

eKreda

INSTRUKCJA

tworzenia
materiałów
interaktywnych



INSTRUKCJA

tworzenia materiałów interaktywnych

SPIS TREŚCI

ROZDZIAŁ 1 REJESTRACJA, LOGOWANIE I TWORZENIE PIERWSZEJ LEKCJI	4
ROZDZIAŁ 2 FUNKCJE PODSTAWOWE I NAWIGACJA PODCZAS TWORZENIA ZASOBÓW INTERAKTYWNYCH	7
ROZDZIAŁ 3 MODYFIKACJE POLA TEKSTOWEGO	8
ROZDZIAŁ 4 DODAWANIE OBRAZU	10
ROZDZIAŁ 5.1 DODAWANIE ĆWICZEŃ – WSTĘP ORAZ MODUŁ „PUZZLE”	11
ROZDZIAŁ 5.2 DODAWANIE ĆWICZEŃ – OPIS ILUSTRACJI	15
ROZDZIAŁ 5.3 DODAWANIE ĆWICZEŃ – ŁĄCZENIE ELEMENTÓW I DODAWANIE DŹWIĘKÓW	21
ROZDZIAŁ 5.4 DODAWANIE ĆWICZEŃ – GRA „MEMO”	33
ROZDZIAŁ 5.5 DODAWANIE ĆWICZEŃ – GRUPOWANIE (PRZECIĄGNIJ I UPUŚĆ)	38
ROZDZIAŁ 5.6 DODAWANIE ĆWICZEŃ – UZUPEŁNIANIE ILUSTRACJI (PRZECIĄGNIJ I UPUŚĆ)	49
ROZDZIAŁ 5.7 DODAWANIE ĆWICZEŃ – WYKREŚŁANKA	52
ROZDZIAŁ 5.8 DODAWANIE ĆWICZEŃ – KRZYŻÓWKA	56
ROZDZIAŁ 6 OSTATNIA STRONA: RAPORT LEKCJI	61
ROZDZIAŁ 7 UWAGI KOŃCOWE	64
O AUTORZE:	64

SZANOWNI PAŃSTWO,

skupienie uwagi współczesnych dzieci i młodzieży nie należy do najłatwiejszych zadań. Nie bez kozery określa się ich mianem Pokolenia C, co jest skrótem od angielskich słów connect, change, communicate (połączenie, zmiana, komunikacja). Kiedyś multimedia stanowiły jedynie zalecany dodatek wzbogacający lekcje, dziś są koniecznością wynikającą nie tylko z wytycznych ministerstwa, lecz przede wszystkim – z realnego zapotrzebowania uczniów.

Serwis eKreda z nawiązką odpowiada na te potrzeby. Umożliwia tworzenie prezentacji wypełnionych po brzegi nie tylko multimediami (plikami wideo, zdjęciami, dźwiękami i animacjami), lecz przede wszystkim różnorodnymi ćwiczeniami interaktywnymi, m.in.: łączeniem odpowiedzi, wypełnianiem pól, zadaniami typu „przeciągnij i upuść”, układaniem odpowiedzi we właściwej kolejności, krzyżówkami i dziesiątkami innych. Taka różnorodna nauka nigdy się nie nudzi!

Dwie główne funkcje tego w 100% bezpłatnego serwisu, na które należy zwrócić uwagę to:

- tworzenie prawdziwie interaktywnych prezentacji, które umożliwiają natychmiastową informację zwrotną na temat prawidłowości wykonywania działań,
- korzystanie z bazy gotowych prezentacji, które stworzyli inni nauczyciele.

Jedną z najważniejszych cech eKredy jest fakt, że wszystkie stworzone tam materiały działają na tablicach multimedialnych, tabletach, komputerach stacjonarnych i laptopach oraz smartfonach niezależnie od systemu operacyjnego. Jedynym elementem koniecznym do obsługi jest podłączenie do internetu. Co ważne, zasoby interaktywne stworzone w serwisie służą nie tylko do pracy grupowej na tablicach interaktywnych, ale mogą być również umieszczane na stronach internetowych, a także zadawane jako prace domowe przy pomocy platformy edukacyjnej dzwonek.pl (w tym przypadku nauczyciel otrzymuje wszystkie dane dotyczące wiedzy uczniów w formie przejrzystych raportów zbiorczych i indywidualnych).

Serwis eKreda jest doskonałą propozycją dla wszystkich osób, które pragną wpuścić powiew nowoczesności do sal lekcyjnych. Poprzez używanie nowoczesnych technologii mówimy do uczniów ich językiem oraz skutecznie skupiamy ich uwagę. Taki sposób pracy pozwala także na wgląd w proces pracy ucznia i umożliwia jego zautomatyzowanie. Możemy sprawdzić: kiedy nasz podopieczny zaczął ćwiczenie, ile czasu zajęło mu wykonanie zadania, które fragmenty mu się spodobały, które były dla niego wyzwaniem. Co ważne, nauczyciel/terapeuta może tworzyć i dzielić się interaktywnymi materiałami z dowolnych, także niszowych dziedzin wiedzy, wpływając tym samym na lepszą dostępność zasobów z danego przedmiotu.

Serwis eKreda to również dobry pomysł na rozwijanie zdolności uczniów starszych, którzy wykazują zainteresowania informatyczne. Narzędzie pozwala na stworzenie przez nich ciekawych prezentacji, np. w ramach projektów zaliczeniowych.

Zachęcamy Państwa do korzystania z serwisu, w czym z pewnością pomoże niniejszy przewodnik zawierający wszelkie informacje potrzebne do tworzenia prawdziwie interaktywnych i nowoczesnych lekcji!

Owocnej lektury!
Zespół eKreda.pl

eKreda

INSTRUKCJA

tworzenia materiałów interaktywnych

Do pracy na platformie eKreda.pl zalecana jest przeglądarka Google Chrome. W innej przeglądarce (np. Mozilla Firefox) niektóre szablony mogą działać nieprawidłowo..

Poniższa instrukcja obejmuje przede wszystkim zagadnienie tworzenia nowego materiału. Warto w tym miejscu zaznaczyć, iż platforma eKreda oferuje, oprócz tworzenia nowych materiałów interaktywnych, możliwość bezpłatnego korzystania oraz modyfikacji lekcji stworzonych przez innych nauczycieli.

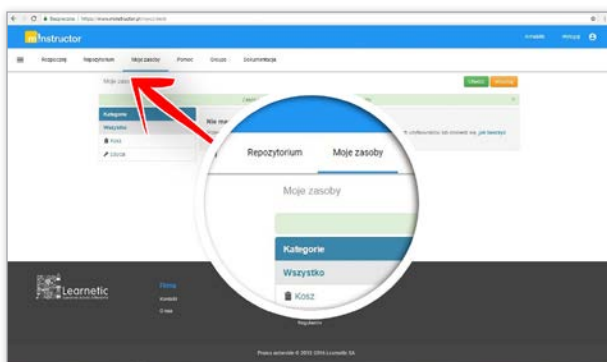
Multimedialne materiały stworzone przez innych nauczycieli, którzy wyrazili chęć dzielenia się swoją pracą, znajdują się w zakładce pod nazwą „Repozytorium”. Wystarczy wybrać daną lekcję, wskazać ją kursorem i zacząć korzystać z gotowych zasobów. Co więcej platforma eKreda umożliwia również swobodną edycję gotowych materiałów, dzięki czemu wszystkie dostępne treści można dostosować do własnych potrzeb. Aby rozpocząć modyfikację lekcji, wystarczy być zarejestrowanym i zalogowanym użytkownikiem platformy eKreda oraz postępować wg instrukcji z ostatniego rozdziału tej publikacji.

ROZDZIAŁ 1 REJESTRACJA, LOGOWANIE I TWORZENIE PIERWSZEJ LEKCJI

I. Pierwszym krokiem, który należy wykonać aby móc korzystać z platformy eKreda, jest rejestracja na stronie: <https://www.mInstructor.pl/>

II. Następnie należy się zalogować na swoje konto.

Po zalogowaniu na konto zobaczymy na ekranie:



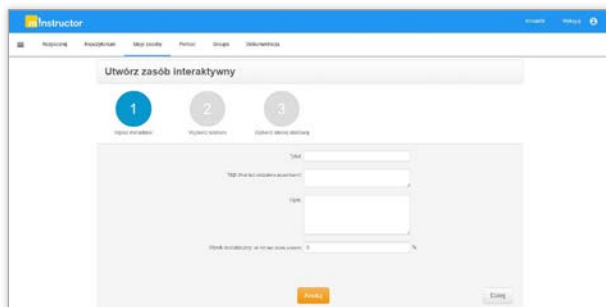
Prace tworzone na platformie będą umieszczone w zakładce „Moje zasoby”. W zakładce „Repozytorium” znajdują się natomiast prace opublikowane przez innych użytkowników platformy.

III. Tworzenie nowej pracy.

W celu utworzenia nowej pracy należy wykonać następujące czynności:

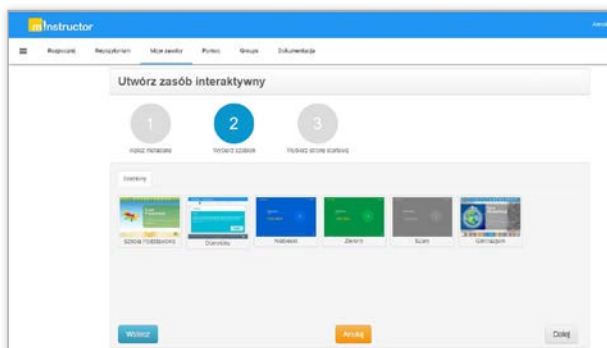
1. Klikamy w przycisk „Utwórz”.

Ukazuje nam się następujący ekran:



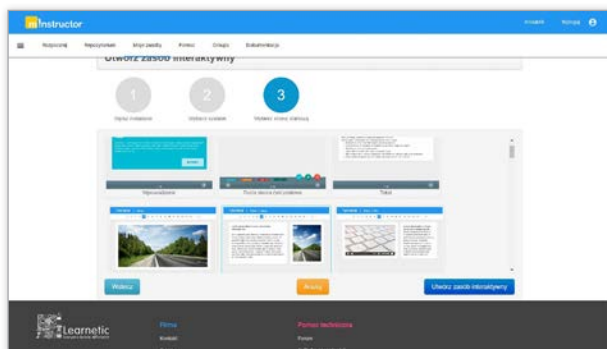
Wpisujemy tytuł pracy i jeżeli chcemy, to możemy wypełnić resztę dostępnych rubryk. Na potrzeby tej instrukcji praca została zatytułowana „Ćwiczenia”. Po wypełnieniu rubryk klikamy w przycisk „Dalej”:

2. Następnie wybieramy jeden z dostępnych szablonów, z którym będziemy pracować.



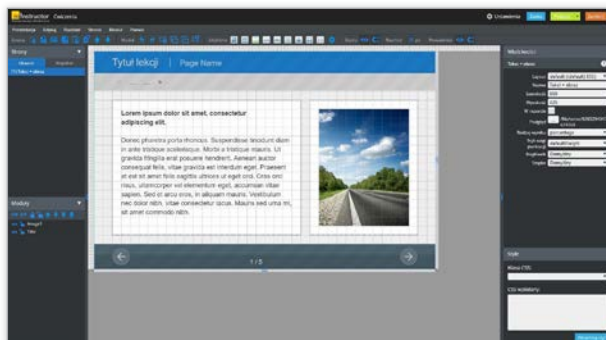
Na potrzeby instrukcji został wybrany szablon „Domyślny”. Zatwierdzamy wybór klikając przycisk „Dalej”:

3. W trzecim kroku znów wybieramy szablon, tym razem dla strony startowej.



Na potrzeby instrukcji został wybrany szablon: „Tekst + obraz”. Po wybraniu interesującego nas szablonu klikamy w przycisk „Utwórz zasób interaktywny”.

Wynikiem naszego wyboru jest nowe okno, w którym otwarta została nowa praca w trybie edycji:



W tym trybie możemy projektować pracę – dodawać lub usuwać strony, moduły na stronach oraz korzystać z innych dostępnych funkcji. Więcej informacji na ten temat znajduje się w dalszej części instrukcji.

ROZDZIAŁ 2 FUNKCJE PODSTAWOWE I NAWIGACJA PODZAS TWORZENIA ZASOBÓW INTERAKTYWNYCH

Na górze strony, w dwóch liniach poziomych umieszczono menu słowne i obrazkowe. Po lewej i prawej stronie znajdują się natomiast pionowe kolumny. Lewa podzielona jest na dwa prostokąty umieszczone jeden nad drugim:

- „Strony” – tutaj znajduje się lista stron dodawanych do pracy,
- „Moduły” – tutaj znajduje się lista modułów na danej stronie.

W prawej kolumnie możemy zobaczyć właściwości danej strony lub właściwości zaznaczonego modułu.

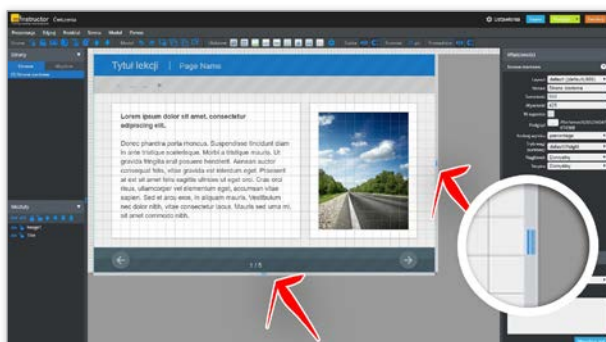
W prawym górnym rogu znajdziemy trzy przyciski: „Zapisz”, „Podgląd” oraz „Zamknij”. Funkcje pierwszego i trzeciego przycisku zawierają się w samej nazwie i nie wymagają dalszego objaśnienia. Warto natomiast podkreślić, że w trakcie tworzenia praca jest na bieżąco zapisywana na serwerze platformy. Przycisk „Podgląd” służy do przełączania się z trybu „Edycji” do trybu „Podglądu”, w którym można przetestować działanie przygotowywanego zasobu.

Zalecane jest otwieranie podglądu „W nowej zakładce”. Pierwsze kliknięcie w „Podgląd w nowej zakładce” powoduje zwykle zapisanie pracy, następne kliknięcie otwiera pracę w nowej zakładce.

Wybrane modyfikacje szablonu „Tekst + obraz”:

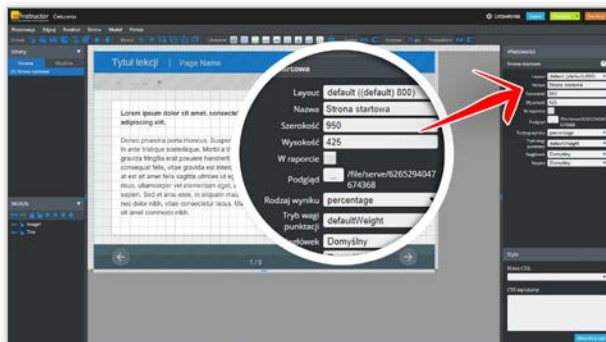
1. Zmiana rozmiaru strony

Do zmiany rozmiaru strony służą przyciski zaznaczone na rysunku strzałkami:



2. Zmiana nazwy strony

Jeżeli chcemy zmienić nazwę strony, to we „Właściwościach” strony (prawa kolumna), w okienku „Nazwa” wpisujemy wybraną nazwę i potwierdzamy to, klikając w przycisk „Aktualizuj styl”.



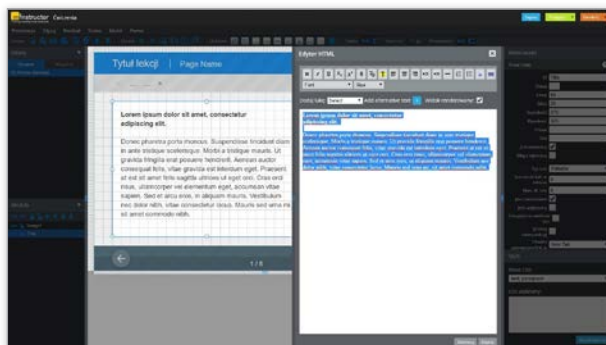
Na potrzeby instrukcji nazwa strony została zmieniona na „Strona startowa”.

ROZDZIAŁ 3 MODYFIKACJE POLA TEKSTOWEGO

Modyfikacje pola tekstowego – moduł „Title” na stronie startowej.

1. Modyfikacja zawartości

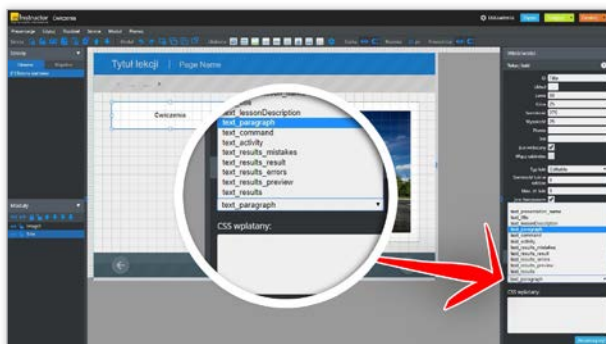
Jeżeli chcemy zmodyfikować zawartość pola tekstowego, to należy kliknąć dwa razy w moduł zawierający tekst. Otworzy się wówczas okno „Edytor HTML”, w którym możemy zmodyfikować zawartość. Edytor ten działa podobnie jak inne edytory tekstu.



Po zakończeniu modyfikacji należy potwierdzić zmiany klikając w przycisk „Zapisz”. Spowoduje to zapamiętanie zmian i zamknięcie okna edycji.

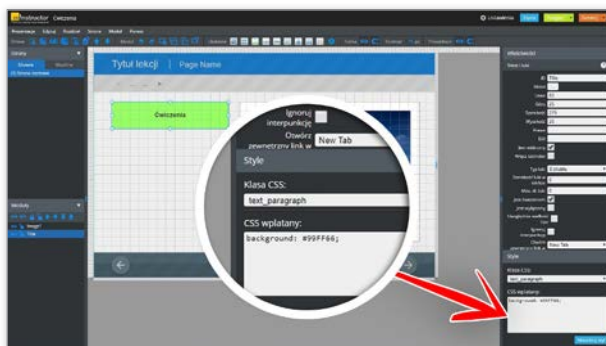
2. Modyfikacja wyglądu

Jeżeli chcemy zmodyfikować wygląd pola tekstowego, to należy zaznaczyć moduł „Title”. Następnie w oknie właściwości rozwijamy listę pod nazwą „Klasa CSS” i wybieramy odpowiednią pozycję.

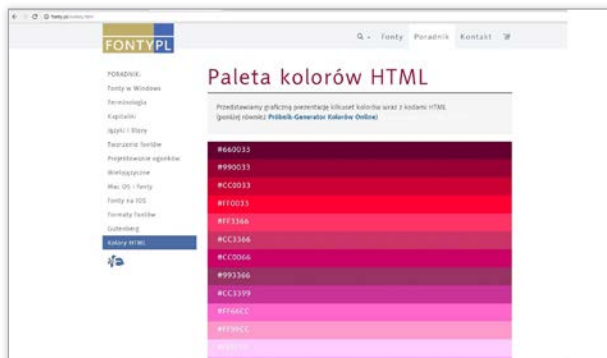


3. Zmiana koloru tła

Do zmiany koloru tła pola tekstowego (lub innego modułu) używamy okienka o nazwie „CSS wplątany”. Należy w nim wpisać polecenie (np. `background: #99FF66`) i kliknąć w przycisk „Aktualizuj styl” („#99FF66” to kod HTML danego koloru).



Kody HTML innych kolorów można znaleźć np. na stronie www.fonty.pl/kolory.htm.

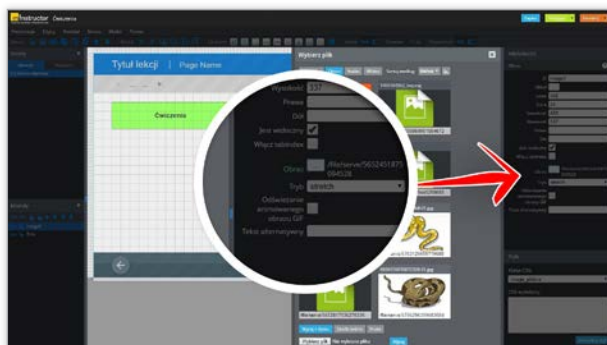


Zamiast symbolu koloru można wpisać po spacji także nazwę koloru w języku angielskim.

ROZDZIAŁ 4 DODAWANIE OBRAZU

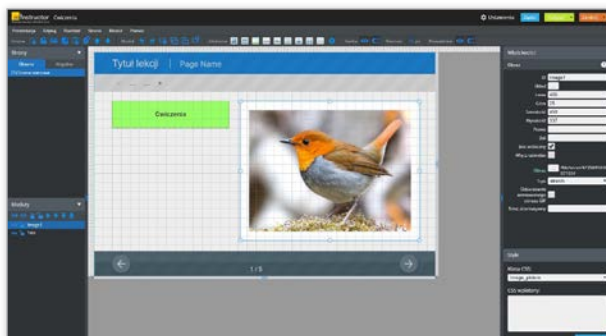
Zmiana obrazu – moduł „Image1” na stronie startowej.

Jeżeli chcemy zmienić obraz w module „Image”, to wpieryw zaznaczmy ten moduł na stronie, a następnie klikamy w oknie „Właściwości” w „...” w okienku obok nazwy „Obraz”.



W wyniku tej akcji otworzy się nowe okno „Wybierz plik”, w którym możemy wybrać obraz dla tego modułu. Polecamy korzystać z opcji „Wybierz plik” z dysku na swoim komputerze. Wcześniej należy przygotować zestaw obrazków, które chcemy wykorzystać w swojej pracy. Po wybraniu odpowiedniego pliku klikamy w przycisk „Wgraj”. Wówczas obraz zostanie wgrany na serwer platformy i będzie gotowy do umieszczenia w naszej lekcji.

Na potrzeby tej instrukcji wykorzystane zostały obrazy ze strony <https://pixabay.com/pl>.



Wszystkie wgrane pliki (obrazy, dźwięki) są gromadzone na platformie razem z daną pracą. Możemy je używać wielokrotnie w danej pracy.

ROZDZIAŁ 5.1 DODAWANIE ĆWICZEŃ – WSTĘP ORAZ MODUŁ „PUZZLE”

Ćwiczenia

Jeśli chcemy przygotować ćwiczenie, konieczne jest dodanie nowej strony z listy szablonów. W tym celu wybieramy zakładkę „Strona” (poziome Menu), a następnie z rozwiniętej listy wybieramy pozycję „Dodaj stronę z szablonu” (nawet wtedy, gdy chcemy dodać pustą stronę).



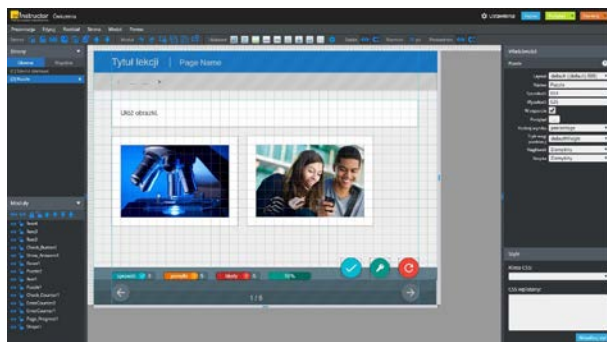
Otworzy się wówczas okno „Wybierz stronę”.

Po wybraniu odpowiedniej strony klikamy w przycisk „Dodaj stronę”, wówczas strona pojawi się na ekranie. W prostokącie po lewej stronie ekranu „Strony” zobaczymy nowo dodaną stronę, która zwykle ma nazwę „Tytuł strony 1”. Jeżeli chcemy, żeby nazwa strony odzwierciedlała zawartość, to należy ją zmienić. Na potrzeby tej instrukcji nazwa każdej dodanej strony została zmieniona.

Ćwiczenie – Puzzle

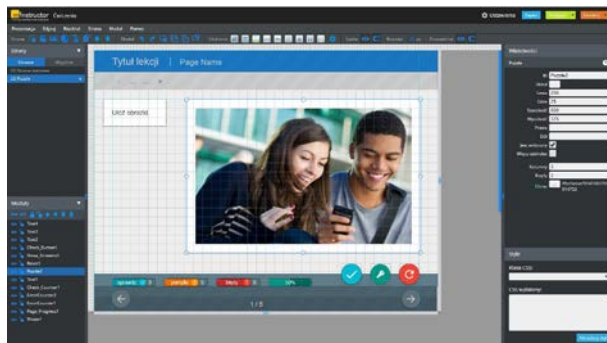
Tworzymy nową stronę poprzez wybranie szablonu strony „Puzzle”. Nazwa strony została zmieniona na „Puzzle”.

Oryginalna strona szablonu wygląda tak:



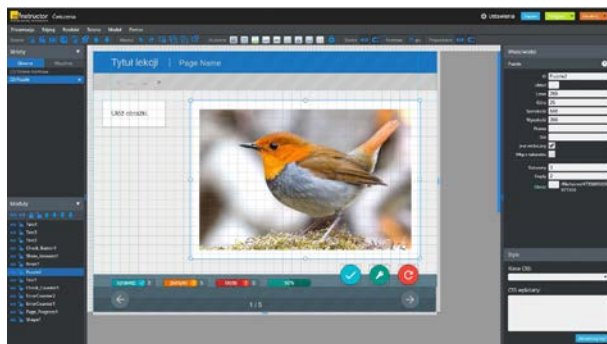
Na potrzeby instrukcji ćwiczenie zostało przygotowane dla jednego obrazka. Jeden z obrazków został usunięty, a drugi powiększony.

Po zmianach ekran wygląda w ten sposób:

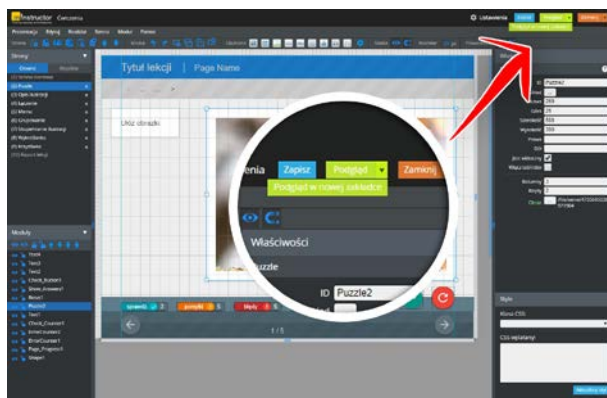


Następnie zmieniamy obraz w szablonie na inny (patrz rozdział 4).

Po zmianie obrazu nasze ćwiczenie wygląda następująco:

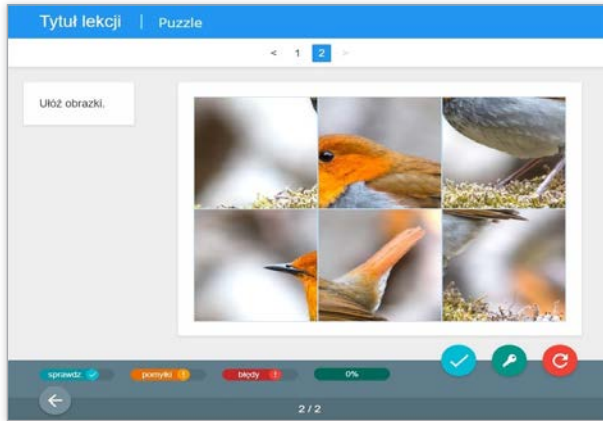


Ćwiczenie jest już gotowe i możemy sprawdzić, jak będzie działać. W tym celu przełączamy się w tryb podglądu. Aby to zrobić polecamy użyć opcji „Podgląd w nowej zakładce”. To działanie podejmujemy klikając w czarny trójkąt przy słowie „Podgląd” i z rozwiniętej listy wybierając „Podgląd w nowej zakładce”.



Przypominamy, że zwykle pierwsze kliknięcie w „Podgląd w nowej zakładce” powoduje zapisanie pracy, dopiero następne kliknięcie otwiera pracę w nowej zakładce. Na tej stronie możemy zobaczyć, jak będzie wyglądać ćwiczenie widziane przez użytkownika (ucznia).

Ćwiczenie „Puzzle” w trybie podglądu z naszym obrazkiem wygląda następująco:



- a) nagłówek – zawierają się w nim dwa poziome paski, pierwszy z nich zawiera tytuł lekcji, drugi zaś przyciski nawigacyjne,
- b) obszar główny – w tym miejscu znajduje się ćwiczenie.
- c) stopka – tu znajdują się przyciski z dodatkowymi opcjami oraz informację o postępach.

Po prawej stronie umieszczone są trzy okrągłe przyciski:



– służy do sprawdzenia, czy ćwiczenie zostało wykonane prawidłowo,



– pokazuje rozwiązanie, w tym przypadku jest to oryginalny obrazek,

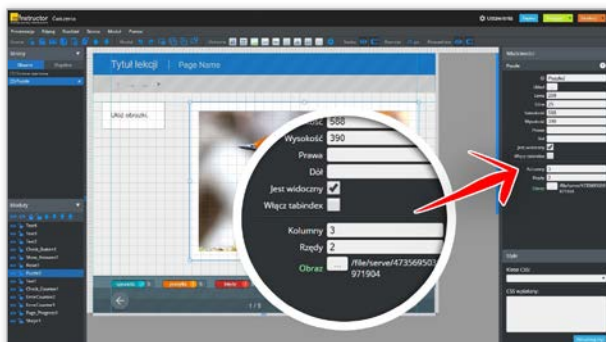


– resetuje ćwiczenie w celu ponownego wykonania.

W pasku poziomym poniżej (stopka) znajdują się informacje o stanie wykonania danego ćwiczenia: liczba pomyłek, błędów i sprawdzeń. Poniżej znajduje się pasek z przyciskami nawigacyjnymi oraz informacją, na której stronie się znajdujemy.

Wracamy do opisu naszego ćwiczenia.

Jeśli chcemy zmienić liczbę puzzli, na które jest podzielony rysunek i tym samym wpłynąć na stopień trudności zadania, to wpięrow musimy zamknąć okno „Podglądu” i wrócić do okna „Edycji”. Następnie zaznaczamy moduł „Puzzle” i w jego właściwościach zmieniamy zawartość rubryk „Kolumny” i „Rzędy”. Wpisane wartości ustalają sposób, w jaki program podzieli naszą grafikę w ćwiczeniu „Puzzle”.



ROZDZIAŁ 5.2 DODAWANIE ĆWICZEŃ – OPIS ILUSTRACJI

Ćwiczenie – Opis ilustracji

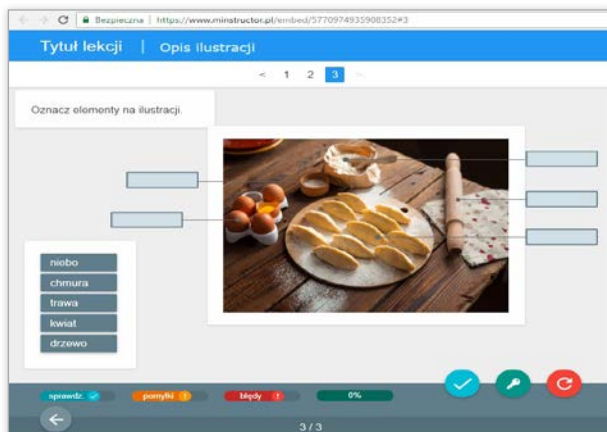
Tworzymy nową stronę poprzez wybranie szablonu strony „Opisywanie ilustracji”. Nazwa strony została zmieniona na „Opis ilustracji”.

Oryginalna strona szablonu wygląda tak:



W miejsce rysunku, który znajduje się w oryginalnym szablonie, wklejamy grafikę wybraną przez nas do tego ćwiczenia. W razie konieczności modyfikujemy wielkość elementów na stronie. Liczbę wskaźników i prostokątów zawierających wyrazy opisujące ilustrację dostosowujemy do naszych potrzeb. W tym ćwiczeniu liczba tych elementów została powiększona do pięciu, przy wykorzystaniu funkcji „Kopiuje” i „Wklej”.

Po pierwszych zmianach nasza strona w trybie podglądu wygląda tak:



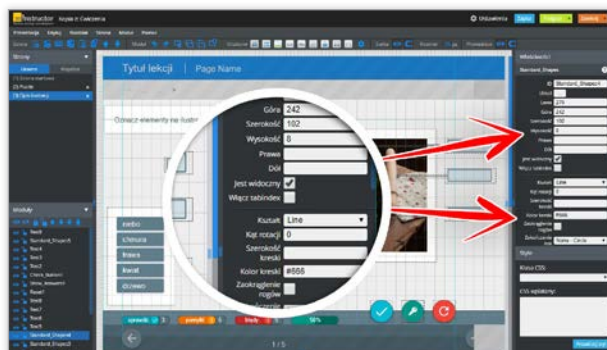
Jakie czynności należy jeszcze wykonać?

1. Zmienić kolor i wielkość wskaźników, jeżeli są słabo widoczne.
2. Uaktualnić listę wyrazów służących do opisanie obrazka.
3. Uaktualnić prawidłowe odpowiedzi w prostokątach przy wskaźnikach.

Aby wykonać te zmiany przełączamy się w tryb edycji, a następnie:

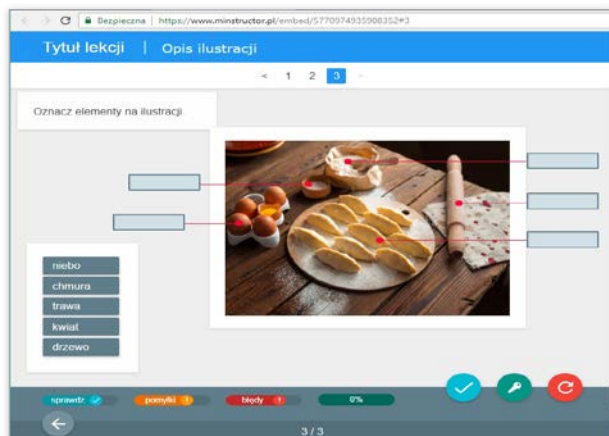
Ad 1. Zaznaczamy jeden wskaźnik (moduł ma nazwę „Standrad_Shapes” z odpowiednim numerem).

W okienku właściwości możemy zmienić wysokość i kolor kreski:

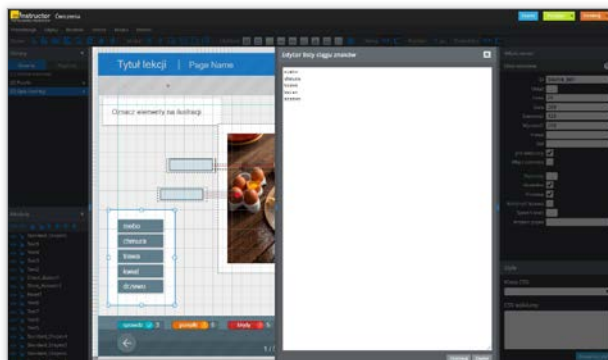


Na potrzeby tej instrukcji wysokość wszystkich wskaźników została zmieniona na dwadzieścia, a kolor kreski na czerwony.

Po tych zmianach strona w trybie podglądu wygląda następująco:



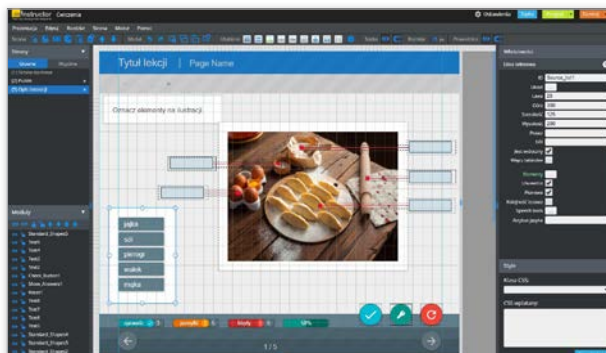
Ad. 2. Aby zmienić listę wyrazów do opisu ilustracji, klikamy dwa razy w moduł zawierający tę listę. Otworzy się wówczas okno: „Edytor listy ciągu znaków”.



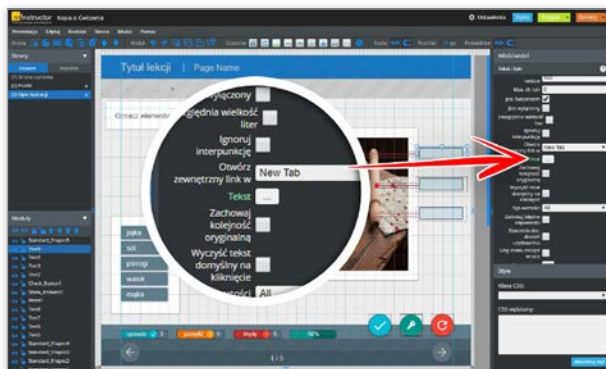
W oknie tego edytora zmieniamy listę wyrazów na aktualną. W naszym przypadku wpisujemy (kolejność wpisu nie ma znaczenia) następujące wyrazy:

- jajka
- sól
- pierogi
- wałek
- mąka

Każdy wyraz musi być wpisany w osobnym wierszu. Ostatni wyraz wpisujemy bez zmiany wiersza (nie klikamy w „Enter” po jego wpisaniu). Następnie klikamy w przycisk „Zapisz”. Okno edytora zostanie zamknięte, a na stronie ćwiczenia pojawią się zaktualizowane informacje:

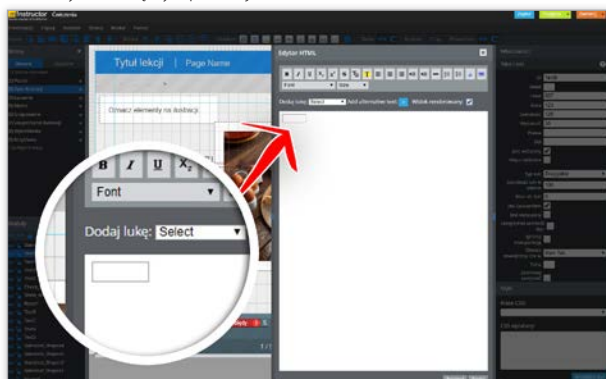


Ad. 3. Prostokąty, które będziemy wypełniać (nazwa modułu: „Text” z numerem) muszą mieć wpisane prawidłowe odpowiedzi. W tym celu zaznaczamy pierwszy prostokąt, którego prawidłowa zawartość to wyraz np. mąka, i w jego „Właściwościach” klikamy w „...” w okienku obok nazwy „Tekst”.

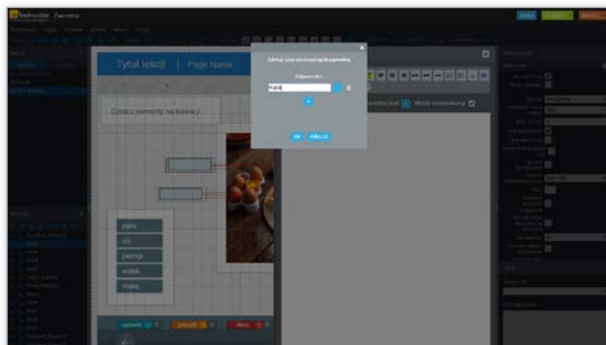


Otworzy się wówczas okno „Edytor HTML”, które można używać w dwóch trybach:

- a) Widok renderowany – w tym trybie, by wpisać wyraz mąka musimy kliknąć w prostokąt zaznaczony strzałką (rys. poniżej).



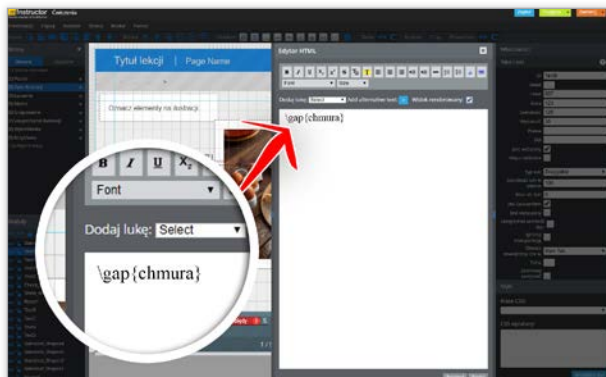
Otworzy się wówczas nowe okienko: „Edytuj lukę...” i tam należy wpisać prawidłowy wyraz:



Następnie klikamy w „OK”, a potem w okienku „Edytor HTML” w przycisk „Zapisz”.

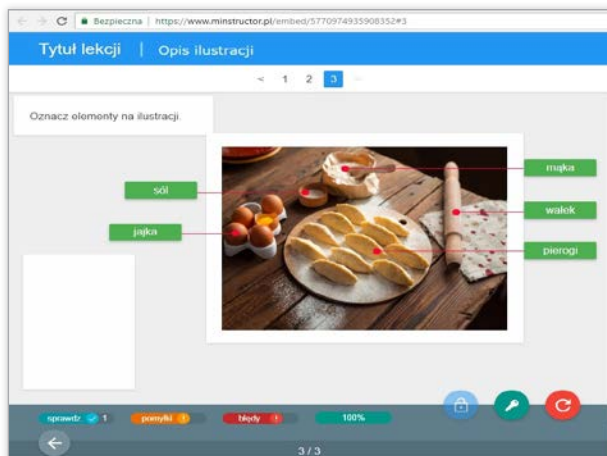
Te czynności powtarzamy dla wszystkich prostokątów.

- b) Widok nierenderowany – gdy kwadrat przy wyrażeniu „Widok renderowany” będzie pusty, to w okienku „Edytora HTML” widzimy, np. `\gap {chmura}`.

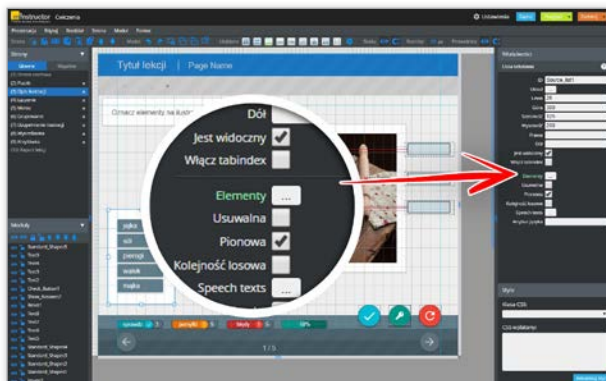


Musimy wtedy wyraz w nawiasach {} zastąpić prawidłowym, np. walek i kliknąć w przycisk „Zapisz”. Tę czynność powtarzamy dla wszystkich prostokątów.

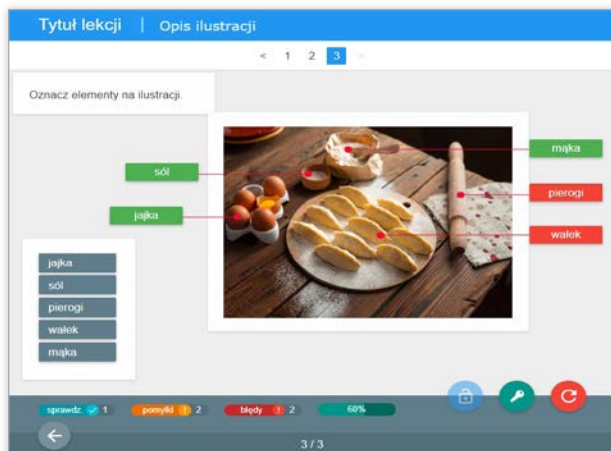
Po zakończeniu tych czynności powinniśmy sprawdzić, czy ćwiczenie działa prawidłowo. Przelączamy się na tryb podglądu i po prawidłowym wykonaniu oraz sprawdzeniu ćwiczenia powinniśmy zobaczyć:



Jeżeli chcielibyśmy, aby wyrazy po umieszczeniu w prostokątach nie zniknęły z listy wyboru, to musimy we właściwościach tego modułu wyłączyć opcję „Usuwalna”:



Jeżeli teraz wykonamy to ćwiczenie ponownie i sprawdzimy (w przykładzie popelniono dwa błędy w trakcie rozwiązywania zadania), to zobaczymy na ekranie:

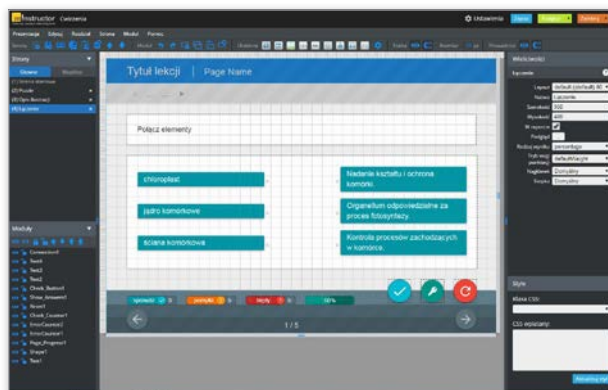


ROZDZIAŁ 5.3 DODAWANIE ĆWICZEŃ – ŁĄCZENIE ELEMENTÓW I DODAWANIE DŹWIĘKÓW

Ćwiczenie – łączenie elementów z elementami audio

Tworzymy nową stronę poprzez wybranie szablonu strony „Łączenie”. Choć w tym ćwiczeniu będą wykorzystane nagrania dźwiękowe, to strona „Łączenie audio” nie została wybrana w celu opisu dodawania do strony nowego modułu ćwiczeniowego. Nazwa strony została zmieniona na „Łączenie”.

Oryginalna strona szablonu wygląda tak:



Szablon tego ćwiczenia jest przygotowany do łączenia elementów tekstowych. W tej części znajduje się instrukcja, która przedstawia, jak przygotować ćwiczenie, w którym należy połączyć tekst z obrazkami. Dodatkowo przy liście tekstowej umieścimy moduły do odtwarzania nagranych wyrazów, aby ćwiczenie mogły wykonywać dzieci, które nie radzą sobie z czytaniem.

Jeżeli jedna z kolumn ma zawierać obrazki, to trzeba wcześniej przygotować wersję tych rysunków w postaci miniatur. W celu zmniejszenia rozmiarów interesującej nas grafiki należy skorzystać z dowolnego programu do edycji grafiki. Do tego zadania wystarczy darmowy program Paint w systemie Microsoft Windows.

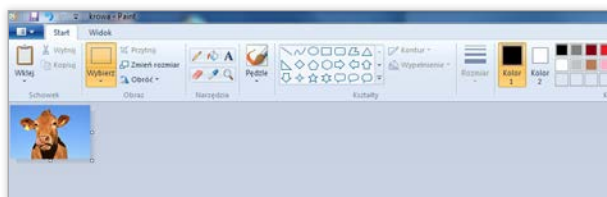
Tak wygląda okno tego programu, kiedy otworzymy w nim interesującą nas grafikę:



Aby zmienić rozmiar obrazu należy wybrać polecenie „Zmień rozmiar”. Wówczas otworzy się okno „Zmiana rozmiaru i pochYLENIE”, w którym należy przełączyć się na „Piksele”:



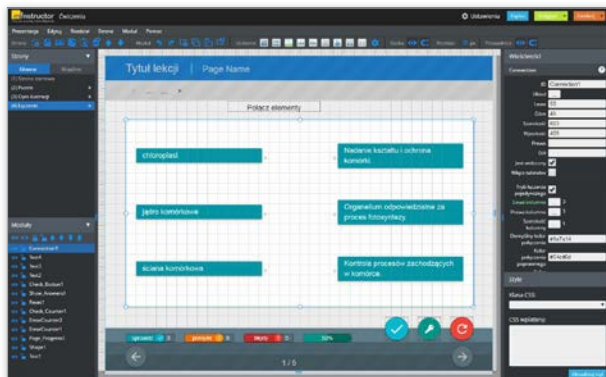
Aby zmodyfikować rozmiar grafiki, wystarczy zmienić tylko jedną wartość (w poziomie lub w pionie), druga zostanie dostosowana automatycznie, gdyż domyślnie aktywna jest opcja „Zachowaj współczynnik proporcji”. Do pracy z narzędziem eKreda najlepiej utworzyć grafikę, której szerokość wynosi 100-130 pikseli i wysokość 80-90 pikseli. Zmianę rozmiaru należy zatwierdzić klikając w „OK”, w wyniku czego otrzymamy gotową miniaturkę:



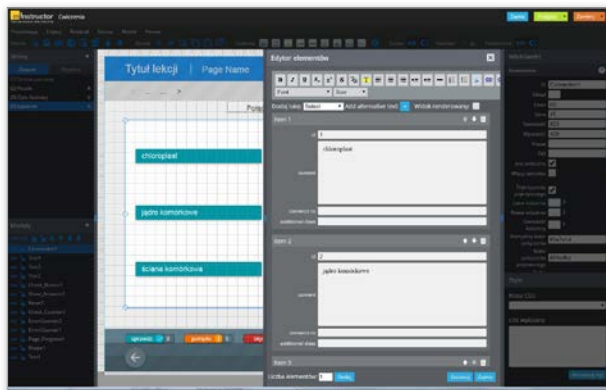
Pomniejszony obraz zapisujemy na swoim komputerze. Po przygotowaniu wszystkich miniatur możemy przystąpić do modyfikacji ćwiczenia „Łączenie”.

Dla potrzeb tej instrukcji zostały utworzone miniatury następujących zwierząt: koza, krowa, kot, wiewiórka. Jeżeli chcemy, aby w module zmieściły się wszystkie cztery rysunki, należy zwiększyć wysokość strony, zmniejszyć rozmiar pola tekstowego zawierającego polecenie (w okienku „Klasa CSS” wybieramy dla tego modułu pozycję „text_title”) oraz powiększyć rozmiar modułu zawierającego elementy, które mamy łączyć.

Po zmianach strona wygląda następująco:

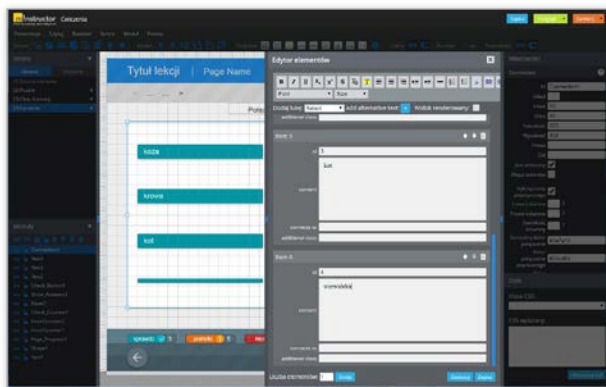


Po tych czynnościach przystępujemy do wprowadzania zmian w module „Connection”. Moduł zawiera dwie kolumny: „Lewa kolumna” i „Prawa kolumna”. Te dwie nazwy widzimy w okienku „Właściwości” modułu. Jeżeli chcemy zmienić zawartość lewej kolumny, to należy kliknąć w: „...” w okienku obok nazwy „Lewa kolumna”. Wówczas otworzy się okno: „Edytor elementów”:



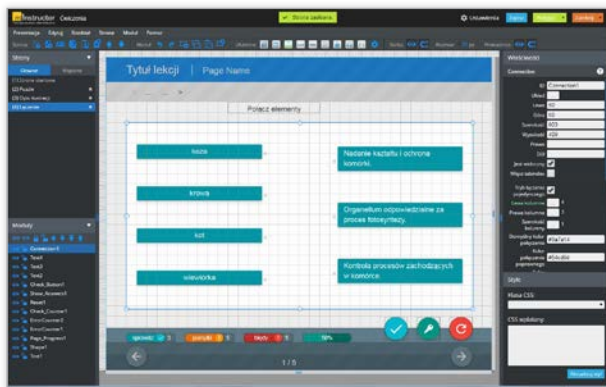
Każda pozycja z listy jest umieszczona w osobnych sekcjach o nazwie „Item”. Pierwszy element w sekcji „Item 1”, drugi w „Item 2” itd. Widzimy również, że każdy element ma przydzielony identyfikator „id”. W lewej kolumnie użyto do tego celu kolejnych liczb porządkowych.

Zmieniamy zawartość okienka o nazwie „content”, wpisując tam wyrazy, które chcemy użyć w ćwiczeniu. Moduł w szablonie zawiera trzy „Itemy”. Aby wpisać wszystkie cztery wyrazy, musimy dodać jeden „Item” klikając w przycisk „Dodaj” na dole okna „Edytor elementów”. W sekcji „Item 4” wszystkie okienka są „puste”. Wpisujemy do niego (okienko „content”) ostatni wyraz oraz w okienku „id” identyfikator tego wyrazu, liczbę 4.

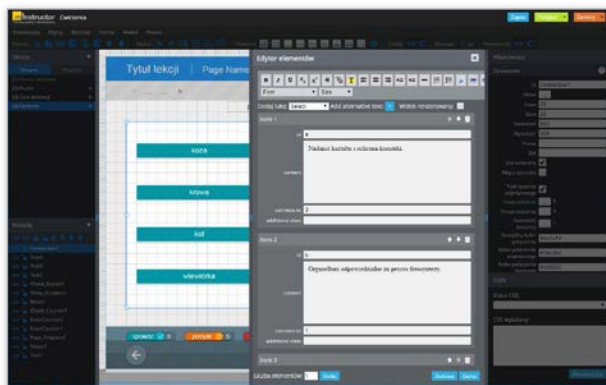


Wyrazy możemy wpisywać w dowolnej kolejności, ale warto zapamiętać ich identyfikatory. W tej instrukcji mamy: koza (id 1), krowa (id 2), kot (id 3), wiewiorka (id 4). Położenie elementów listy można zmieniać, np. wyśrodkować, korzystając z funkcji dostępnych w oknie „Edytor elementów”.

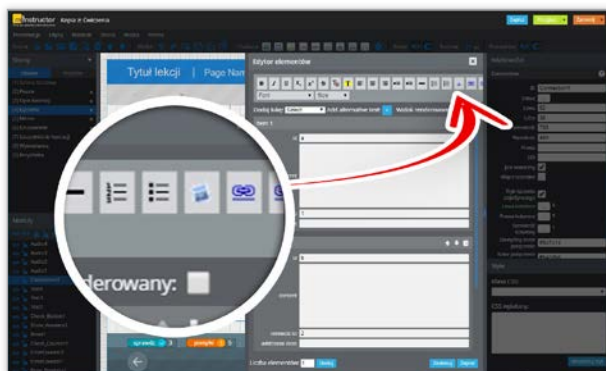
Po wprowadzeniu wszystkich zmian klikamy w przycisk „Zapisz”, po czym widzimy:



Teraz należy zmienić zawartość prawej kolumny. Podobnie jak w przypadku lewej kolumny klikamy w „...” w okienku obok nazwy „Prawa kolumna” i w wyniku tego znów otwiera się okno „Edytor elementów”, którego zawartość jest bardzo podobna do poprzedniego. Jako identyfikatory użyto tu kolejnych liter alfabetu. Dodatkowo w rubrykach o nazwie „connects to” są wpisane identyfikatory prawidłowych połączeń.

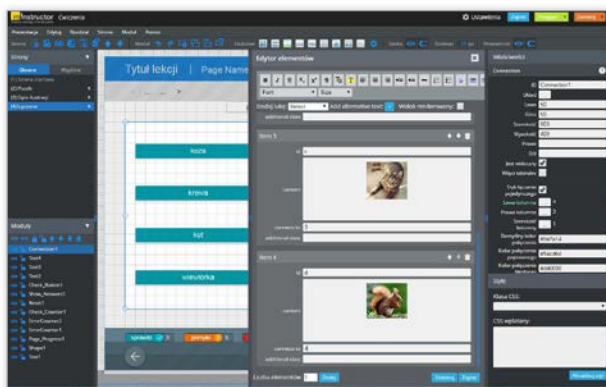


Jeżeli chcemy zamiast tekstu wstawić grafikę, to w każdej sekcji trzeba usunąć tekst i w to miejsce wstawić obrazek. W tym celu klikamy w ikonkę „Insert image”, która znajduje się w górnej części okna „Edytor elementów” i dalej postępujemy tak samo, jak w przypadku zmiany obrazu (patrz rozdział 4). Do każdej sekcji wstawiamy inną grafikę.



Mamy cztery obrazki więc należy dodać jeden „Item” i wprowadzić do rubryki „id” kolejną literę alfabetu jako identyfikator.

Po wstawieniu wszystkich grafik należy zmienić zawartość pól „connects to” na prawidłowy: „Item” z obrazkiem kozy powinien mieć wpisaną w tym polu liczbę „1”, item z obrazkiem krowy liczbę „2” itd.



Następnie klikamy w przycisk „Zapisz” i w głównym oknie widzimy efekty naszej pracy:



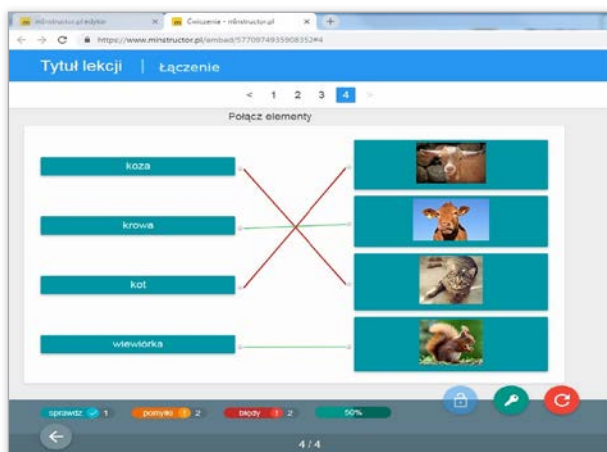
Jeżeli elementy lewej i prawej kolumny nie mieszczą się w module, to należy powiększyć moduł tak, aby elementy znalazły się wewnątrz prostokąta. W przeciwnym przypadku ćwiczenie może nie działać prawidłowo.

W tym ćwiczeniu moduł został przesunięty do góry (przy pomocy strzałek na klawiaturze, które pozwalają na dużą precyzję w przesuwaniu elementów) i nieco powiększony. W efekcie strona z ćwiczeniem wygląda następująco:



Teraz należy przełączyć się do trybu „Podgląd” i wykonać to ćwiczenie, aby sprawdzić czy wszystko działa prawidłowo.

Na potrzeby instrukcji w tym ćwiczeniu zostały popełnione dwa błędy. Po sprawdzeniu wyników ćwiczenia, ekran powinien wyglądać w ten sposób:



Dodatkowo możliwa jest w tym ćwiczeniu zmiana grubości kreski, która łączy elementy na liście. Aby to zrobić przełączamy się w tryb „Edycji” i we właściwościach modułu „Connection” zmieniamy zawartość rubryki o nazwie „Grubość połączenia”. Na potrzeby tej instrukcji grubość połączenia została zmieniona na cztery. Następnie należy kliknąć w przycisk „Aktualizuj styl”, aby zatwierdzić zmiany.

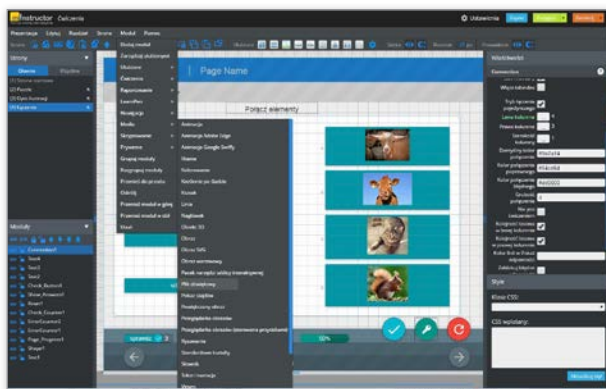
Nad rubryką „Grubość połączenia” znajdują się trzy inne rubryki, w których możemy zmienić: domyślny kolor połączenia, kolor połączenia prawidłowego (domyślnie kolor zielony) oraz kolor połączenia błędnego (domyślnie kolor czerwony).

Jeżeli do ćwiczenia nie dodajemy elementów audio, to możemy w każdej kolumnie uaktywnić opcję: kolejność losowa. W tym celu klikamy w rubryki o nazwach „Kolejność losowa” w lewej kolumnie” i „Kolejność losowa w prawej kolumnie”.



Jeżeli do ćwiczenia dołączamy nagrania dźwiękowe, np. do lewej kolumny, to należy wyłączyć „Kolejność losową” w tej kolumnie.

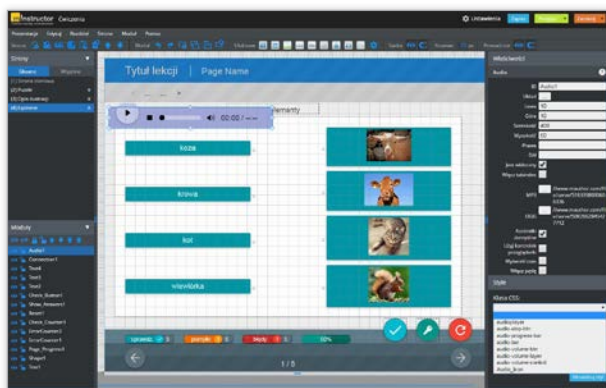
Nagrania dźwiękowe przygotowujemy wcześniej i zapisujemy je w osobnych plikach w formacie mp3. Na potrzeby tej instrukcji zostały nagrane cztery wyrazy: koza, krowa, kot i wiewiórka. W celu dodania modułu audio wybieramy zakładkę „Moduł” na samej górze ekranu. Po rozwinięciu listy wybieramy opcję „Media”, a następnie w nowej liście klikamy w opcję „Plik dźwiękowy”.



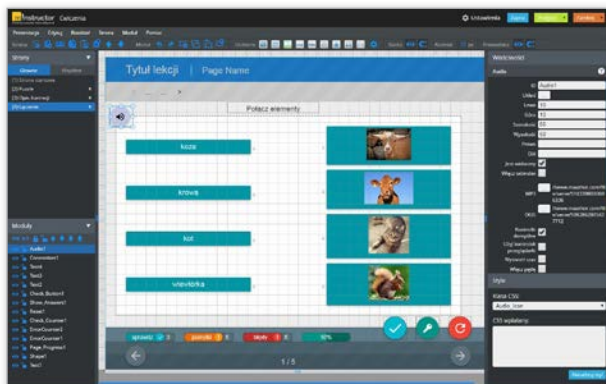
W wyniku tego działania na stronie pojawi się moduł „Audio” wyglądający następująco:



Wygląd modułu „Audio” należy zmienić na mniejszy. W tym celu zaznaczamy ten moduł i rozwijamy listę w okienku „Klasa CSS”.

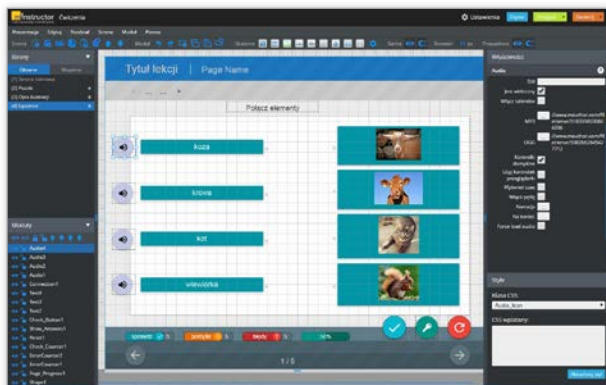


Z tej listy należy wybrać wygląd o nazwie „Audio_Icon” i zmienić szerokość tego modułu na mniejszą:

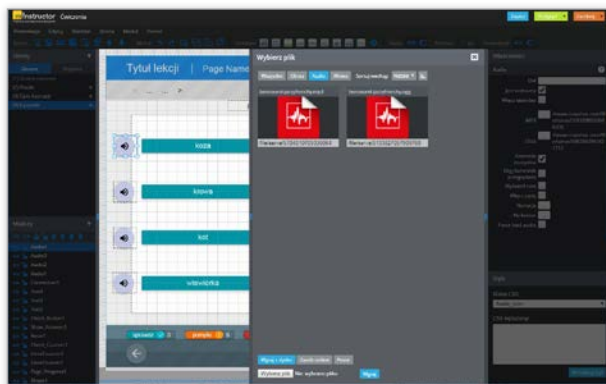


Następnie wykorzystując funkcję „Kopiuj” i „Wklej” zwiększamy liczbę modułów do czterech i przesuwamy je do wyrazów znajdujących się w lewej kolumnie.

Po wykonaniu tych czynności powinniśmy zobaczyć:

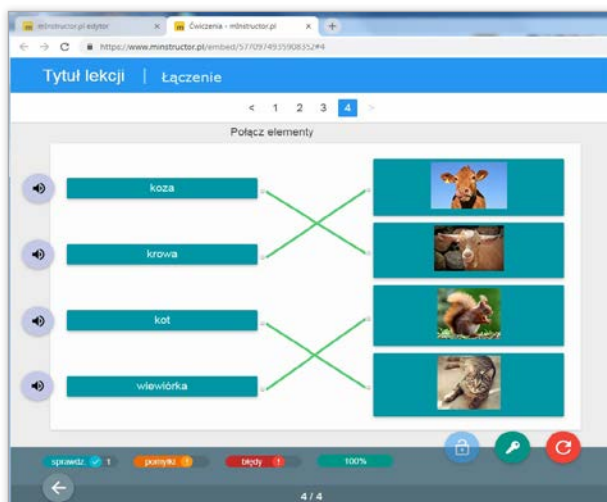


Teraz każdemu modułowi audio należy przyporządkować odpowiedni plik dźwiękowy. W tym celu zaznaczamy np. moduł audio przy wyrazie koza i w oknie właściwości klikamy w „...” przy nazwie „MP3”. W wyniku tego działania otworzy się okno „Wybierz plik”. W tym oknie wybieramy odpowiedni plik z przygotowanym nagraniem dźwiękowym.



Po wgraniu wszystkich plików przełączamy się w tryb „Podgląd” w celu sprawdzenia działania ćwiczenia. W tym przykładzie zadanie zostało wykonane poprawnie.

Po sprawdzeniu odpowiedzi ekran ćwiczenia wygląda następująco:

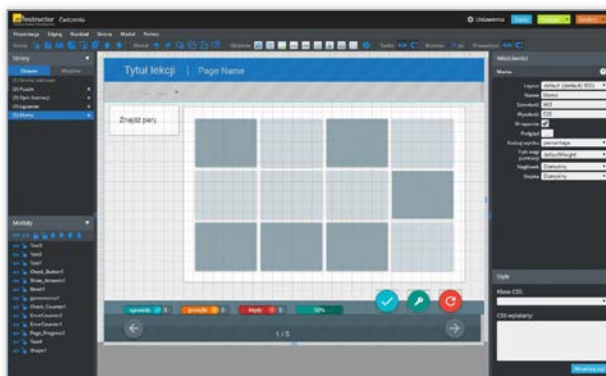


ROZDZIAŁ 5.4 DODAWANIE ĆWICZEŃ – GRA „MEMO”

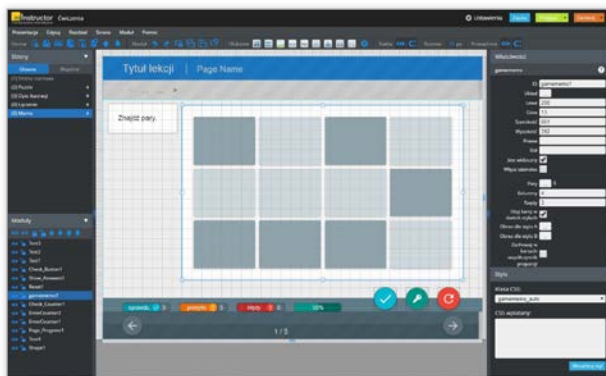
Ćwiczenie – Memo

Tworzymy nową stronę, wybierając z szablonu stronę „Zapamiętywanie”. Nazwa strony została zmieniona na „Memo”. W szablonie tej strony zostały zmienione wielkości poszczególnych modułów.

Tak wygląda strona tego ćwiczenia po zmianach:

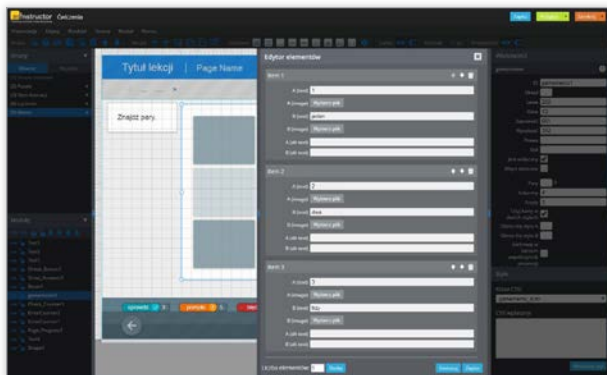


Moduł ćwiczeniowy na tej stronie nazywa się „gamememo”. Po zaznaczeniu go, możemy w oknie właściwości zobaczyć, że zawiera on sześć par rozłożonych w trzech rzędach i czterech kolumnach.



W trybie edycji nie widzimy par użytych w tym ćwiczeniu. Pod jaśniejszymi prostokątami kryją się pierwsze elementy par, a pod ciemniejszymi drugie. Jeżeli chcemy zobaczyć, co kryje się pod szarymi prostokątami lub zmienić zestaw par, to musimy kliknąć w „...” w oknie obok nazwy „Pary”. Wówczas otworzy się okno „Edytor elementów”, w którym widzimy,

że w tym szablonie użyto pary: 1 – jeden; 2 – dwa; 3 – trzy itd. Każda para jest umieszczona osobno w poszczególnych sekcjach. Mamy tu sześć sekcji (tyle ile jest par) o nazwach: „Item 1”, „Item 2”, „Item 3” itd.



W ćwiczeniu „Memo” możemy tworzyć pary typu: tekst-tekst; tekst-obraz; obraz-obraz.

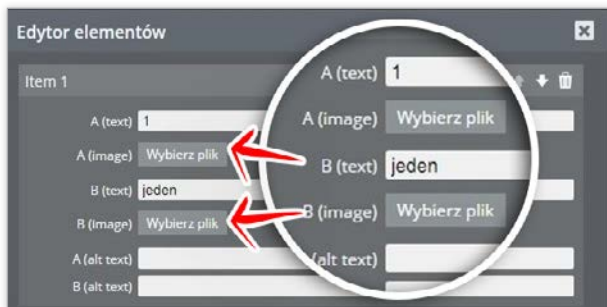
- a) jeżeli chcemy utworzyć pary typu tekst-tekst, to w każdej sekcji „Edytora elementów” wypełniamy dwa pola o nazwach: „A (text)” i „B (text)”



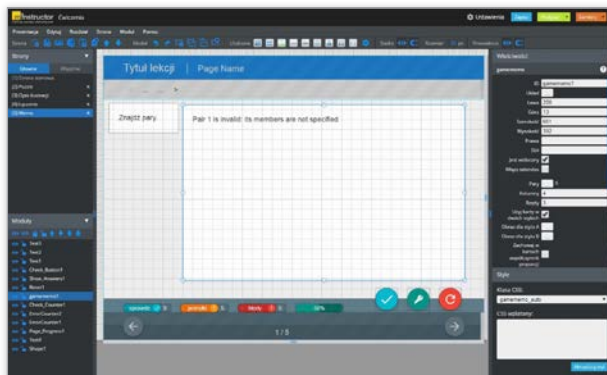
- b) jeżeli chcemy utworzyć pary typu tekst-obraz, to w każdej sekcji „Edytora elementów” wypełniamy dwa pola o nazwach: „A (text)” i „B (image)” lub „A (image)” i „B (text)”



- c) jeżeli chcemy utworzyć pary typu obraz-obraz, to w każdej sekcji „Edytora elementów” wypełniamy dwa pola o nazwach: „A (image)” i „B (image)”.

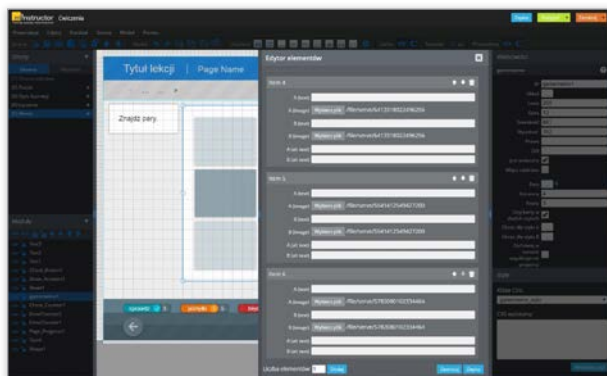


Jeżeli w trakcie wypełniania sekcji popełnimy błąd (np. wypełnimy za dużo lub za mało pól), to po zamknięciu okna „Edytora elementów” może się okazać, że mamy na stronie następującą sytuację:

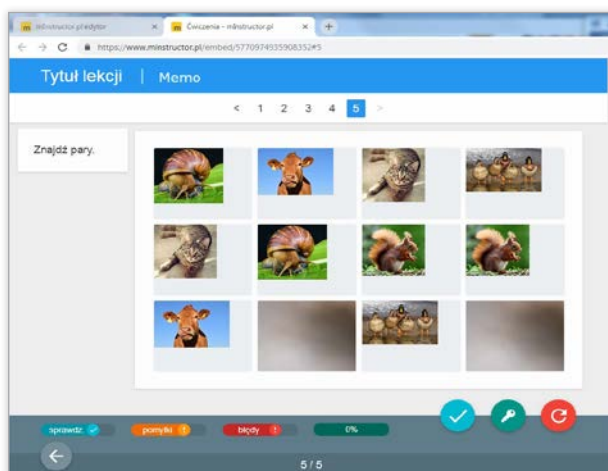


Należy wówczas ponownie otworzyć okno „Edytor elementów” klikając w „...” w okienku obok nazwy „Pary” i poprawić błędy.

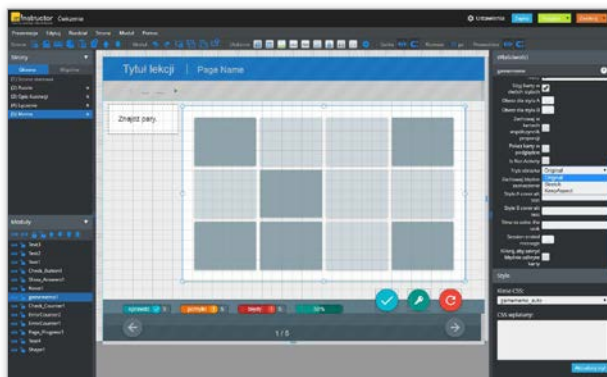
Na potrzeby tej instrukcji ćwiczenie zostało stworzone dla par typu obraz-obraz. Wcześniej należy przygotować grafiki dla tego ćwiczenia. Możemy przygotować obrazy w postaci miniatur lub użyć obrazów w oryginalnej wielkości. Gdy grafiki są już przygotowane, otwieramy okno „Edytor elementów” i w każdej sekcji kasujemy zawartość pól „A (text)” i „B (text)”. Następnie wgrujemy obrazy do pól o nazwach „A (image)” i „B (image)”. Postępujemy tak samo, jak w przypadku zmiany obrazu (patrz rozdział 4). Prawidłowo wypełnione sekcje dla Memo par typu obraz-obraz powinny wyglądać następująco:



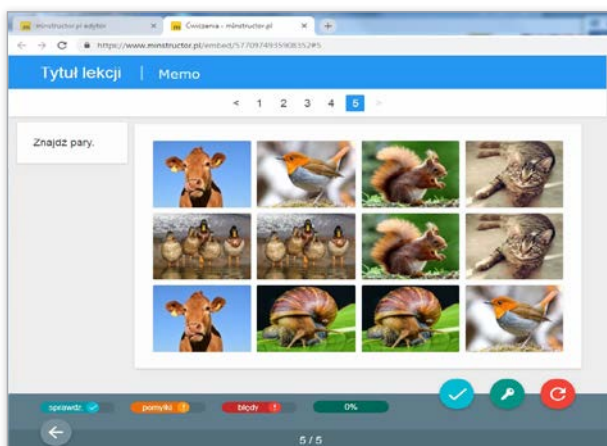
Następnie klikamy w przycisk „Zapisz” i tym samym ćwiczenie jest gotowe. Na potrzeby instrukcji wykorzystane zostały obrazy w dwóch wielkościach: oryginalnej (rudzik) i pomniejszonej (reszta). Tak wygląda przygotowane ćwiczenie w trybie „Podgląd”:



Powyżej możemy zobaczyć, że grafiki nie zostają automatycznie dopasowane do wielkości elementów (niektóre są zbyt małe lub zbyt duże). Aby to poprawić należy przełączyć się do trybu „Edycji” i w oknie właściwości modułu „gamememo” poszukać rubryki o nazwie: „Tryb obrazka”. Następnie z rozwiniętej w nim listy wybrać „Stretch” (rozciągnięcie).

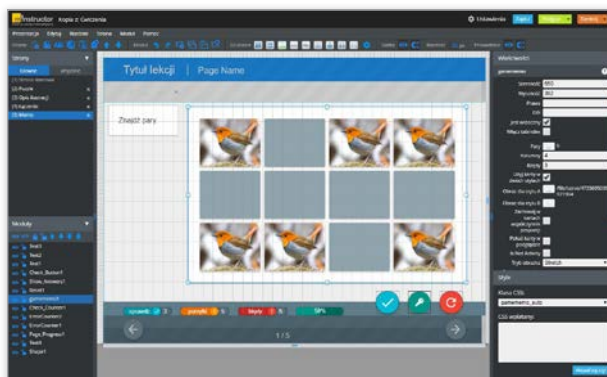


Następnie ponownie przełączamy się do trybu podglądu i jeszcze raz wykonujemy to ćwiczenie. Jak można zobaczyć poniżej, teraz grafiki zostały automatycznie dopasowane do wymiarów elementów:



We właściwościach modułu „gamememo” mamy jeszcze możliwość zmiany grafiki rewersu kart (grafika, która zakrywa dany obraz, do czasu aż użytkownik odwróci kartę, klikając w nią) użytych w tym ćwiczeniu. W oryginalnym szablonie rewers kart ma postać szarego koloru w jaśniejszym i ciemniejszym odcieniu. Aby zmienić wygląd rewersu należy posłużyć się funkcjami o nazwach: „Obraz dla stylu A” i „Obraz dla stylu B”. W celu zmiany klikamy w „...” w okienku obok nazwy „Obraz dla stylu A”. Na ekranie pojawi się nowe okno „Wybierz plik”, w którym należy wybrać obraz z dostępnego zbioru lub wgrać go z dysku. Następnie klikamy w przycisk „Zapisz” aby potwierdzić zmiany.

W tym przykładzie za rewers stylu A wybrano grafikę przedstawiającą rudzika:



Jeżeli uznamy, że takie rozwiązanie nie jest korzystne, to aby wrócić do poprzedniego ustawienia, należy ponownie kliknąć w „...” w okienku obok nazwy „Obraz dla stylu A” i w otwartym oknie „Wybierz plik” kliknąć w przycisk „Puste”.



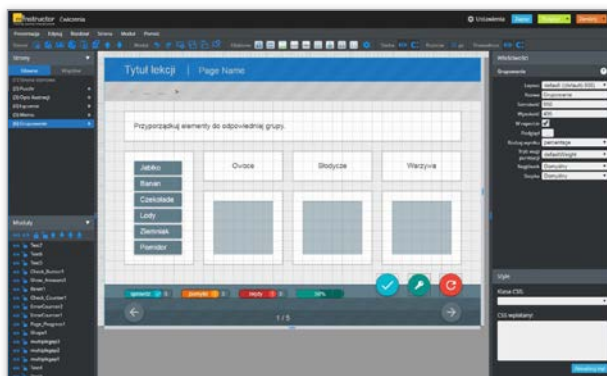
W wyniku tego na ekranie pojawią się z powrotem domyślne szare prostokąty.

ROZDZIAŁ 5.5 DODAWANIE ĆWICZEŃ – GRUPOWANIE (PRZECIĄGNIJ I UPUŚĆ)

Ćwiczenie – Grupowanie

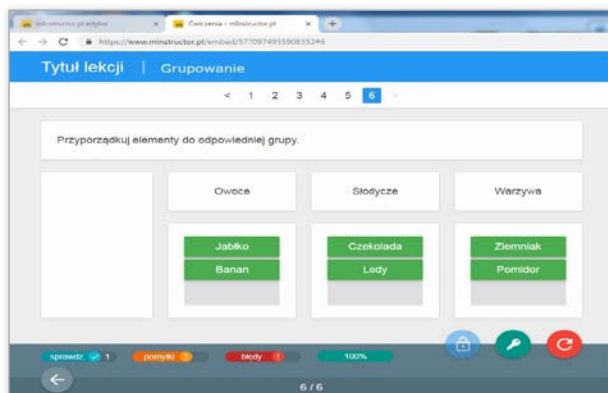
Tworzymy nową stronę, wybierając z szablonu stronę „Grupowanie”. Nazwa strony została zmieniona na „Grupowanie”.

Originalna strona wygląda następująco:



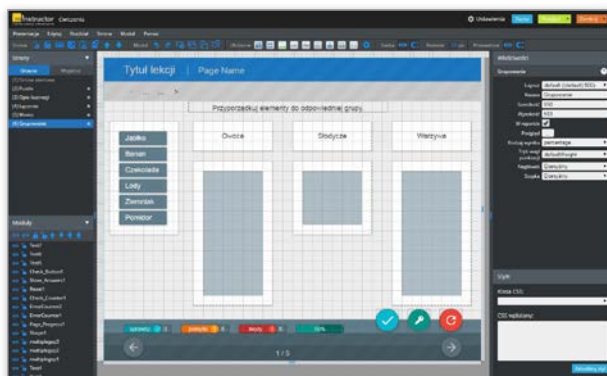
W tym szablonie elementami danych zbiorów (owoce, słodycze, warzywa) są wyrazy. Zamiast wyrazów można do tego ćwiczenia używać także grafik. W celu przedstawienia wszystkich opcji tego szablonu, przygotowujemy ćwiczenie, w którym znajdują się zarówno elementy tekstowe, jak i graficzne.

W celu prezentacji ćwiczenie zostało wykonane zgodnie z treściami znajdującymi się domyślnie w szablonie. Po przełączeniu się w tryb podglądu i rozwiązaniu zadania widzimy następujący ekran:

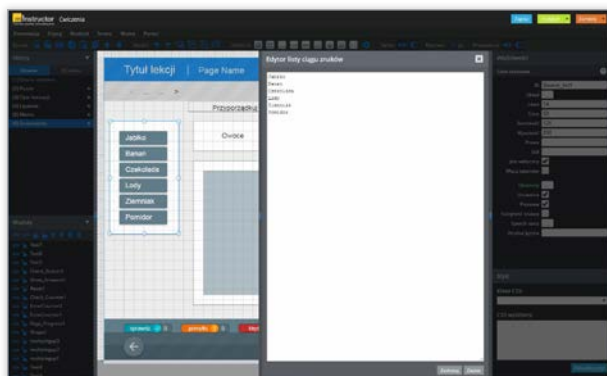


Na potrzeby tej instrukcji zbiory owoce i warzywa będą zawierały elementy graficzne, a zbiór słodycze elementy tekstowe. Grafiki przeznaczone do tego ćwiczenia muszą mieć miniaturowe rozmiary. Konieczne jest również powiększenie strony i zbiorów, których elementami będą obrazki.

Po modyfikacjach strona powinna wyglądać następująco:

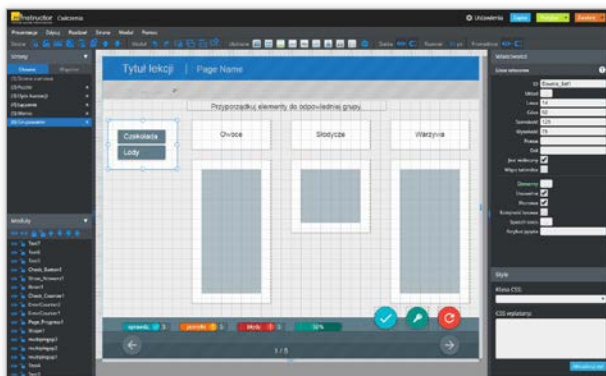


Pierwszą czynnością do stworzenia naszego ćwiczenia będzie zmodyfikowanie listy wyrazowej (jej identyfikator ID to: „Source_list1”). Usuniemy z niej cztery wyrazy i w ten sposób pozostaną dwa: czekolada, lody. Aby dokonać tej zmiany, klikamy dwukrotnie na moduł zawierający listę i wówczas otworzy się okno „Edytor listy ciągu znaków”.

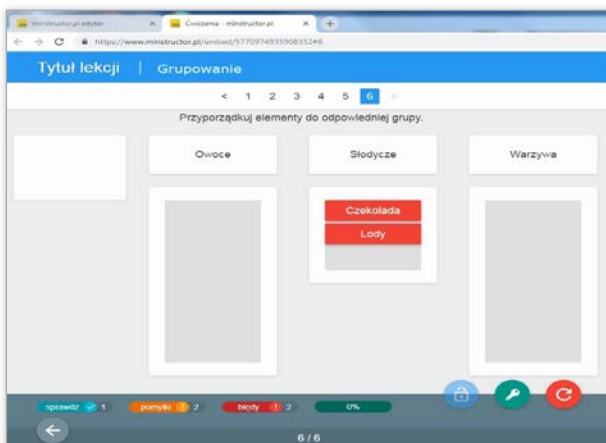


Każdy wyraz tej listy musi być wpisany w osobnym wierszu. Gdy wpisujemy ostatni wyraz na liście, nie zmieniamy wiersza (nie wciskamy klawisza „Enter”).

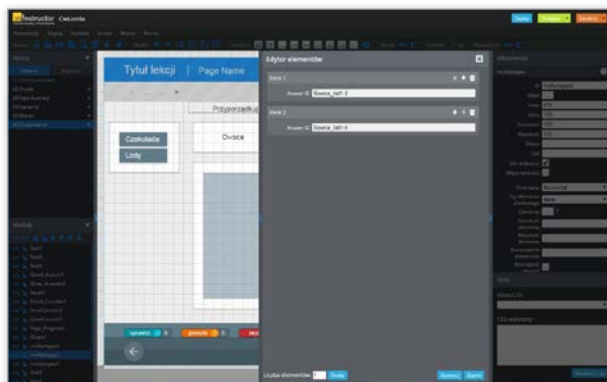
Na potrzeby tego ćwiczenia z listy usunięte zostały dwa pierwsze i dwa ostatnie wyrazy. W wyniku tego wyraz trzeci przesuwa się na pierwszą pozycję listy, a czwarty na drugą. Pamiętajmy, żeby po wyrazie Lody nie nastąpiła zmiany wiersza (poprzez kliknięcie klawisza „Enter”). Następnie wybieramy opcję „Zapisz” w celu zatwierdzenia zmian i widzimy następujący ekran:



Po tej zmianie przełączamy się w tryb podglądu i wykonujemy ćwiczenie ponownie – tylko dla jednego zbioru – słodczyce. Okazuje się, że mimo prawidłowego wykonania, po sprawdzeniu wyświetla nam się następujący ekran:

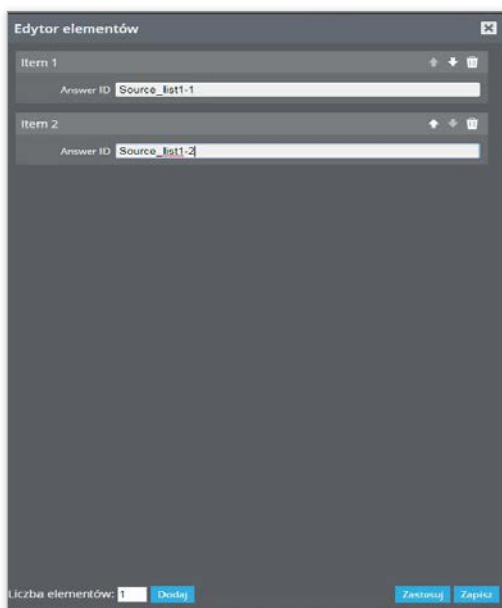


Widzimy, że zmiana zawartości listy przyniosła nieoczekiwane konsekwencje. Poprawna odpowiedź została zakwalifikowana jako błędna. Musimy to poprawić. W tym celu przełączamy się do trybu „Edycji” i zaznaczamy zbiór słodczyce. W oknie właściwości tego zbioru klikamy w „...” w okienku obok nazwy „Elementy”. W wyniku tego działania otwiera się okno „Edytor elementów”.

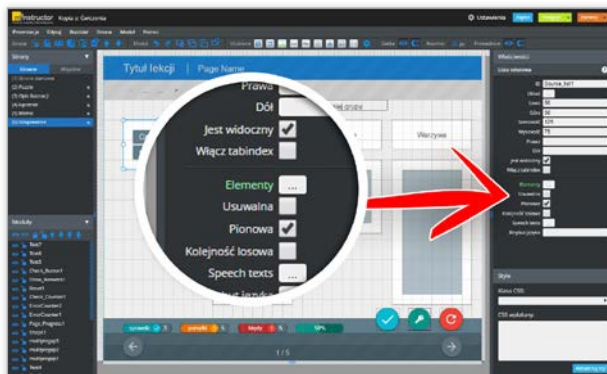


Znajdują się w nim dwie sekcje: „Item 1” i „Item 2” (sekcji powinno być tyle, ile jest elementów zbioru). W każdej sekcji w rubryce „Answer ID” musi być umieszczony identyfikator wyrazu z listy „Source_list1”, który ma trafić do zbioru słodycze. Przed zmianą listy wyrazy, które trafiły do zbioru słodycze były na trzeciej i czwartej pozycji. Teraz są na pierwszej i drugiej. Musimy więc liczbę „3” w sekcji „Item 1” zmienić na „1”, a liczbę „4” w sekcji „Item 2”, na „2”.

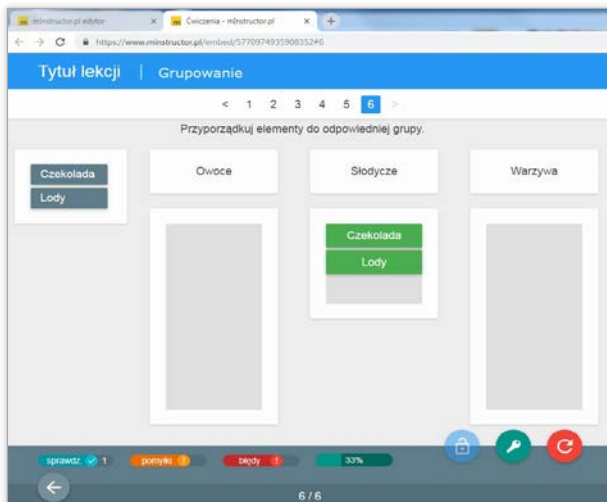
Po zmianach okno „Edytora elementów” powinno wyglądać następująco:



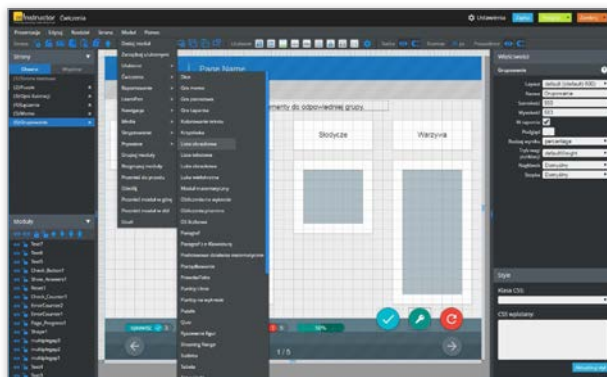
Następnie klikamy w przycisk „Zapisz”, aby potwierdzić zmiany. Teraz ćwiczenie dla zbioru słodycze powinno działać prawidłowo, co możemy sprawdzić w trybie podglądu. Jeżeli chcemy, żeby wyrazy po umieszczeniu ich w zbiorze słodycze nie zniknęły z listy, to we właściwościach modułu „Source_list1” należy wyłączyć opcję o nazwie „Usuwalna”.



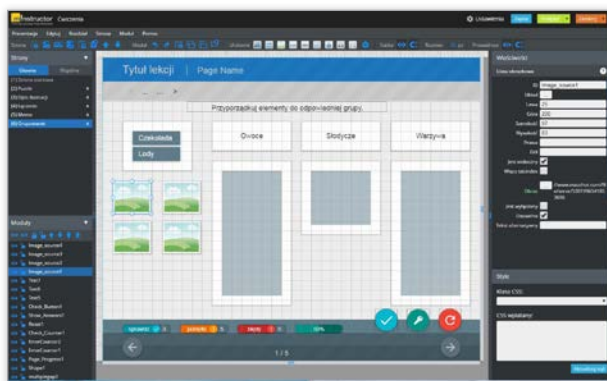
W wyniku tego działania po ponownym wykonaniu i sprawdzeniu ćwiczenia wyświetli nam się następujący ekran:



Teraz przystępujemy do wykonania następnego etapu. Jeżeli elementami zbioru mają być obrazy, to do szablonu należy dodać moduł ćwiczeniowy o nazwie „Lista obrazkowa”. W tym celu wybieramy zakładkę „Moduł” na samym górze strony. Po rozwinięciu listy wybieramy opcję „Ćwiczenia”, a następnie w nowej liście klikamy w opcję „Lista obrazkowa”.



Moduł, który pojawi się na stronie przesuwamy w dół i pomniejszamy, gdyż muszą się tu zmieścić cztery obrazki. Następnie używając funkcji „Kopiuj” i „Wklej” zwiększamy liczbę obrazków do czterech. Każdy z dodanych modułów ma identyfikator o nazwie „Image_source” z odpowiednim numerem. Strona z wklejonymi modułami „Image_source” powinna wyglądać w ten sposób:



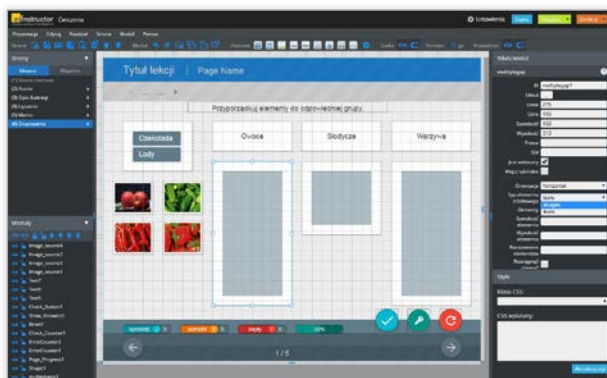
Następnie do każdego modułu „Image_source” wklejamy wcześniej przygotowane obrazy, tak samo jak w przypadku zmiany obrazu (patrz rozdział 4).

Po wykonaniu tych czynności strona powinna wyglądać tak:

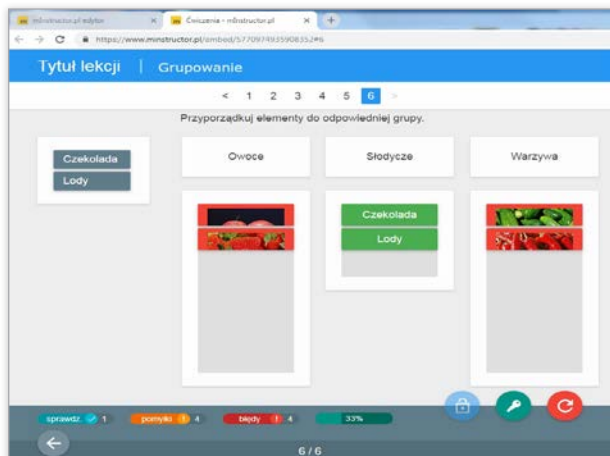


Gdybyśmy teraz chcieli wykonać to ćwiczenie i próbowali umieścić obrazki w zbiorach owoce i warzywa, to okaże się to niemożliwe. Obrazki są odrzucane i wracają na swoje miejsce. Żeby możliwym było umieszczenie grafik w zbiorach, należy zmodyfikować właściwości zbiorów owoce i warzywa.

Zaznaczamy jeden z tych zbiorów i w oknie właściwości szukamy rubryki o nazwie „Typ elementu źródłowego”. Następnie z rozwiniętej z niej listy wybieramy „images”.



Te same czynności powtarzamy dla drugiego zbioru. Teraz możemy już wykonać ćwiczenie w celu jego sprawdzenia. Przełączamy się w tryb podglądu i okazuje się, że po sprawdzeniu mamy taką sytuację:



Widzimy na ekranie, że program zakwalifikował nasze odpowiedzi jako błędne (dla zbiorów owoce i warzywa) oraz grafiki w tych zbiorach są obcięte. Należy więc to poprawić.

a) błędne odpowiedzi

Wracamy do trybu edycji i zaznaczamy jeden ze zbiorów, np. owoce. Klikamy w „...” w okienku obok nazwy „Elementy”. Na ekranie otwiera się okno „Edytor elementów”. W każdej sekcji w orubryce „Answer ID” musimy wpisać identyfikator obrazka, który ma trafić do zbioru owoce. W naszym przypadku są to obrazki jabłka (ID: „Image_source1”) i truskawki (ID: „Image_source4”).

Po zmianach okno „Edytora elementów” powinno wyglądać następująco:



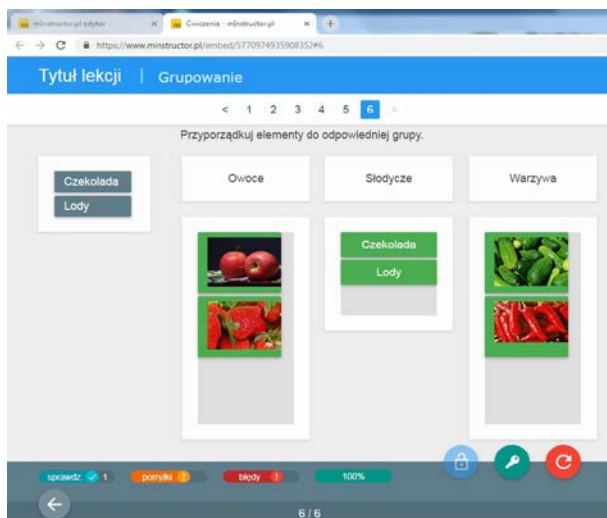
Klikamy w „Zapisz” i te same czynności powtarzamy dla zbioru warzywa. Do edytora elementów tego zbioru wprowadzamy identyfikatory obrazków ogórki (ID: „Image_source2”) i papryka (ID: „Image_source3”).

b) wygląd grafik po umieszczeniu ich w zbiorach

We właściwościach modułu „Image_source” sprawdzamy wielkość obrazka. W ćwiczeniu opisywanym w tej instrukcji każdy obrazek ma wielkość 100x83 pikseli (szerokość na wysokość). Tę informację należy umieścić we właściwościach zbiorów owoce i warzywa w rubrykach „Szerokość elementu” i „Wysokość elementu”. Za każdym razem po wpisaniu liczb należy kliknąć w przycisk „Aktualizuj styl”.



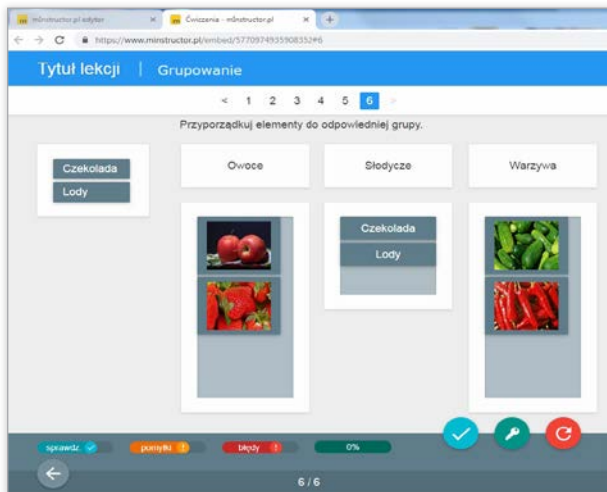
Po raz kolejny wykonamy ćwiczenie (poprawnie) w trybie podglądu. Po sprawdzeniu powinniśmy uzyskać następujący efekt:



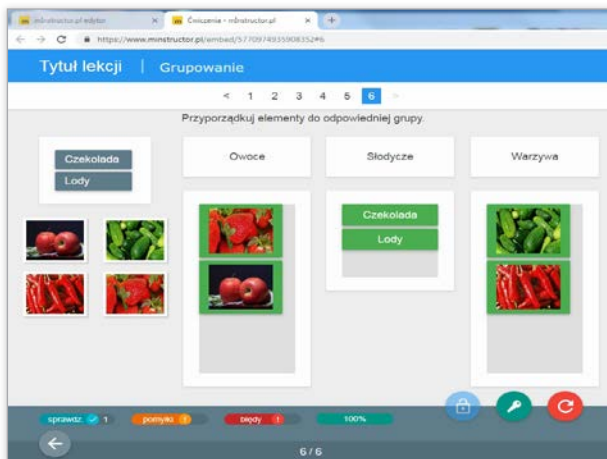
Jest już zdecydowanie lepiej jeżeli chodzi o wygląd elementów zbiorów owoce i warzywa. Możemy jednak jeszcze go poprawić. W tym celu należy w obu zbiorach uaktywnić opcję o nazwie „Rozciągnąć obrazy?”.



Gdy to zrobimy, to po wykonaniu ćwiczenia otrzymamy:



Jeżeli chcemy, żeby obrazy po umieszczeniu w zbiorach nie zniknęły z lewej strony ekranu, to we właściwościach wszystkich modułów „Image_source” należy wyłączyć opcję o nazwie „Usuwalna”. W efekcie otrzymamy:

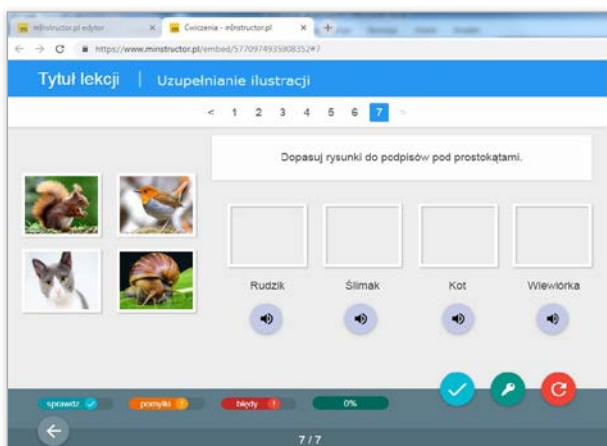


ROZDZIAŁ 5.6 DODAWANIE ĆWICZEŃ – UZUPEŁNIANIE ILUSTRACJI (PRZECIĄGNIJ I UPUŚĆ)

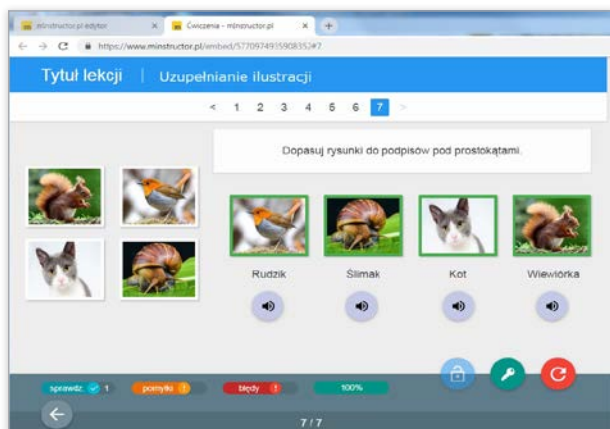
Ćwiczenie – Uzupełnianie ilustracji.

Na tym etapie czytelnik tej instrukcji może to ćwiczenie wykonać już samodzielnie. Aby rozpocząć tworzenie tego ćwiczenia należy utworzyć nową stronę z szablonem „Uzupełnianie – ilustracje”.

Gotowe ćwiczenie, w trybie podglądu i przed jego rozwiązaniem powinno wyglądać w ten sposób:



Po wykonaniu i sprawdzeniu powinniśmy otrzymać natomiast następujący obraz:

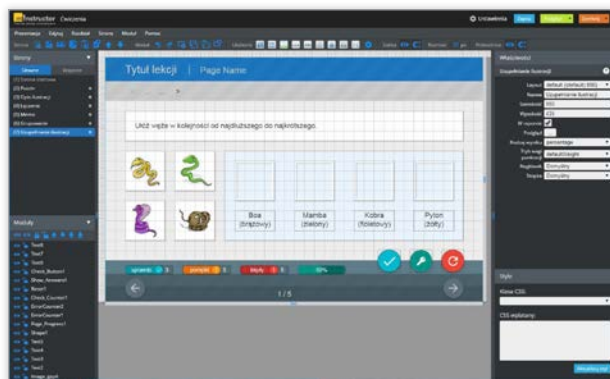


Moduły audio zawierają nagrane nazwy zwierząt widocznych na rysunkach.

Instrukcja do szablonu „Uzupełnianie – ilustracje”

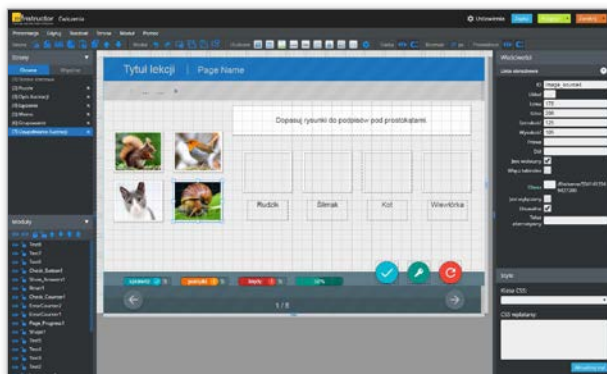
Tworzymy nową stronę, wybierając z szablonu stronę „Uzupełnianie – ilustracje”. Nazwa strony została zmieniona na „Uzupełnianie ilustracji”.

Oryginalna strona wygląda następująco:



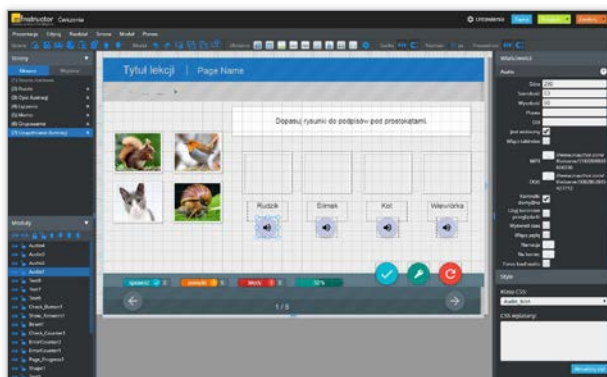
W szablonie zmieniamy polecenie, wstawiamy przygotowane obrazki w miejsce tych znajdujących się na stronie oraz aktualizujemy podpisy pod pustymi ramkami.

Po zmianach strona powinna wyglądać w taki sposób:



Do ćwiczenia możemy dodać moduły audio z nagranymi nazwami zwierząt. Są to te same nazwy, które znajdują się pod pustymi ramkami.

Po dołączeniu modułów audio strona powinna wyglądać następująco:



Na potrzeby tego ćwiczenia dla wszystkich obrazków opcja „Usuwalna” została wyłączona.

Każdy obrazek użyty w tym ćwiczeniu ma swój identyfikator. W naszym przypadku jest to: ruzdzik (Image_source2), ślimak (Image_source4), kot (Image_source3), wiewiórka (Image_source1).

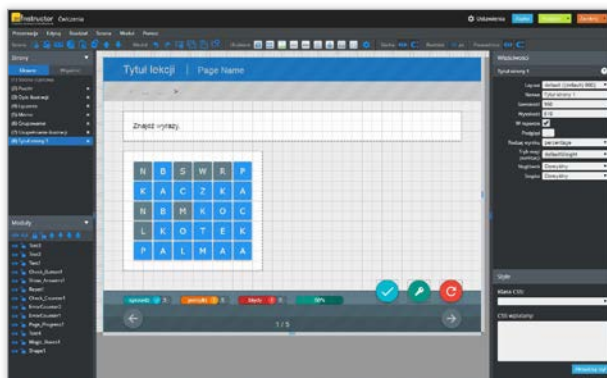
Celem tego ćwiczenia jest umieszczenie obrazków w odpowiednich ramkach. Na stronie znajdują się cztery ramki. Są to moduły o nazwie „Image_gap”. Musimy im przyporządkować prawidłowe odpowiedzi. W tym celu zaznaczamy pierwszy z modułów „Image_gap1” (prawidłowa odpowiedź to ruzdzik) i w oknie jego właściwości klikamy w „...” w okienku obok nazwy „ID odpowiedzi”. W wyniku tego otwiera się okno „Edytor listy ciągu znaków”. W tym oknie musi się znaleźć prawidłowy identyfikator. W naszym przypadku jest to „Image_source2”. Po wprowadzeniu poprawek klikamy w przycisk „Zapisz”. Czynność tę powtarzamy dla wszystkich modułów. Teraz możemy przełączyć się do trybu podglądu i sprawdzić czy ćwiczenie jest wykonane prawidłowo.

ROZDZIAŁ 5.7 DODAWANIE ĆWICZEŃ – WYKREŚLANKA

Ćwiczenie – Wykreślanka

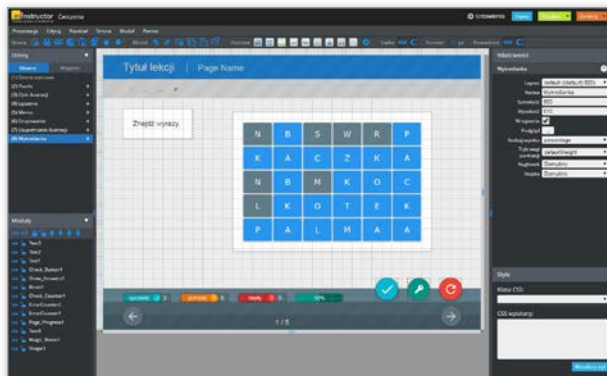
Tworzymy nową stronę, wybierając z szablonu stronę „Wykreślanka”. Nazwa strony została zmieniona na „Wykreślanka”.

Oryginalna strona wygląda następująco:



Na potrzeby tej instrukcji pole zawierające polecenie zostało zmniejszone, zaś moduł ćwiczeniowy o nazwie „Magic_Boxes” zwiększony.

Po zmianach strona wygląda następująco:

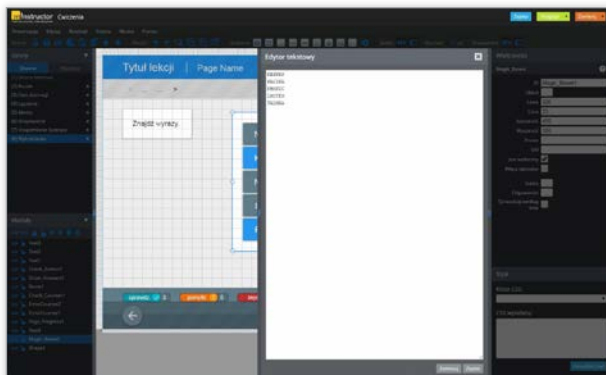


Wykreślankę należy wcześniej przygotować, najlepiej na papierze w kratkę. Na potrzeby tej instrukcji została przygotowana poniższa wykreślanka. Na czerwono zaznaczone zostały prawidłowe odpowiedzi.

S	K	A	C	Z	K	A	N
E	O	N	Z	A	O	I	N
M	Z	R	A	R	S	O	K
K	A	R	P	R	E	A	O
R	Z	Z	K	O	T	E	K
N	R	T	A	E	I	S	R

Powyższą wykreślankę należy wprowadzić do modułu „Magic_Boxes”. W tym celu wykonujemy następujące czynności:

- we właściwościach modułu klikamy w „...” w okienku obok nazwy „Siatka”. W wyniku tego działania otworzy się okno „Edytor Tekstowy”.

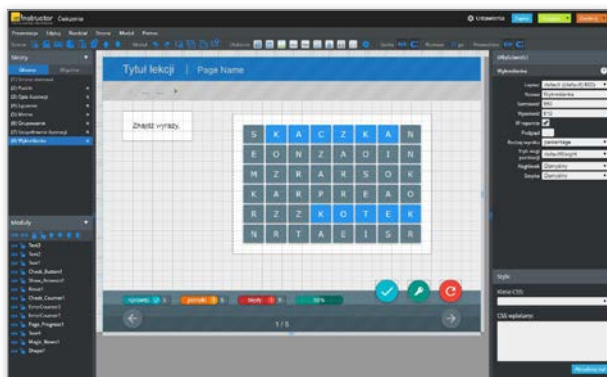


Kasujemy jego zawartość i w to miejsce wstawiamy zawartość naszej wykreślanki. Wprowadzamy pojedynczo całe rzędy liter:

- skaczka
- eozaoin
- mzarsok
- karpreato
- rzzkotek
- nrtaeisr

Pilnujemy, aby po ostatnim wierszu nie wcisnąć „Enter”. Wielkość liter nie ma znaczenia.

Po wpisaniu i kliknięciu na „Zapisz” powinniśmy zobaczyć efekt naszej pracy:

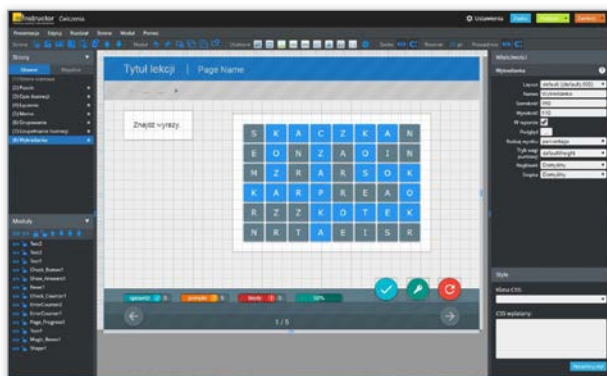


b) następnie we właściwościach modułu klikamy w „...” w okienku obok nazwy „Odpowiedzi”. Znowu otworzy się okno „Edytor tekstowy”. Do niego wpisujemy wszystkie prawidłowe odpowiedzi. W tym przykładzie są to:

- kaczka
- sok
- karp
- kotek
- koza
- czapka
- kos
- kok

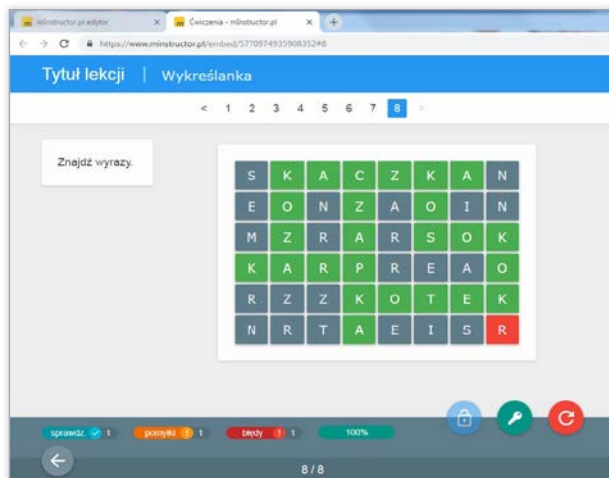
Każdy wyraz należy wpisać w osobnym wierszu. Kolejność wpisania wyrazów jest dowolna. Po ostatnim wyrazie nie klikamy w „Enter”.

Po wpisaniu i kliknięciu na „Zapisz” powinniśmy zobaczyć, że wszystkie poprawne odpowiedzi zostały podświetlone:



Ćwiczenie jest gotowe i możemy je przetestować przełączając się w tryb podglądu.

Na potrzeby tej instrukcji ćwiczenie zostało wykonane z jednym błędem. Po sprawdzeniu widzimy następujący ekran:



ROZDZIAŁ 5.8 DODAWANIE ĆWICZEŃ – KRZYŻÓWKA

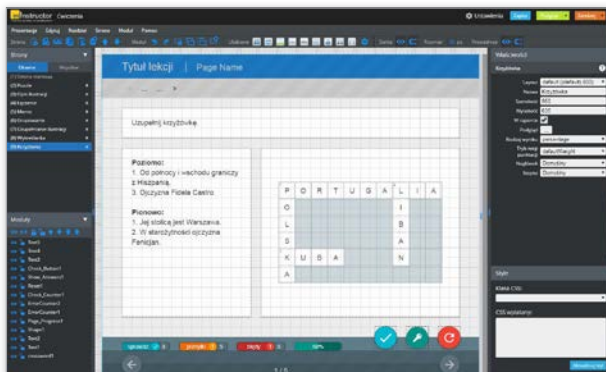
Ćwiczenie – Krzyżówka

Krzyżówkę, podobnie jak wykreślankę, przygotowujemy wcześniej na papierze, najlepiej w kratkę. Na potrzeby tej instrukcji została przygotowana następująca krzyżówka:

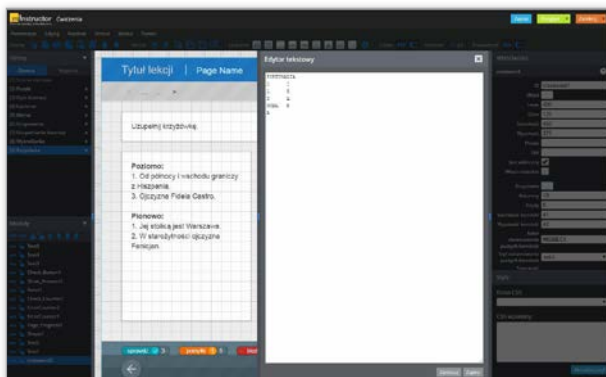
L	I	S	T			C			
I					R	Z	E	K	A
S	A	N	K	I		A		O	
T			A			P		S	
O			S			K	O	Z	A
N	O	S	Z	E		A		Y	
O			T					K	
S	Z	P	A	D	A				
Z			N						
		W	Y	Ś	C	I	G	I	

Tworzymy nową stronę, wybierając z szablonu stronę „Krzyżówka”. Nazwa strony została zmieniona na „Krzyżówka”.

Originalna strona wygląda następująco:

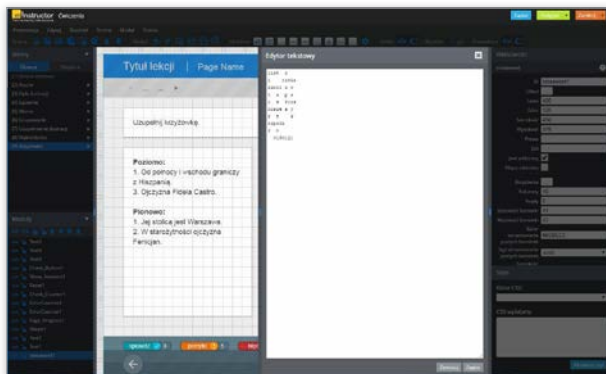


W pierwszej kolejności zmieniamy moduł (o nazwie: „crossword”) zawierający krzyżówkę. Klikamy w jego właściwościach w „...” w okienku obok nazwy „Krzyżówka”. W wyniku tego otwiera się okno „Edytor tekstowy”, które wygląda następująco:

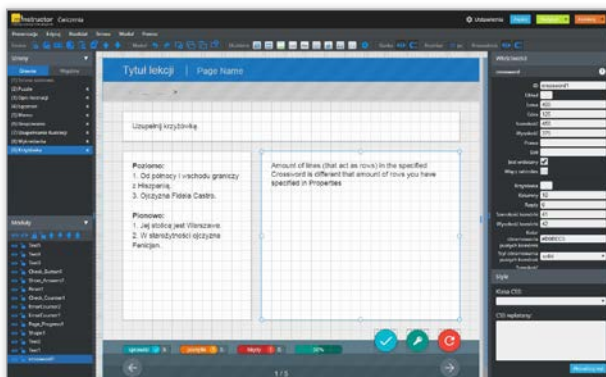


Kasujemy zawartość okna i w jego miejsce wstawiamy zawartość naszej krzyżówki, która ma dziesięć kolumn i dziesięć wierszy. Puste miejsca w krzyżówce wpisujemy jako spacje. Uważnie liczymy spacje, gdyż każdy wiersz musi zawierać dziesięć znaków (literę i spację). Pilnujemy, aby po ostatnim wierszu nie wcisnąć „Enter”. Wielkość wprowadzanych liter nie ma znaczenia.

Dla naszej krzyżówki okno edytora powinno wyglądać następująco:

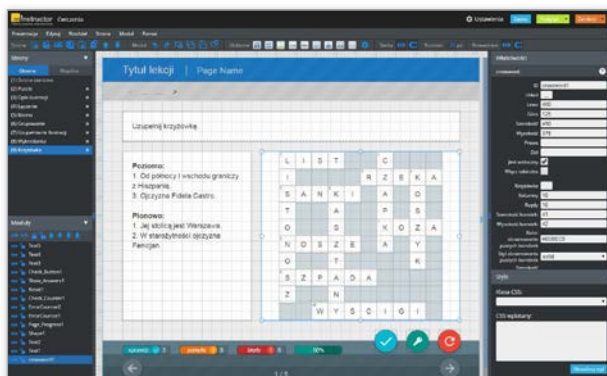


Klikamy w „Zapisz” i okazuje się, że na ekranie pojawia się komunikat o błędzie:



Błąd wynika z tego, że nasza krzyżówka ma dziesięć kolumn i dziesięć wierszy, a we właściwościach modułu w rubryce „Rzędy” mamy liczbę sześć. Zmieniamy ją na dziesięć i klikamy w „Aktualizuj styl”.

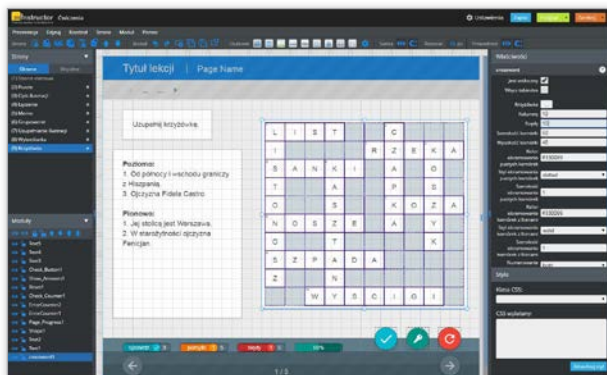
W wyniku tego działania na ekranie powinna się pojawić nasza krzyżówka:



Jeżeli tak się nie stało, to należy ponownie otworzyć okno „Edytor tekstowy” i poszukać w nim błędu.

W module „crossword” możemy zmienić wygląd krzyżówki, np. szerokość i wysokość komórek, styl i kolor obramowania.

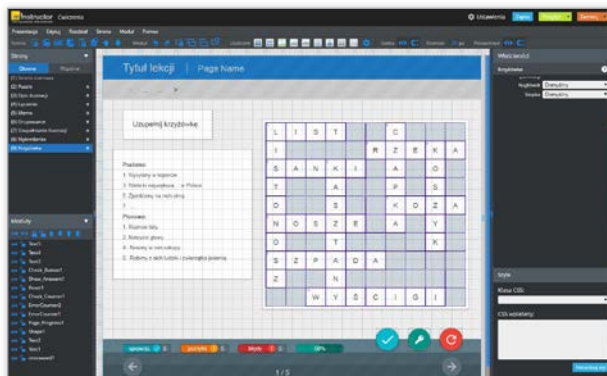
Po przykładowych zmianach nasza strona może wyglądać następująco:



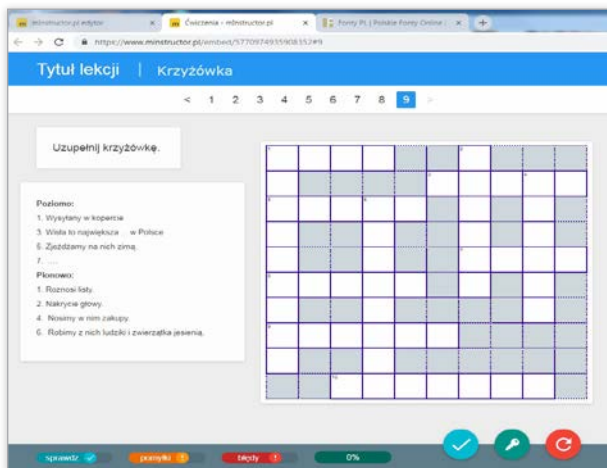
Następnym krokiem jest wpisanie definicji haseł, do modułu tekstowego obok krzyżówki. Numery haseł są przydzielane przez program. W naszym przypadku w poziomie mamy liczby: 1 – list, 3 – rzeka, 5 – sanki, 7 – koza, 8 – nosze, 9 – szpada, 10 – wyścigi. W pionie mamy zaś: 1 – listonosz, 2 – czapka, 4 – koszyk, 6 – kasztany.

We właściwościach modułu „Text” klikamy w „...” w okienku obok nazwy „Tekst” i w oknie „Edytor HTML” wpisujemy definicje haseł i następnie klikamy „Zapisz”.

W wyniku tego otrzymujemy następujący ekran (w przykładzie nie wszystkie definicje zostały uzupełnione):



W trybie podglądu nasze ćwiczenie wygląda następująco:

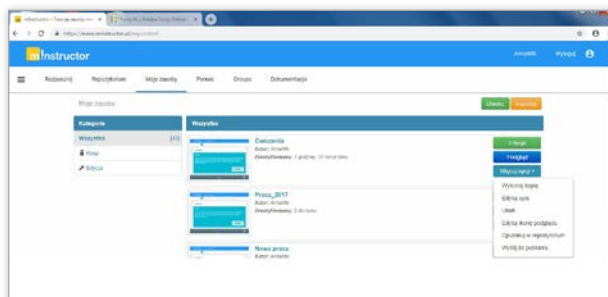


W tym przykładzie widzimy sytuację, w której zostały wykonane trzy ćwiczenia. Ćwiczenia „Puzzle” i „Opis ilustracji” prawidłowo i ćwiczenie „Łączenie” błędnie:

Wynik	Sprawdzenia	Błędy
Puzzle	100%	1 / 0/0
Opis ilustracji	100%	1 / 0/0
Łączenie	25%	1 / 3/3
Memo	0%	0 / 0/0
Grupowanie	0%	0 / 0/0
Uzupełnianie ilustracji	0%	0 / 0/0
Wykreślanika	0%	0 / 0/0
Krzyżówka	0%	0 / 0/0
Łącznie:	25%	3 / 3/3

ROZDZIAŁ 7 UWAGI KOŃCOWE

Lekcje, które tworzymy są przechowywane razem z dołączonymi do niej obrazami i dźwiękami na serwerze platformy eKreda w zakładce „Moje zasoby”:



Obok pracy znajdują się trzy przyciski:

- „Edycja” – służy do otwarcia pracy w trybie projektowania,
- „Podgląd” – służy do otwarcia pracy w celu wykonania ćwiczeń,
- „Więcej opcji” – po rozwinięciu możemy wybrać:
 - a) „Wykonaj kopię” – przydatne np. podczas pracy z zasobami innych nauczycieli,

- b) „Edytuj opis” – gdy chcemy zmienić nazwę pracy lub inne elementy opisu,
- c) „Usuń” – przenosi lekcję do kosza (z kosza nie możemy usunąć pracy),
- d) „Edytuj ikonę podglądu” – ikona będzie wyświetlać się w zakładce Repozytorium i w mediach społecznościowych, jeśli będziemy przy ich pomocy dzielić się zasobami,
- e) „Opublikuj w Repozytorium” – wybranie tej funkcji powoduje, że praca stanie się dostępna dla wszystkich użytkowników platformy,
- f) „Wyślij do pobrania” – ta funkcja pozwala wyeksportować plik w formacie zip. Wyeksportowany plik można pobrać i zapisać na swoim komputerze. Korzystanie z tego pliku jest możliwe tylko wewnątrz platformy. Plik można otworzyć na koncie dowolnego użytkownika platformy eKreda przy pomocy opcji „Importuj”.

Niniejszy podręcznik dotyczy podstawowych
i najczęściej używanych funkcji platformy eKreda.
Zachęcamy do samodzielnego odkrywania wielu innych
możliwości, które oferuje to narzędzie!
W razie pytań zachęcamy do kontaktu.

O AUTORZE:



Miklaszewska Anna

- pracownik naukowo-techniczny Uniwersytetu Gdańskiego,
- od ponad 10 lat uczy przyszłych logopedów jak wzbogacić warsztat o nowe, multimedialne, a jednocześnie autorskie pomoce diagnostyczno-terapeutyczne,
- trener/szkoleniowiec (kursy z zakresu wykorzystania technologii edukacji/terapii oraz tworzenia autorskich pomocy interaktywnych),
- współautorka publikacji związanych z wykorzystaniem szeroko pojętych technologii w terapii logopedycznej,
- z wykształcenia fizyk i matematyk.

SZANOWNI UŻYTKOWNICY!

Każdy nauczyciel/terapeuta, którego prezentacja zostanie dopuszczona do publikacji w serwisie eKreda może ubiegać się o „Certyfikat twórcy zasobów interaktywnych”! W tym celu zachęcamy do kontaktu pod adresem: info@learnetic.com



