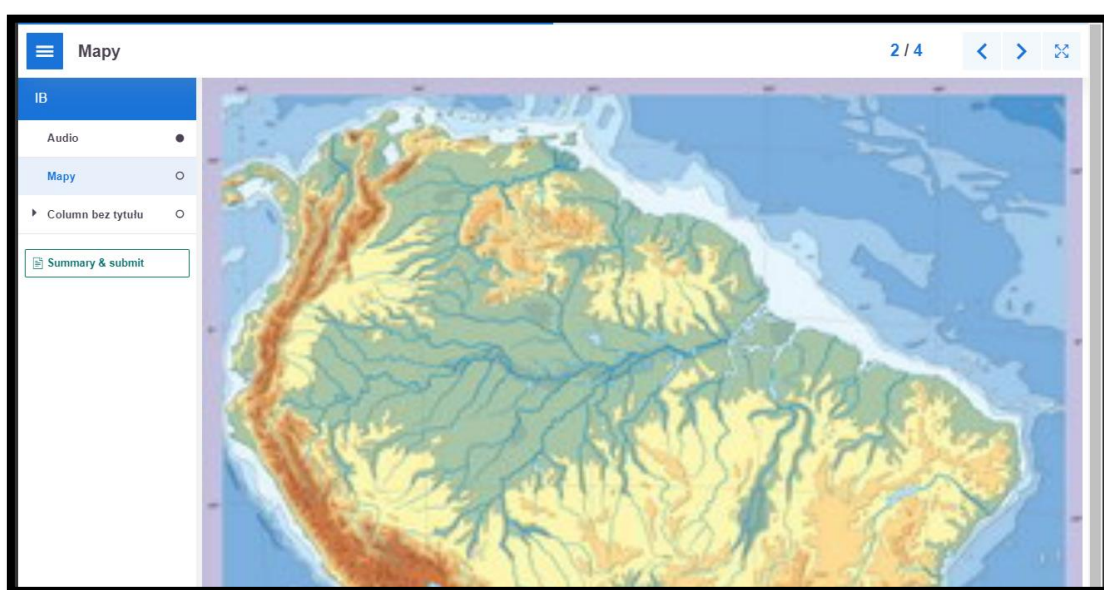
Required input missing text *

An error message which will be displayed if one or more required input fields have not been filled. @pages will be replaced with the titles of affected pages.

The following pages contain required fields that need to be filled in order to review or submit

3.3.3. Interactive Book - zbiór aktywności i materiałów pod postacią książki

Interactive book pozwala na utworzenie aktywności, która zawierać może wszystkie pozostałe aktywności H5P, zebrane w jedną 'książkę'. Dzięki temu, możemy utworzyć aktywność, która zawiera różne sposoby przekazywania wiedzy, może łączyć również elementy sprawdzania wiedzy/testowania, wedle zapotrzebowania autora.



Tworzenie rozpoczynamy od wpisania tytułu, po którym rozpoznamy aktywność w naszym banku. Następnie, możemy dodać 'okładkę książki', klikając przycisk [Enable book cover](#). W nowo otwartej zakładce, możemy wtedy wpisać opis książki – [Cover description](#), dodać obrazek jako wspomnianą okładkę oraz ustawić [Cover image alternative text](#) – tekst alternatywny okładki (jest to tekst, który zostanie wyświetlony jeśli z jakiegoś powodu przeglądarka nie będzie w stanie załadować obrazu. Dodatkowo, tekst wymagany jest z racji stosowania czytników ekranu).

W sekcji [Pages](#) możemy tworzyć faktyczną treść naszej aktywności. Klikając przycisk [Dodaj page](#) możemy dodawać kolejne strony, zawierające aktywności. Jeśli chodzi o poszczególne strony, zaczynamy od dodania [tytułu](#) a następnie w rozsuwanym menu – [Content](#), wybieramy typ aktywności, który chcemy dodać. Po wyborze pojawi nam się ekran ustawień danej aktywności, gdzie będziemy mogli je edytować (szczegółowy opis konkretnych aktywności zawarty w tym poradniku, w przypadku chęci dodania jakiejś konkretnej proszę odwoływać się do spisu treści). W razie potrzeby, mamy również możliwość umieszczenia wielu aktywności na jednej stronie, żeby dodać kolejne klikamy przycisk [Dodaj](#)

content. Możemy również ustawić czy chcemy aby widoczna była linia podziału dodanych elementów – **Separate content with a horizontal ruler**.

Poniżej, możemy ustawić dodatkowe opcje związane z **zachowaniem naszej aktywności**:

- Display table of contents as default – opcja, za pomocą której możemy włączyć spis treści.
- Display Progress Indicators – możliwość włączenia wskaźników progresu dla danych uczestników.
- Enable automatic progres – opcja decydująca czy poruszanie się po 'książce' będzie automatyczne (czy na dole strony widoczny będzie przycisk do przejścia dalej).
- Display summary – jeśli włączone, uczestnik może zobaczyć podsumowanie swojej pracy oraz przestać odpowiadać.

3.3.4. Interactive Video - Filmiki interaktywne

Interactive Video pozwala na edycje filmików (zarówno przesłanych w postaci pliku jak i na podstawie adresu URL) poprzez wstawianie tekstu czy krótkich aktywności do rozwiązania w trakcie oglądania.

Z UWAGI NA ILOŚĆ OPCJI ZAWARTYCH W TEJ
AKTYWNOŚCI ZOSTAŁA ONA OPISANA
W OSOBNYM PORADNIKU (PATRZ: H5P –
Interactive video filmiki interaktywne)

3.4. Aktywności dodatkowe

W tym podrozdziale zebrane zostaną dodatkowe aktywności, które same w sobie nie mają określonego zastosowania (tj. np. chat), więc ich wykorzystanie jest całkowicie zależne od użytkowników.

3.4.1. Arithmetic Quiz

Arithmetic quiz to aktywność, która pozwala dodać test sprawdzający wiedzę w podstawach arytmetyki. Nie jest to raczej aktywność wykorzystywana w trakcie pracy ze studentami, racji tego, że wspomniany quiz jest automatycznie generowany przez system i odnosi się tylko do podstawowych obliczeń (takich jak dodawanie, odejmowanie ale również równań pierwszego stopnia).

The screenshot shows a blue rectangular interface for an arithmetic quiz. At the top, the equation $2b + 2 = 3b - 3$ is displayed in white text. Below it, the question $b = ?$ is shown. At the bottom, there are six white rectangular buttons arranged in two rows of three, each containing a fraction or number: $5/2$, $9/14$, 5 in the top row, and $28/5$, $5/3$, $11/2$ in the bottom row.

Opcje dostępne przy tworzeniu tej aktywności:

- Tytuł – nazwa po której, będziemy rozpoznawać daną aktywność w naszym banku zawartości.
- Intro – krótki tekst przedstawiany w ramach wstępu do quizu.
- Quiz (Arithmetic/Equation) type – opcje za pomocą, której decydujemy jaki typ quizu chcemy utworzyć:

- Arithmetic Operations Quiz – quiz bazujący na najbardziej podstawowych typach obliczeń (tj. Addition – dodawanie, Substraction – odejmowanie, Multiplication – mnożenie, Division - dzielenie).
- Linear Equations Quiz – quiz bazujący na równaniach pierwszego stopnia. Do wyboru mamy 3 poziomy:
 - Basic – najprostszy, $[3x=12]$.
 - Intermediate – średni, $[4x-3=13]$.
 - Advanced – zaawansowany, $[5x+3=3x+15]$.
- Enable fractions – opcja za pomocą, której możemy zezwolić na wykorzystywanie ułamków.
- Max numer of questions – maksymalna ilość wygenerowanych pytań w quizie.

Tytuł *
Metadane

Służy do wyszukiwania, raportów i informacji o prawach autorskich

Intro

The intro text (maximum 100 characters)

Quiz type *

Linear Equations Quiz

Equation type *

Intermediate [$4x - 3 = 13$]

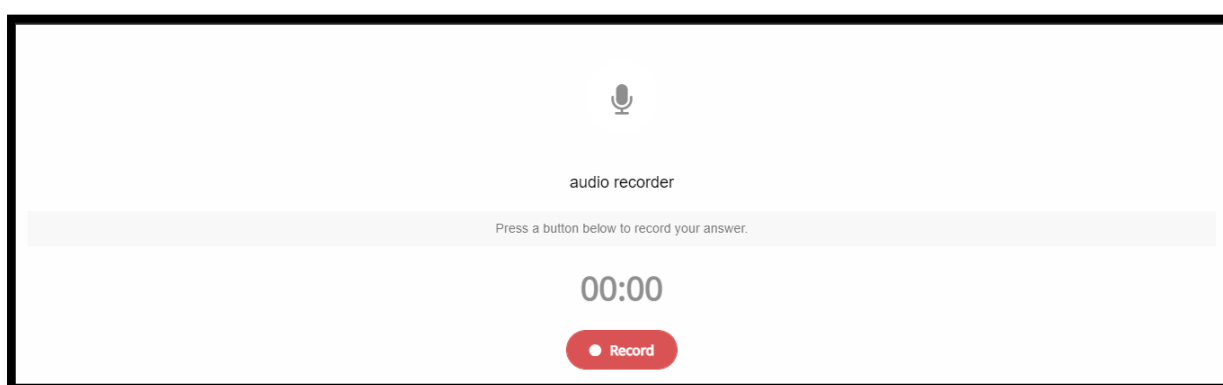
☒ Enable fractions

Max number of questions *

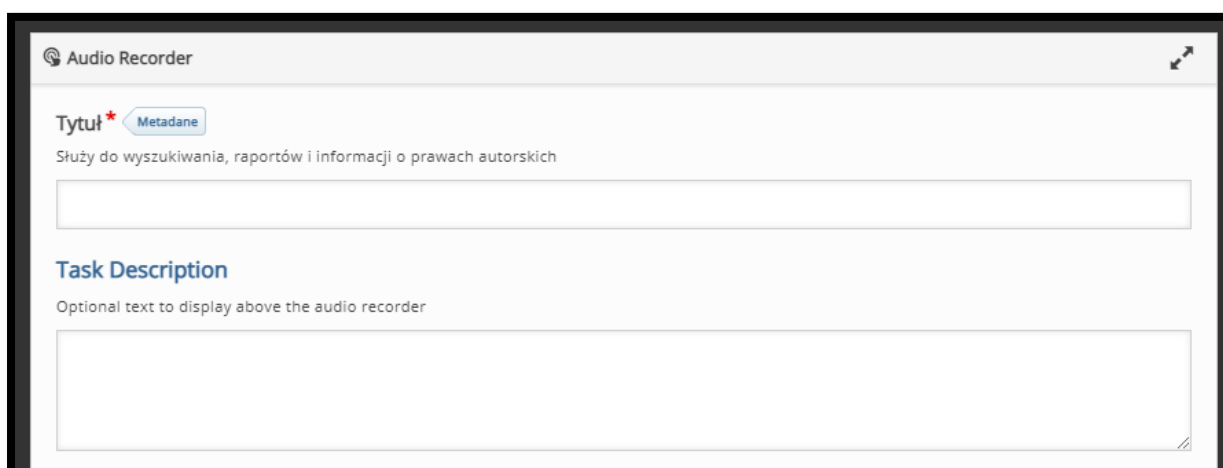
20

3.4.2. Audio Recorder - możliwość nagrania dźwięku dla studentów

Audio recorder pozwala na utworzenie aktywności, za pomocą której, na podstawie treści/polecenia, które dodamy, nasi studenci będą mogli we własnym zakresie nagrać swoją odpowiedź (jedyna osoba, która ma dostęp do danego nagrania to uczestnik, który może je pobrać – jeśli tego nie zrobi po wyjściu nagranie zostanie usunięte).



Tworzenie rozpoczynamy od wpisania tytułu, po którym rozpoznamy aktywność w naszym banku. Następnie dodajemy polecenie czy też treść, wyświetlaną w ramach aktywności.



3.4.3. Find The Words - 'rozsypanka' liter

Find The Words pozwala na utworzenie tradycyjnej 'rozsypanki' literowej, gdzie uczestnik musi odnaleźć słowa znajdujące się w gąszczu liter.

Find the words from the grid

T	W	O	E	L
N	J	N	G	D
S	O	A	H	C
T	H	R	E	E
M	E	B	E	E

Find the words

one
two
three
chaos
bee
me

⌚ Time Spent : 0:00

0 of 6 found

✓ Check

Tworzenie rozpoczynamy od wpisania tytułu, po którym rozpoznamy aktywność w naszym banku. Następnie dodajemy opis aktywności – [Task description](#) (treść/polecenie zadania). W sekcji Word list wpisujemy faktyczną listę słów do odnalezienia w trakcie rozwiązywania zadania.

Find The Words

Tytuł*

Metadane

Służy do wyszukiwania, raportów i informacji o prawach autorskich

Task description*

Description of the Game

Find the words from the grid

Word list*

Comma Separated list of words. Special Characters, White Spaces and Numbers Not allowed

one,two,three

Dodatkowo w następnej sekcji mamy możliwość spersonalizowania listy liter, spośród których wypełniona zostanie nasza rozsypanka – [Vertical downwards](#) (domyślnie są to po prostu litery alfabetu). Ponadto mamy kilka dodatkowych opcji związanych z [zachowaniem aktywności](#):

- Prefer overlap – sposób tworzenia rozsypanki (pokrywanie się liter).
- Show vocabulary – możliwość wyświetlenia listy słów do odnalezienia.
- Enable show solution – możliwość wyświetlenia przycisku pokazującego prawidłowe odpowiedzi.
- Enable retry – możliwość wyświetlenia przycisku ponownego podejścia.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

► Orientations

Vertical downwards

pool of letters from which the blanks to be filled

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

☒ **Prefer overlap**
Determines how wordfind decides where to place a word within the puzzle. When true, it randomly selects amongst the positions the highest number of letters that overlap creating a more compact puzzle. When false, it randomly selects amongst all valid positions creating a less compact puzzle.

☒ **Show vocabulary**
Determines whether to show vocabularies to the player

☒ **Enable show solution**
Add a show solution button for the game

☒ **Enable retry**
Add a retry button for the game

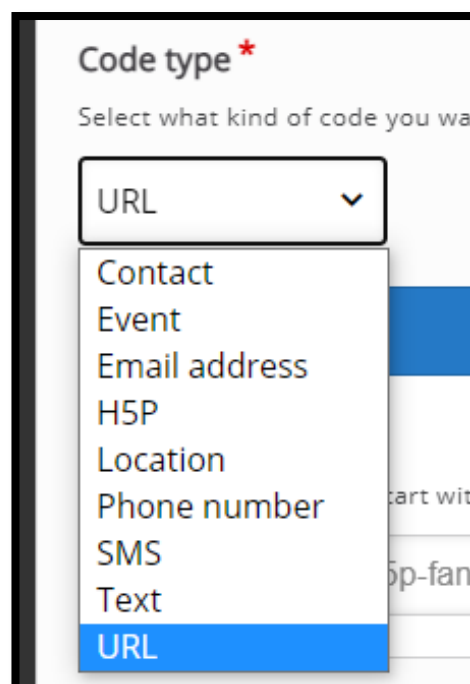
3.4.4. KewAr Code - tworzenie kodu QR

KewAr Code pozwala na utworzenie kodu QR i udostępnienie go w ramach tej aktywności.



Tworzenie rozpoczynamy od wpisania tytułu, po którym rozpoznamy aktywność w naszym banku. Następnie, w sekcji **Code type**, wybieramy rodzaj treści, która ma być ukryta w kodzie:

- Contact – dane kontaktowe (imię i nazwisko, nr telefony, itd.).
- Event – informacje nt. jakiegoś wydarzenia.
- Email address – adres mailowy.
- H5P – aktywność H5P.
- Location – lokalizacja (współrzędne geograficzne).
- Phone number – numer telefonu.
- SMS – wiadomość tekstowa.



- Text – tekst.
- URL – adres URL/link.

Po wyborze typu, wprowadzamy treść danych, które chcemy przekazać.

Dodatkowo, możemy ustawić opcje związane z zachowaniem tej aktywności:

- Code color – kolor kodu.
- Background color – kolor tła.
- Maximum size – maksymalna wielkość kodu (w pikselach).
- Horizontal alignment – wyrównywanie kodu.



▼ Behavioural settings

Code color
[Color selection box showing black]

Background color
[Color selection box showing white]

Maximum size
Maximum size for the code given in CSS notation (pixels by default if only a number is given)
[Empty input field]

Horizontal alignment *
Set horizontal alignment if you set a maximum size
[Dropdown menu showing 'center']

3.4.5. Memory Game

Memory Game to aktywność pozwalająca na utworzenie tradycyjnej gry łączenia kart w pary.



Tworzenie rozpoczynamy od wpisania tytułu, po którym rozpoznamy aktywność w naszym banku. Następnie przechodzimy do sekcji [Cards](#) aby rozpocząć tworzenie par kart wykorzystywanych do tej aktywności (jeśli chcemy zwiększyć ilość par, klikamy przycisk [Dodaj card](#)):

- Image – zdjęcie/obraz pierwszej części danej pary.
- Alternative text for Image - jest to tekst, który zostanie wyświetlony jeśli z jakiegoś powodu przeglądarka nie będzie w stanie załadować obrazu. Dodatkowo, tekst wymagany jest z racji stosowania czytników ekranu.
- Audio Track – opcjonalny plik dźwiękowy przypisany do pierwszej części z pary (odtwarzany gdy karta zostaje odwrócona).
- Matching Image - zdjęcie/obraz drugiej części danej pary.
- Alternative text for Matching Image - jest to tekst, który zostanie wyświetlony jeśli z jakiegoś powodu przeglądarka nie będzie w stanie

załadować obrazu. Dodatkowo, tekst wymagany jest z racji stosowania czytników ekranu.

- Matching Audio Track - opcjonalny plik dźwiękowy przypisany do drugiej części z pary (odtwarzany gdy karta zostaje odwrócona).
- Description – opcjonalny tekst, który pokaże się jeśli uczestnik poprawnie połączy części danej pary.

Cards *

1. Card

2. Card

+ DODAJ CARD

Image *

+ Dodaj

Alternative text for Image *

Describe what can be seen in the photo. The text is read by text-to-speech tools needed by visually impaired users.

Audio Track

An optional sound that plays when the card is turned.

Matching Image

An optional image to match against instead of using two cards with the same image.

+ Dodaj

Alternative text for Matching Image

Describe what can be seen in the photo. The text is read by text-to-speech tools needed by visually impaired users.

Matching Audio Track

An optional sound that plays when the second card is turned.

Description

An optional short text that will pop up once the two matching cards are found.

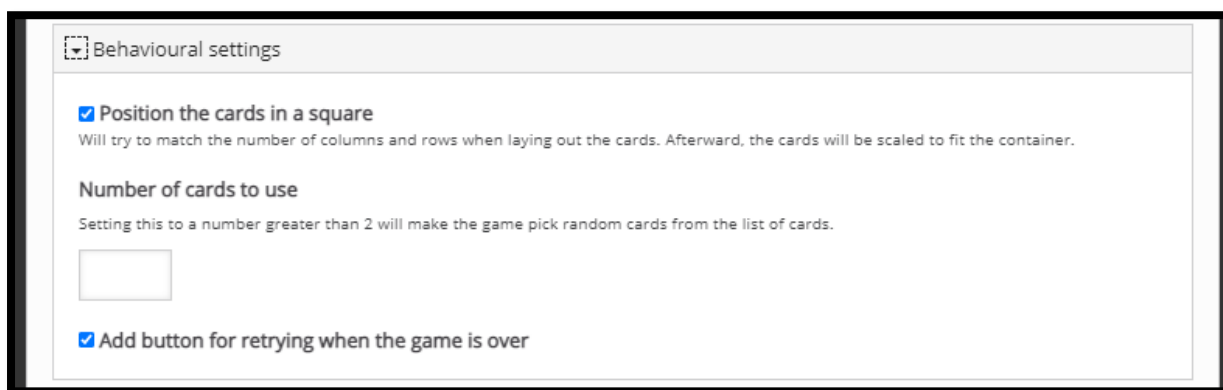
ced
centrum e-wychowania

Platforma DELTA v.5

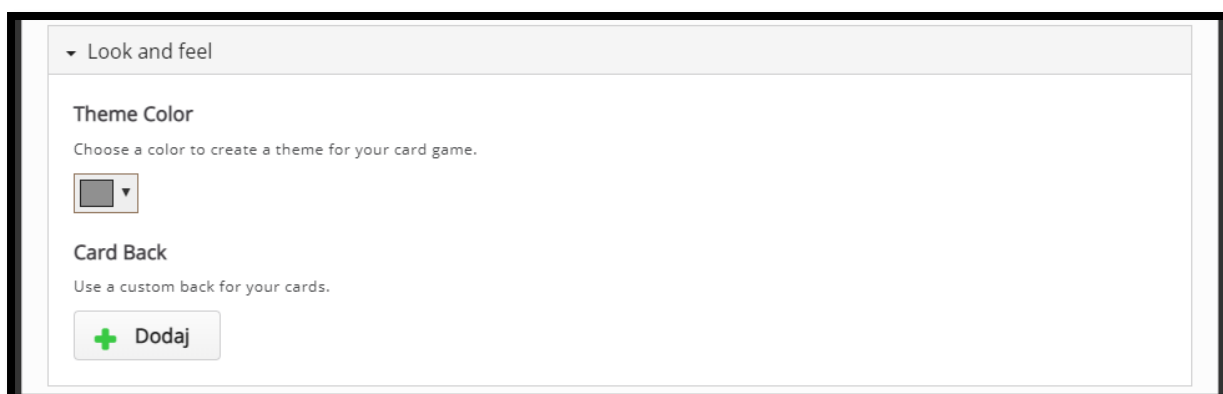
135

Dodatkowo możemy również ustawić opcje związane z zachowaniem tej aktywności:

- Position the cards in a square – aktywność postara się dopasować karty do kwadratu.
- Number of cards to use – ilość wykorzystywanych kart.
- Add button for retrying when the game is over – możliwość włączenia przycisku ponownego podejścia jeśli gra została zakończona.



Ponadto możemy również ustawić motyw ([Theme Color](#)) i tył ([Card Back](#)) dla naszych kart.



Poradnik powstał w
Centrum e-Edukacji Politechniki Krakowskiej



W razie powstania pytań prosimy o kontakt:



ced@pk.edu.pl