

PODRĘCZNIK

STUDENTA

2022-1-HU01-KA220-SCH-000088299 | 2024



**Co-funded by
the European Union**

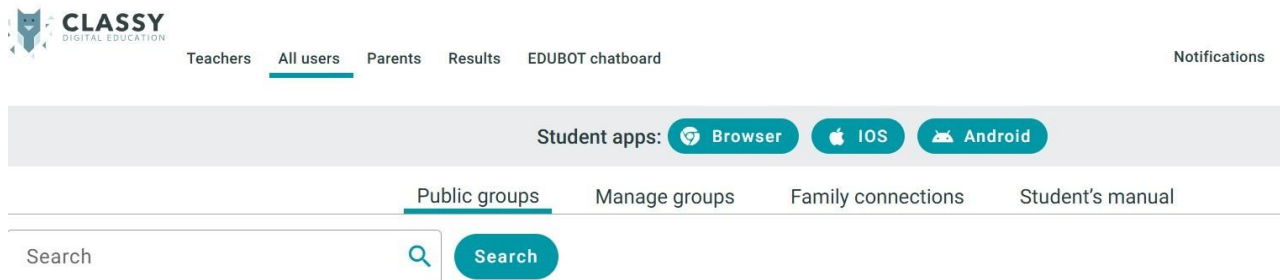
Finansowane przez Unię Europejską. Jednakże wyrażone poglądy i opinie należą wyłącznie do autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Podręcznik studenta

Treść

Gdzie i jak można go używać?	3
Rejestracja indywidualna	3
Rejestracja przez zaproszenie	5
Dostęp	6
Zapomniane hasło	7
Edytuj profil	8
Wybór języka.....	9
Dołącz do grupy	10
Zarządzanie moimi grupami	11
Zarządzanie członkostwem w grupie.....	12
Nauka, uruchamianie, przełączanie się między przedmiotami w grupie	14
Proces uczenia się w pigułce - kolejne zadanie, zła odpowiedź, wyjście	15
Przechodzenie między zadaniami, wyjście	16
Gra ramowa	16
Wyjście podczas procesu uczenia się	19
Koniec nauki - pomyślne ukończenie trasy (programu nauczania).....	20
Wyniki	20
Wyjście z aplikacji.....	21
Usuwanie konta.....	22

Gdzie i jak można go używać?



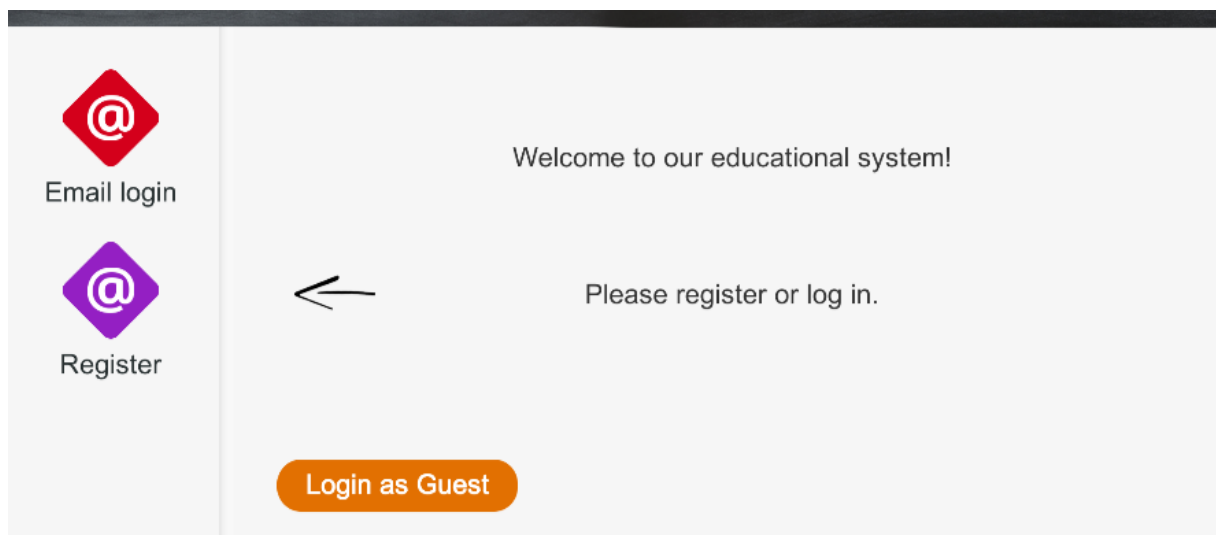
Aplikacja może być używana na platformach Android, iOS i Windows. Aplikacje można pobrać z menu "Wszyscy użytkownicy":

Można korzystać z wielu aplikacji, nie trzeba wybierać między nimi. Po zalogowaniu się w dowolnym momencie, na dowolnym urządzeniu, można kontynuować pracę od miejsca, w którym została przerwana.

Rejestracja indywidualna

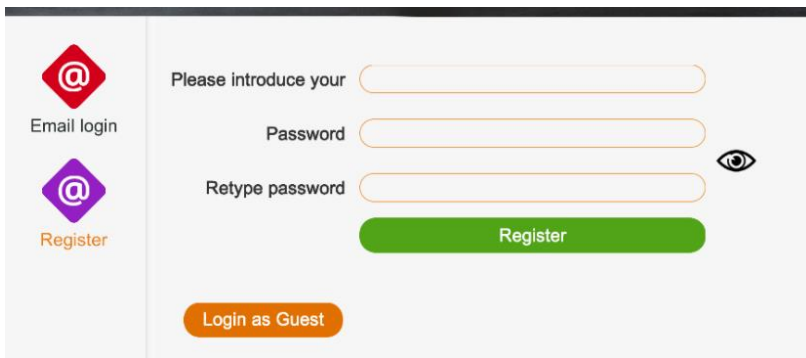
Przy pierwszym logowaniu należy zarejestrować się w aplikacji.

1. Wybierz fioletowy przycisk "Zarejestruj" na ekranie.



2. Na następnym ekranie wybierz :

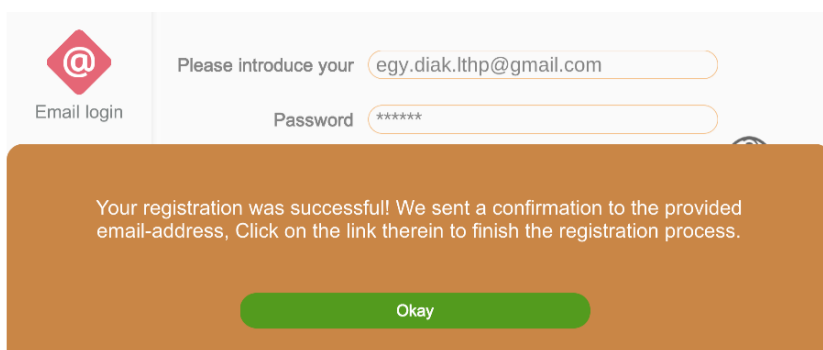
- a. Twój adres e-mail
- b. i wybrane przez siebie hasło
- c. potwierdź hasło () w dolnym polu!



The image shows a registration form with a sidebar on the left containing two options: 'Email login' with a red '@' icon and 'Register' with a purple '@' icon. The main form area has three input fields: 'Please introduce your' (with a red '@' icon), 'Password', and 'Retype password'. A green 'Register' button is positioned below the password fields, and an orange 'Login as Guest' button is at the bottom left. An eye icon is visible to the right of the password fields.

3. Ważne! Zapamiętaj hasło, ponieważ będziesz go potrzebować później!

Naciśnij zielony przycisk "zarejestruj się"! Otrzymasz następującą wiadomość (oczywiście z Twoim adresem e-



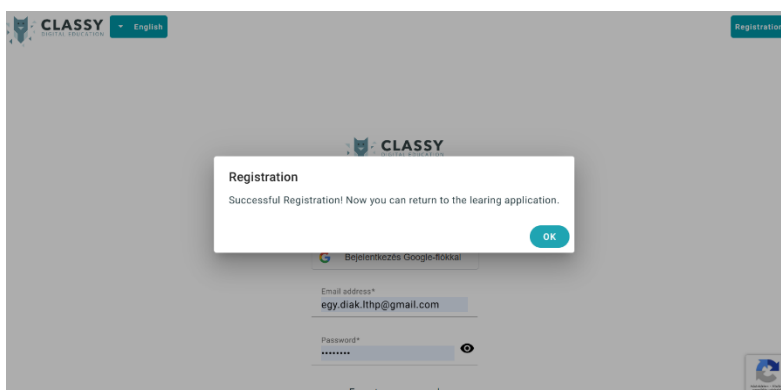
The image shows a success message in a brown box. The text reads: 'Your registration was successful! We sent a confirmation to the provided email-address, Click on the link therein to finish the registration process.' Below the message is a green 'Okay' button. In the background, the registration form is partially visible with the email 'egy.diak.lthp@gmail.com' and a masked password '*****'.

mail):

Jeśli wszystko zostało wykonane poprawnie (wprowadzono prawidłowy adres e-mail i oba wprowadzone hasła są zgodne), należy potwierdzić rejestrację.

Należy to zrobić za pośrednictwem własnego konta e-mail (które zostało wcześniej podane).

1. Zaloguj się na swoje konto e-mail
2. Otrzymałeś wiadomość e-mail dotyczącą rejestracji. Kliknij łącze w wiadomości e-mail.
3. Po potwierdzeniu zostaniesz przekierowany do interfejsu administracyjnego, gdzie zostaniesz poproszony o zaakceptowanie oświadczenia o ochronie prywatności. Po wykonaniu tej czynności pojawi się okno informujące o pomyślnej rejestracji.
4. Możesz teraz zalogować się do aplikacji za pomocą wprowadzonego adresu e-mail i hasła.



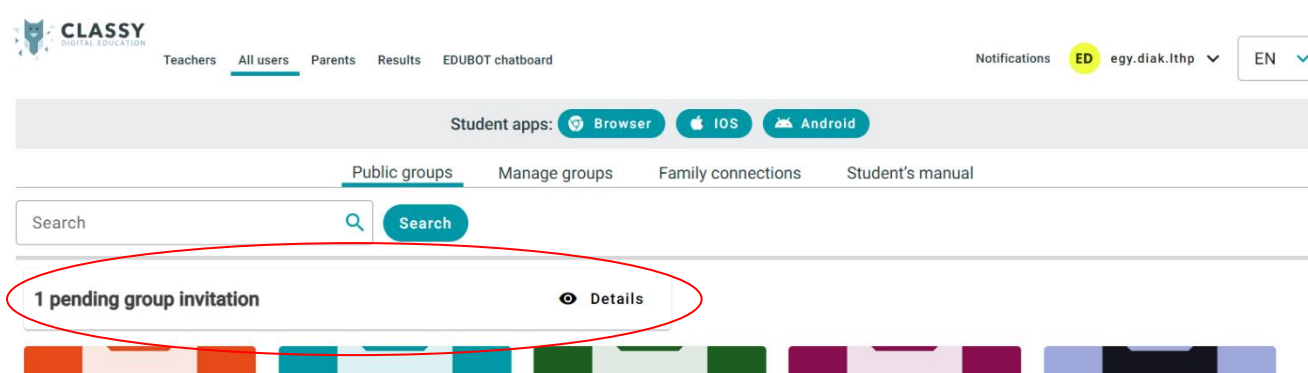
The image shows a notification window titled 'Registration' with the text: 'Successful Registration! Now you can return to the learning application.' and an 'OK' button. Below the notification, the registration form is visible with the email 'egy.diak.lthp@gmail.com' and a masked password '*****'. The background shows the 'CLASSY' logo and a 'Registration' button in the top right corner.

Rejestracja przez zaproszenie

Jeśli otrzymasz wiadomość e-mail z zaproszeniem do korzystania z systemu, oznacza to, że zostałeś zaproszony do dołączenia do grupy edukacyjnej i poproszony o zalogowanie się i dołączenie do nauki.



Aby się zarejestrować, należy postępować zgodnie z instrukcjami zawartymi w wiadomości e-mail, tj. kliknąć łącze i wyrazić zgodę na rejestrację adresu e-mail w systemie i w grupie. Zaloguj się, kliknij przycisk **Wszyscy** użytkownicy, kliknij zaproszenie do grupy i zapisz się do grupy.



Dostęp

Za pomocą adresu e-mail i hasła można zalogować się do aplikacji edukacyjnej na dowolnej platformie. Oczywiście musisz użyć ważnego hasła.

Kliknij przycisk "Zaloguj się".

The top screenshot shows the main login interface. On the left, there are icons for 'Belépés' (Login) and 'Regisztráció' (Registration). The main form has two input fields: 'E-mail cím' (Email address) containing 'egy.diak@gmail.com' and 'Jelszó' (Password) masked with '*****'. There is a green 'Belépés' button, an orange 'Vendég belépés' button, and a 'Co-funded by the European Union' logo.

The bottom screenshot shows an error message: 'userLogin: Email address not confirmed yet!' with a green 'Okay' button.

Jeśli zobaczysz ten ekran, nie potwierdziłeś jeszcze swojego adresu e-mail. W takim przypadku zaloguj się na swoje konto e-mail, poszukaj wiadomości e-mail z systemu i postępuj zgodnie z zawartymi w niej instrukcjami.

Jeśli zobaczysz ten ekran lub

- wpisał coś źle lub
- wprowadzono nieprawidłowe hasło.

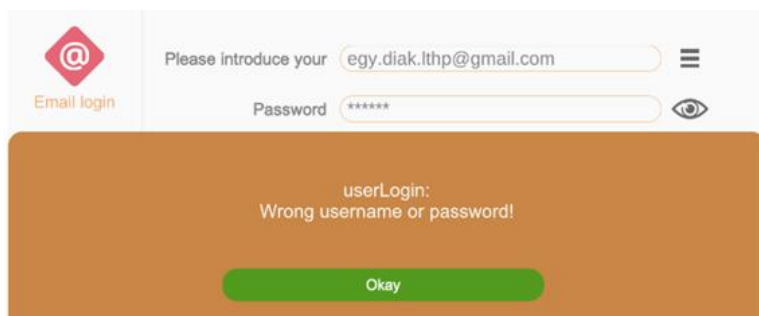
The screenshot shows the login form with the same email address 'egy.diak.lthp@gmail.com' and a masked password. Below the form, an orange error message box displays 'userLogin: Wrong username or password!' with a green 'Okay' button.

Spróbuj ponownie wprowadzić dane lub, jeśli nie pamiętasz dokładnie hasła, poproś system o nowe hasło.

Zapomniane hasło

Jeśli pojawi się ten ekran,

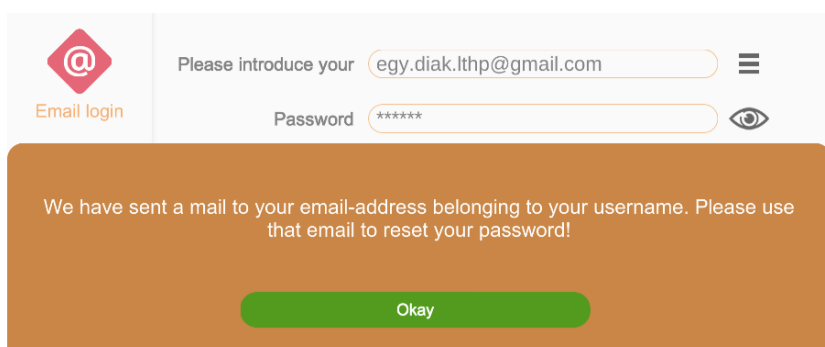
- lub coś wpisał,
- lub wprowadzono nieprawidłowe hasło.



Kliknij przycisk "OK".

Spróbuj ponownie wprowadzić dane. Kliknij "oko" obok okna hasła, aby sprawdzić, czy hasło zostało wprowadzone poprawnie.

Jeśli zapomniałeś hasła, kliknij przycisk "Zapomniałem hasła"; system wyśle link do logowania na Twoje konto e-mail, które możesz kliknąć, aby utworzyć nowe hasło.



Edytuj profil

Swój profil użytkownika można również edytować w interfejsie internetowym <https://edubot.classyedu.eu/>.

Po zalogowaniu nazwa użytkownika pojawi się w prawym górnym rogu ekranu głównego. Kliknij małą trójkąt obok niej, aby edytować profil użytkownika.



Które można edytować tutaj:

- Zmiana hasła
 - Szczegółowy opis, dane osobowe, informacje
- Anuluj rejestrację.

Jeśli nie zmienisz żadnych danych, możesz się wycofać, klikając strzałkę "wstecz" w przeglądarce.

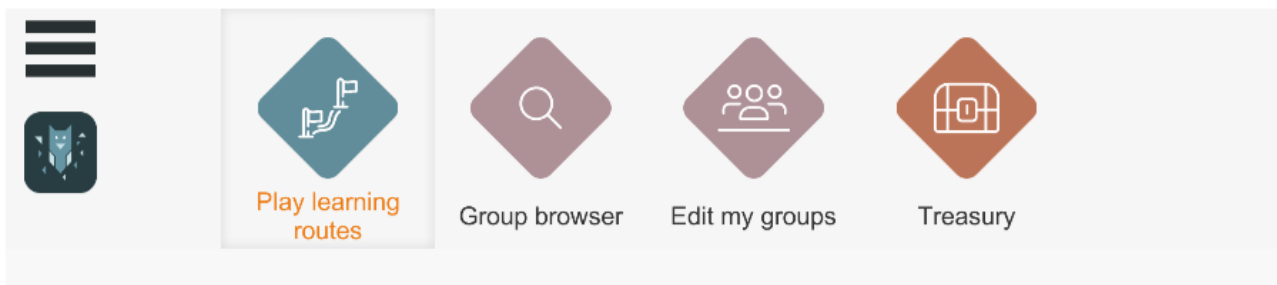
Zmiany muszą zostać zapisane, aby system mógł je zachować.

The screenshot shows the 'Személyes profil' (Personal profile) editing page. The page is divided into two main sections: 'Személyes profil' on the left and 'Beállítások' (Settings) on the right. The 'Személyes profil' section includes a profile picture (a blue circle with 'TA'), the username 'tanlettesztemail2', the registration date 'Csatlakozva 2022-09-28', and the email 'tanlettesztemail2@gmail.com'. There is a 'Szerkesztés' (Edit) button next to the profile information. Below this, there is a 'Jelszó' (Password) section with three input fields: 'Írja be a jelszót *', 'Jelszó újra *', and 'wizardProfile.currentPassword *'. A 'Mentés' (Save) button is located below the password fields. At the bottom of the 'Személyes profil' section, there is a 'Regisztráció törlése' (Delete registration) section with an input field for 'Jelenlegi jelszó *' and a 'Regisztráció törlése' button. The 'Beállítások' section has a 'Leírás *' (Description) input field and a 'Mentés' button at the bottom right.

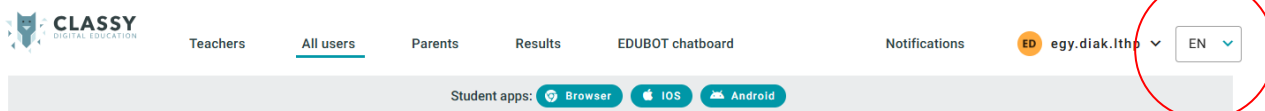
Wybór języka

Aplikacja jest dostępna w kilku językach. Wybierz ten, który najbardziej Ci odpowiada.

1. kliknij na sowę
2. Aplikacja przeskakuje do interfejsu internetowego
3. login

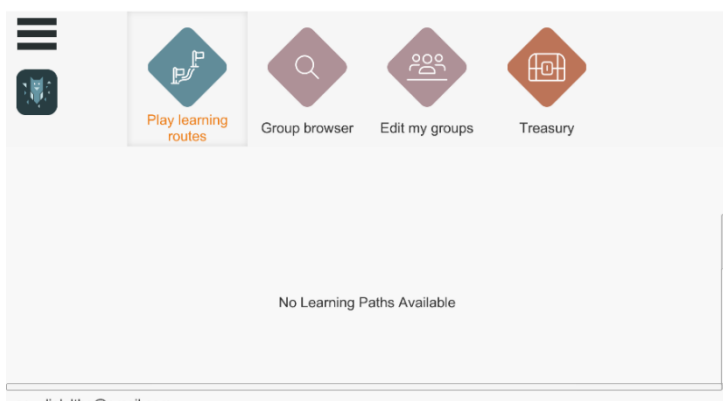


1. Kliknij mały trójkąt obok języka w prawym górnym rogu.
2. Wybierz język

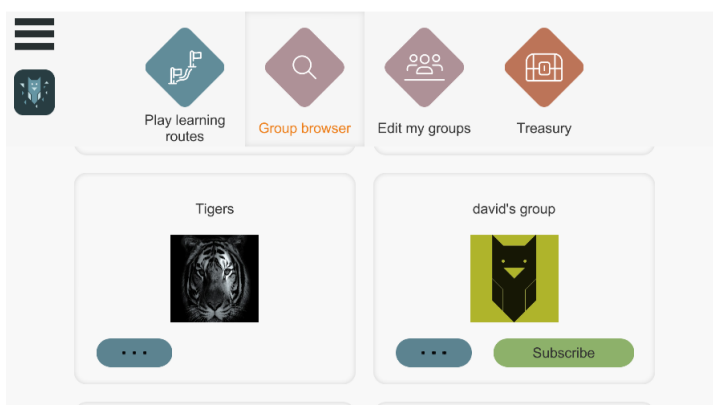


Dołącz do grupy

Jeśli uruchomisz aplikację i zobaczysz pusty ekran, oznacza to, że nie dołączyłeś jeszcze do grupy analitycznej.

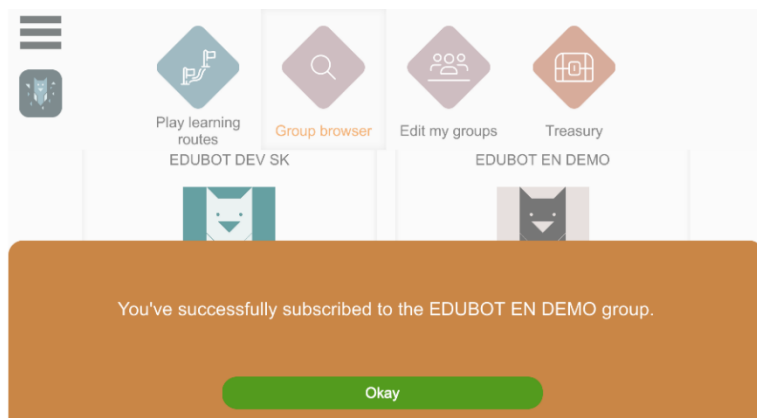


Aby dołączyć do nowej grupy, dowiedz się, gdzie chcesz dołączyć. Grupy można przeglądać, klikając przycisk GROUP BROWSER. Ekran można przewijać. Wybierz miejsce, do którego chcesz dołączyć.

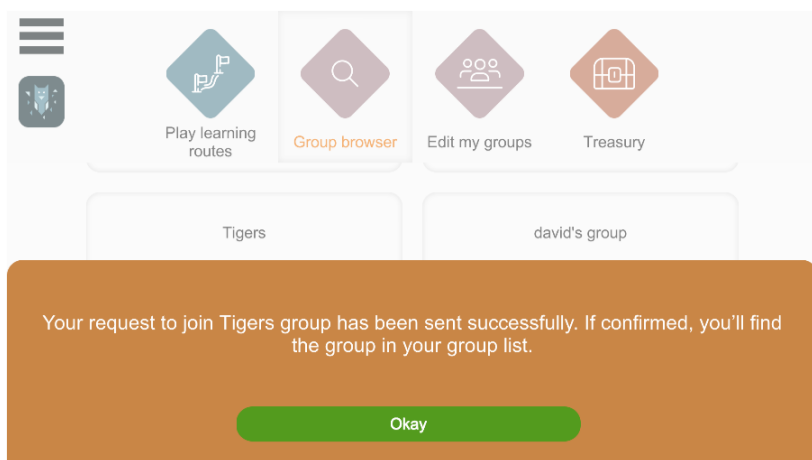


Aby uzyskać bardziej szczegółowe informacje o grupach, kliknij trzy kropki pod obrazkiem. Jeśli jest to grupa, której szukasz, poproś o nagranie, klikając przycisk SUBSKRYBUJ.

Jeśli jest to grupa otwarta, rejestracja jest natychmiastowa. Otrzymasz potwierdzenie tego faktu.



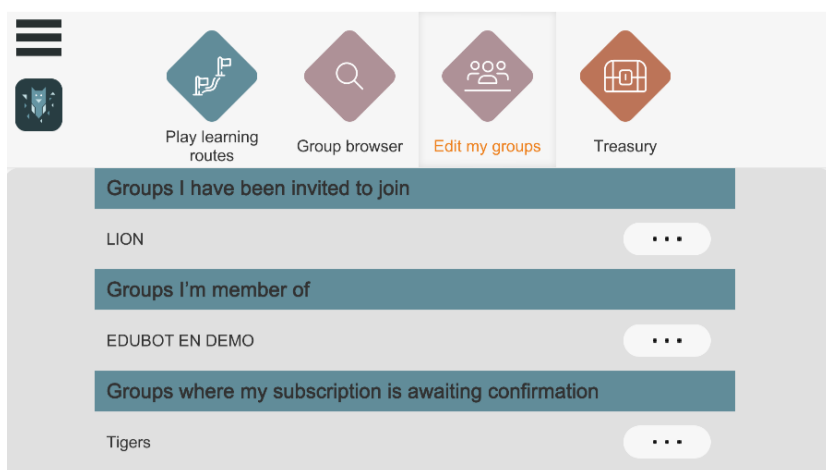
Jeśli jest to grupa zamknięta, lider grupy musi zatwierdzić połączenie. Do momentu zatwierdzenia nie będzie możliwe rozegranie lekcji.



Zarządzanie moimi grupami

Na ekranie głównym kliknij przycisk EDYTUJ MOJE GRUPY, aby zobaczyć swoją aktywność związaną z grupami:

- Gdzie jesteś już członkiem
- Gdzie złożyłeś wniosek?
- Gdzie zostałeś zaproszony?
- I jaki jest jego "status".

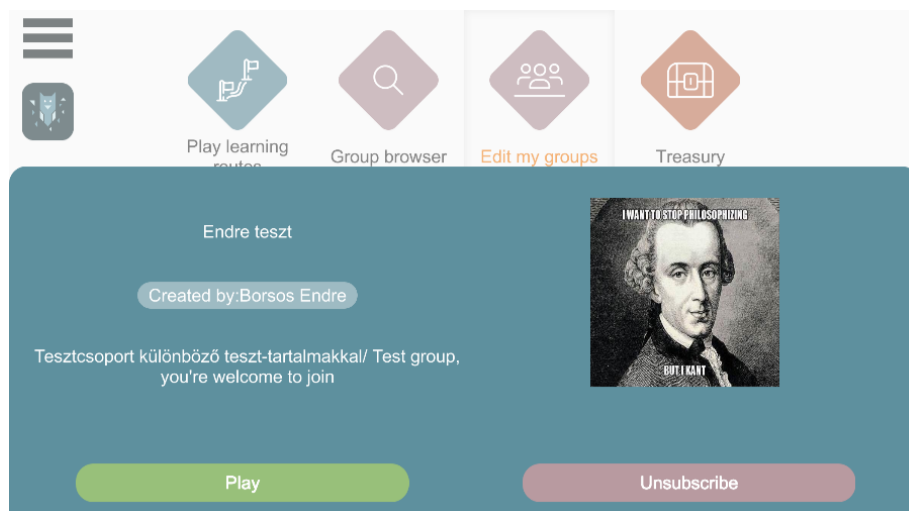


Zarządzanie członkostwem w grupie

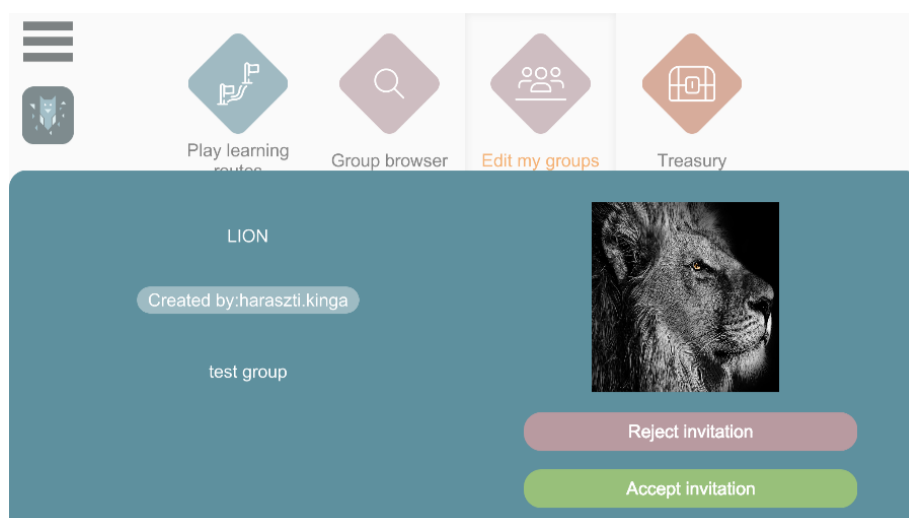
Jeśli jesteś już członkiem grupy, możesz zarządzać swoim członkostwem, klikając trzy kropki obok nazwy grupy.

Możesz:

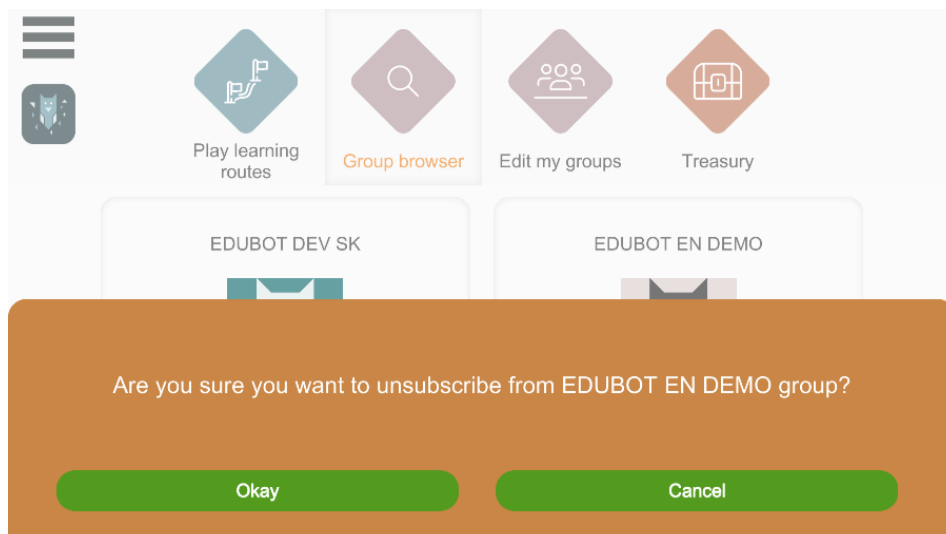
- Rozpocznij (lub kontynuuj) naukę, klikając przycisk ODTWARZANIE
- Opuść grupę, klikając przycisk UNSUBSCRIBE.



"Grupy, do których zostałeś zaproszony" oznacza, że nauczyciel zaprosił Cię do grupy nauki, ale nie przeczytałeś jeszcze e-maila z zaproszeniem, w którym nie potwierdziłeś swojego udziału. Zaakceptuj lub odrzuć zaproszenie.



Aby opuścić grupę, kliknij przycisk UNSUBSCRIBE. System poprosi o potwierdzenie przed trwałym usunięciem członkostwa w grupie.



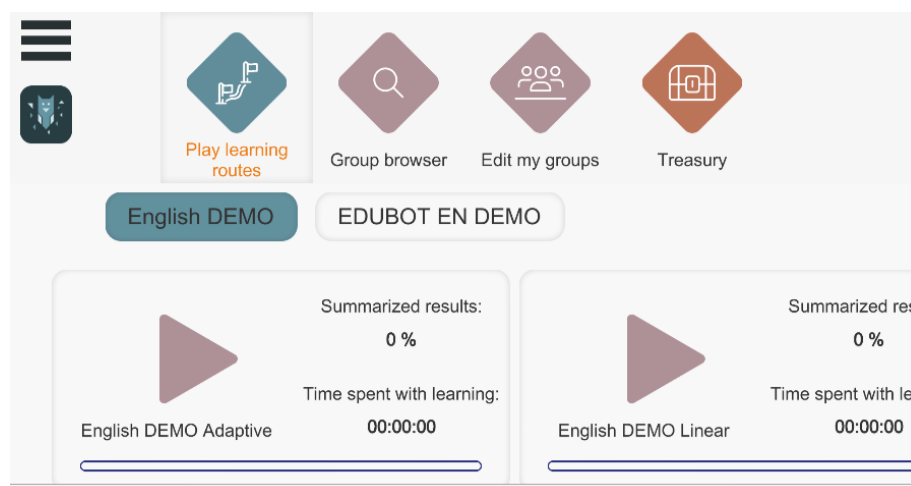
Nauka, uruchamianie, przełączanie się między przedmiotami w grupie

Po pomyślnym zalogowaniu możesz użyć dużych strzałek na ekranie głównym, aby uruchomić ścieżki (materiały edukacyjne), do których masz dostęp. Dostępne są tylko trasy należące do grupy, z którą jesteś już połączony.

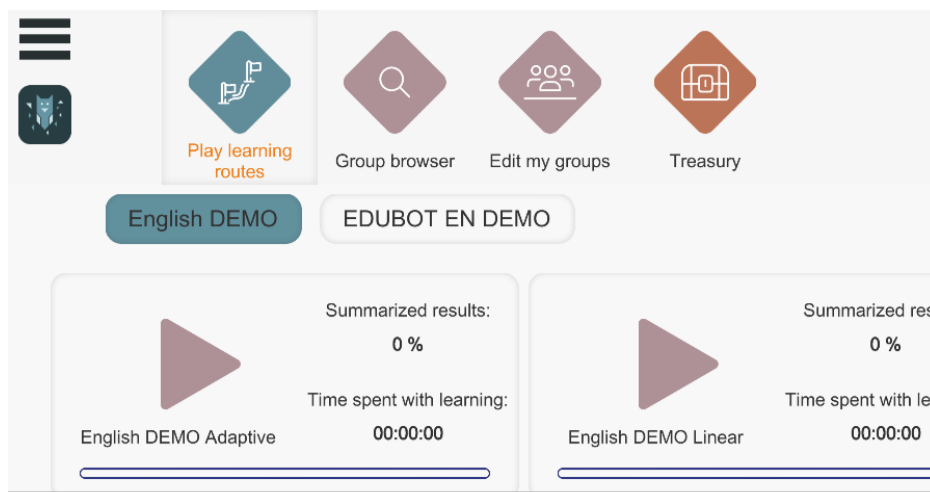
Możesz przewijać lekcje i trasy na ekranie, przeciągając i przytrzymując prawy przycisk myszy.

Ścieżki nauki można uruchamiać za pomocą dużych przycisków startowych.

Możesz zobaczyć trasy należące do aktualnie aktywnej grupy. Przykładowy obraz pokazuje te, które są częścią programów nauczania grupy English DEMO.



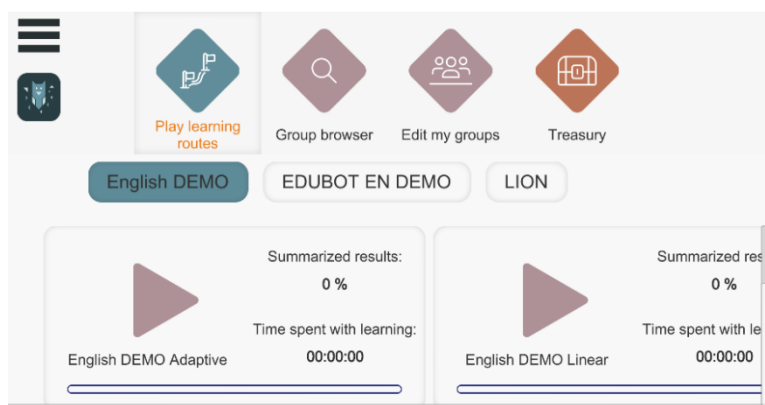
Jeśli chcesz rozpocząć zadania dla innej grupy, po prostu kliknij przycisk innej grupy (np. EduBot SIC na obrazku), a zobaczysz materiały edukacyjne dla tej grupy.



Proces uczenia się w pigułce - kolejne zadanie, zła odpowiedź, wyjście

Po pomyślnym zalogowaniu możesz użyć dużych strzałek na ekranie głównym, aby uruchomić ścieżki (materiały edukacyjne), do których masz dostęp. Nie zobaczysz materiałów szkoleniowych grup, w których Twoja aplikacja nie została jeszcze zaakceptowana w dostępnych ścieżkach.

Kliknij dużą fioletową strzałkę, aby rozpocząć kurs. Kurs będzie automatycznie kontynuowany od miejsca, w którym został przerwany poprzednim razem.



System przejdzie do następnego zadania po pomyślnym rozwiązaniu, ale możliwe jest również, że użytkownik będzie musiał przejść do następnej jednostki edukacyjnej.

Rozwiąż zadanie.

Klepsydra (lub zegar) po prawej stronie ekranu pokazuje czas potrzebny do ukończenia zadania.



W przypadku błędnej odpowiedzi, system nie pozwoli na kontynuowanie po kliknięciu (zwykle oznaczone na czerwono). Jeśli nie uda ci się ukończyć zadania na czas, otrzymasz pomoc w jego rozwiązaniu i będziesz mógł powrócić do niego ponownie. Jeśli nadal nie uda ci się go wykonać, możesz kontynuować z łatwiejszym zadaniem.

Przechodzenie między zadaniami, wyjście

Kliknij sowę, aby zobaczyć ten przycisk i kliknij przycisk NASTĘPNE ZADANIE lub strzałkę, aby cofnąć się lub wyjść.



Jeśli typem zadania jest plik PDF, możesz kliknąć strzałkę na przycisku, aby przejść dalej.

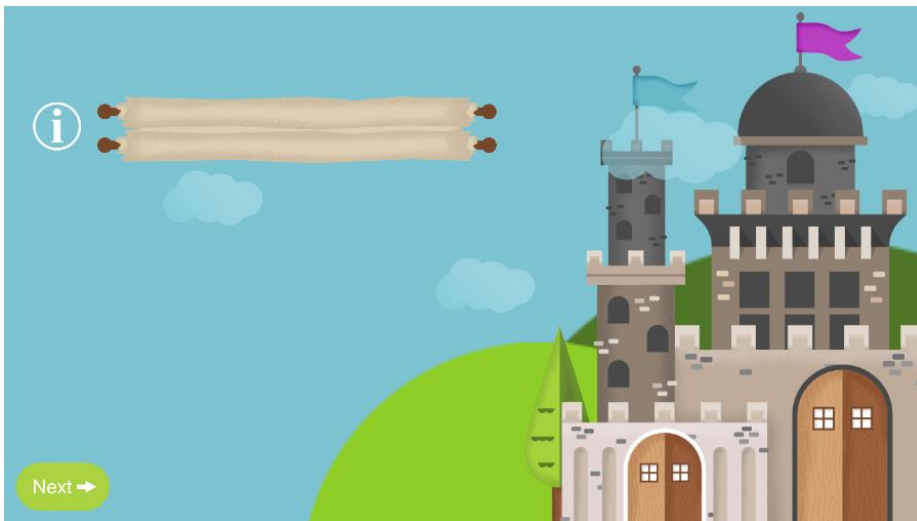
A screenshot of a PDF viewer interface. At the top, there is a dark bar with a white cat head icon. Below it, the title "BUSINESS MODEL CANVAS- BMC" is displayed in green. The main content area shows text on the left and a book cover on the right. The book cover is titled "Business Model Generation" and features a complex diagram. Below the book cover, there is a red circle containing a white double-downward-pointing arrow icon, indicating a scroll or next page action.

Gra ramowa

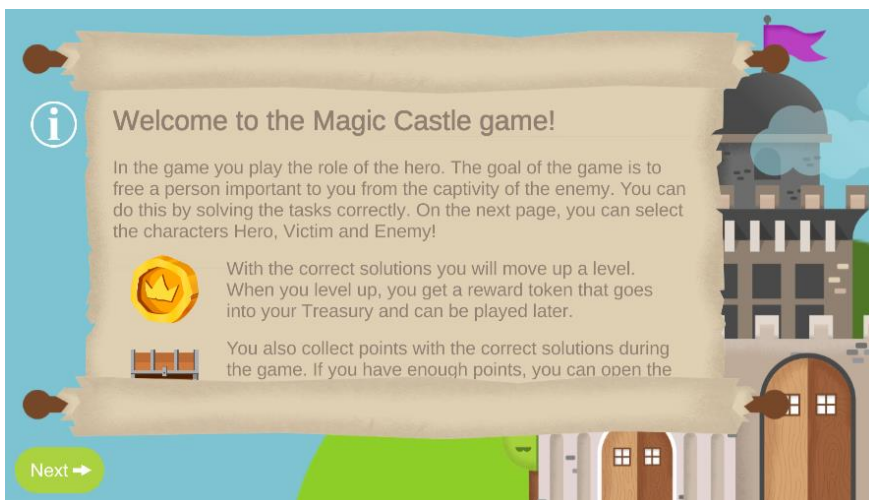
Gra ramowa motywuje do uprzyjemnienia procesu uczenia się. Jest to wybór nauczyciela (lidera grupy) - jeśli jest włączona, nie ma opcji, aby jej nie używać. Możesz sprawdzić, czy gra ramowa jest dostępna na ekranie głównym (ikony obok fioletowej strzałki):

A screenshot of the Edubot EN DEMO interface. At the top, there is a navigation bar with a hamburger menu icon, a cat head icon, and four diamond-shaped icons: a blue one with a key, a purple one with a magnifying glass, a purple one with two people, and an orange one with a building. Below the icons are labels: "Play learning routes", "Group browser", "Edit my groups", and "Treasury". Below this is a blue button labeled "EDUBOT EN DEMO". The main content area shows a play button icon, a progress bar, and a summary of results: "Summarized results: 0%" and "Time spent with learning: 00:00:00". At the bottom left, there is a small icon of a building and the text "Edubot EN demo". At the bottom of the screen, the email address "eav.diak.ltho@gmail.com" is visible.

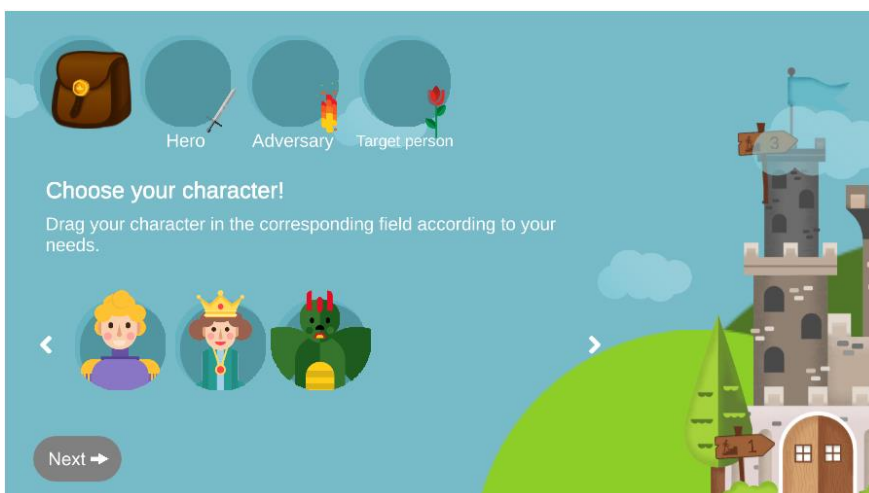
Jeśli lekcja rozpocznie się od tego ekranu, zobaczysz grę ramową. Kliknij na bęben, opis gry ramowej znajduje się tutaj.



Jeśli tekst jest długi, przeciągnij wskaźnik myszy w górę. Zobaczysz, że jesteś bohaterem w grze ramowej!

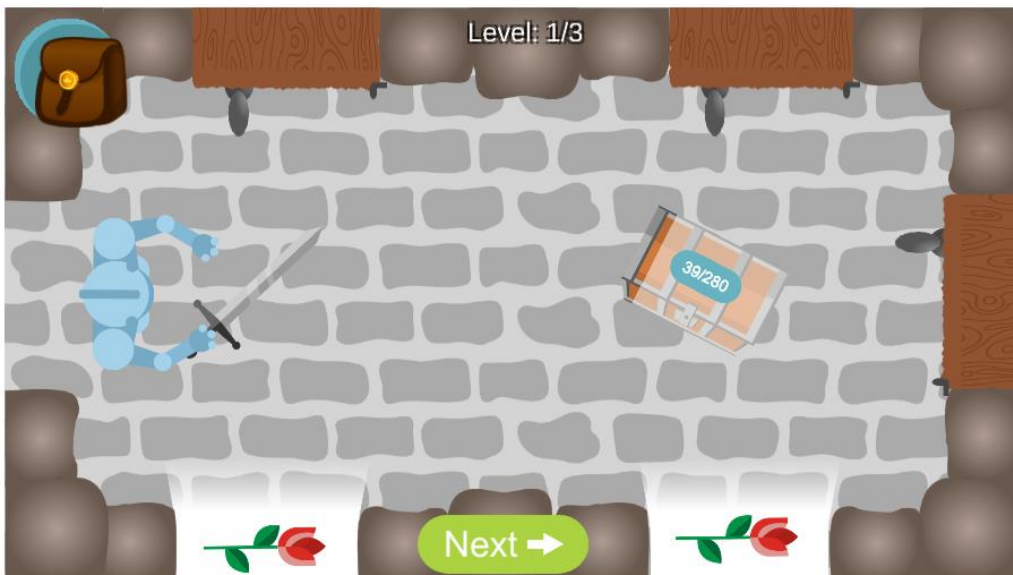


Po przeczytaniu opisu kliknij następny przycisk i wybierz aktorów! Po wybraniu aktorów kliknij następny przycisk i rozpocznij naukę

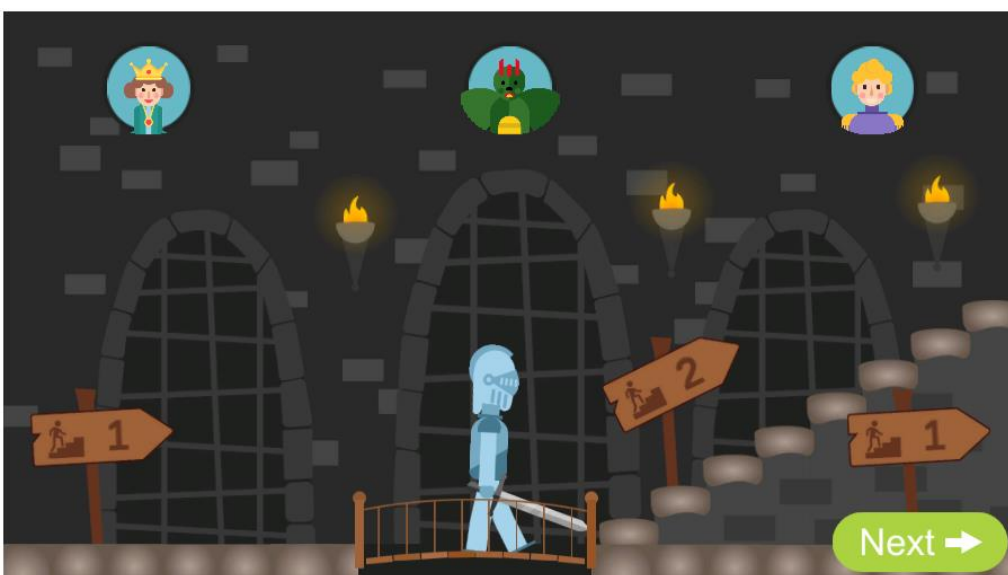


Po rozwiązaniu zadania i utrzymaniu poziomu możesz napotkać ten ekran. Możesz otworzyć torbę, aby zobaczyć, co zebrałeś do tej pory i do czego możesz to wykorzystać. Możesz kliknąć na torbę, aby wrócić do nauki.

Tutaj możesz wybrać trasę: kliknij na jeden z kwiatów!



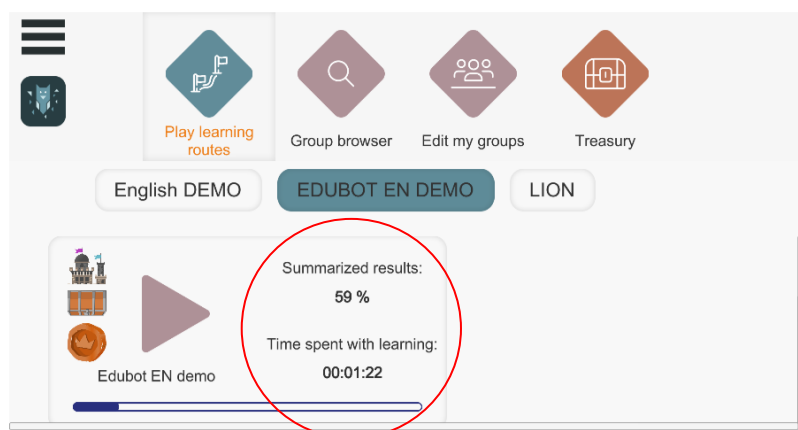
Jeśli po wykonaniu zadania zobaczysz ten ekran, a bohater przesunie się w górę, możesz przejść do trudniejszych zadań. Jeśli spadnie w dół, nie opanował materiału w wymaganym stopniu, otrzyma łatwiejsze zadania.



Wyjście podczas procesu uczenia się

Klikając na sowę i wybierając opcję ANULUJ, możesz przerwać naukę w dowolnym momencie. Po wyjściu z gry system zapamięta miejsce, w którym przerwano naukę i następnym razem powróci do tego samego miejsca.

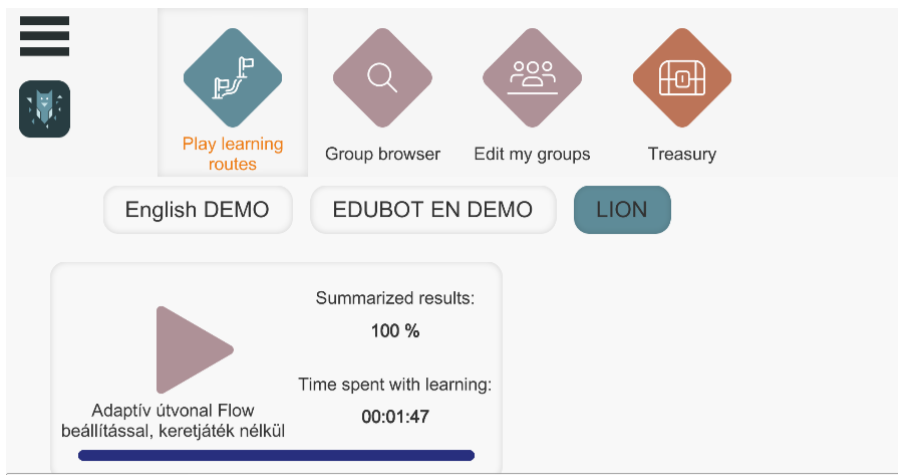
Po wyjściu można zobaczyć wynik i czas spędzony na nauce na ekranie w obiekcie edukacyjnym. Informacje te są również widoczne dla lidera grupy (nauczyciela).



Koniec nauki - pomyślne ukończenie trasy (programu nauczania)

Po zakończeniu lekcji wyskakujące okienko wskaże pomyślne ukończenie i automatycznie opuści ścieżkę.

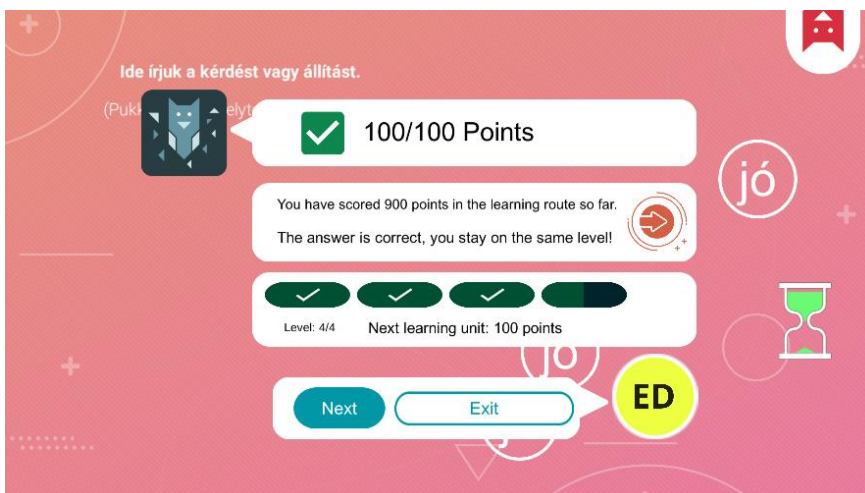
Na ekranie głównym możesz zobaczyć swój ogólny wynik i czas spędzony nad materiałem kursu po wyjściu z niego. O ukończeniu kursu w 100% informuje również niebieski pasek



postępu.

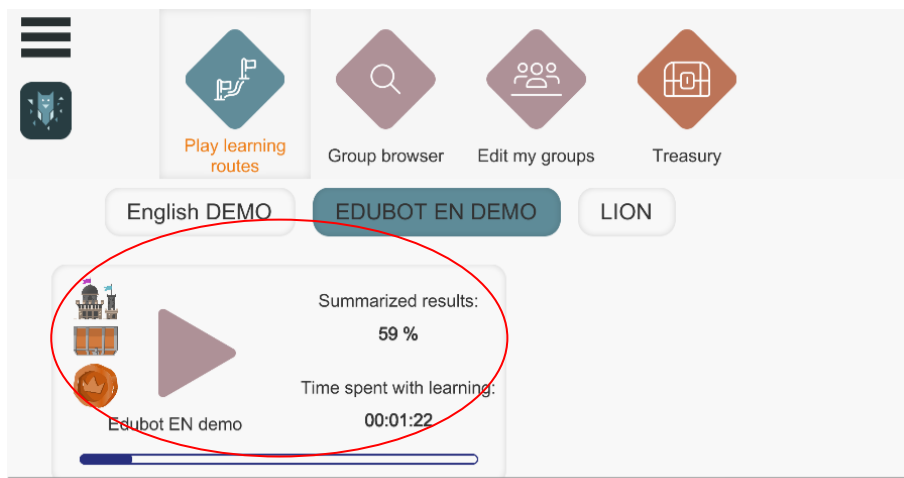
Wyniki

Po wykonaniu zadania możesz natychmiast uzyskać informację zwrotną na temat swoich wyników.



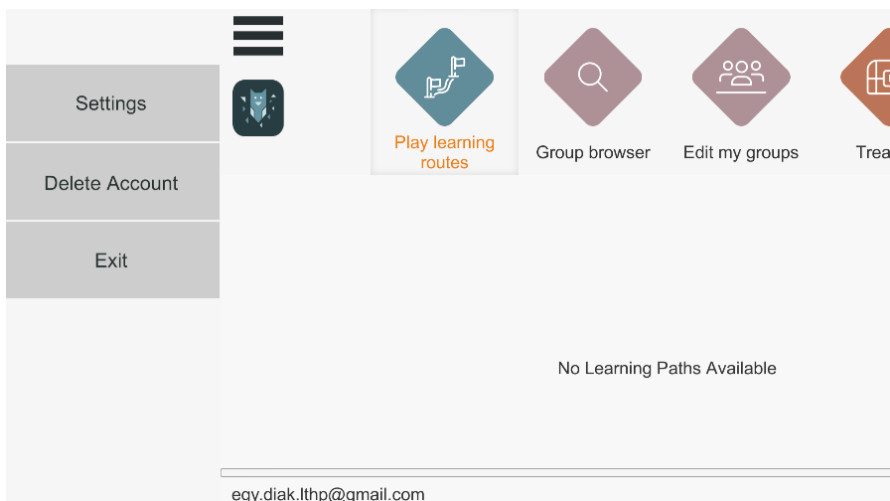
Po zakończeniu procesu nauki otrzymasz natychmiastową informację zwrotną na temat wyników.

Na ekranie głównym można zobaczyć podsumowanie czasu spędzonego na nauce i procent osiągniętego czasu. Wskaźnik postępu pokazuje, na jakim etapie programu nauczania się znajdujesz.



Wyjście z aplikacji

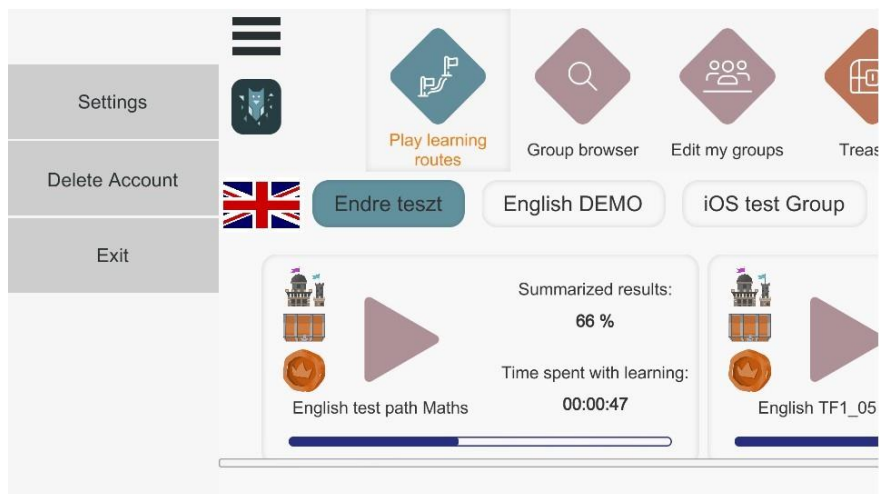
Na ekranie głównym można wyjść z aplikacji, klikając trzy linie w lewym górnym rogu i wybierając EXIT.



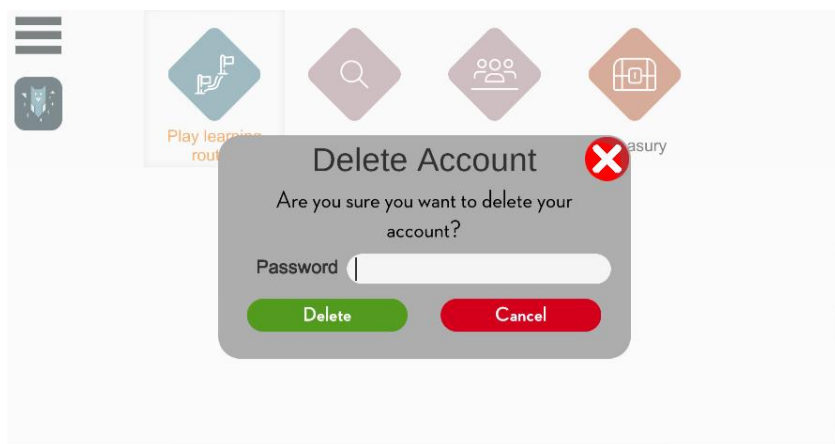
Usuwanie konta

Kliknij trzy linie w lewym górnym rogu:

Stuknij opcję "Usuń konto".



Musisz potwierdzić anulowanie, ponieważ ma ono nieodwołalne konsekwencje.



Jeśli klikniesz przycisk "Potwierdź", Twoje dane osobowe zostaną trwale usunięte z serwera EDUBOT. Użytkownik nie będzie mógł zalogować się ponownie przy użyciu swojej nazwy użytkownika/hasła, a my nie będziemy mogli odzyskać jego danych.