

Platforma DELTA v.5

H5P – Interactive video (filmiki interaktywne)



Centrum <mark>e</mark>-Edukacji Politechniki Krakowskiej

Spis treści

1.	Interactive Video – filmiki interaktywne	2
2.	Tworzenie	3
	2.1. Załaduj lub podepnij wideo	3
	2.2. Dodaj interakcje	4
	2.3. Zadanie końcowe	5
3.	Rodzaje interakcji	7
	3.1. Label - etykieta	9
	3.2. Text	10
	3.3. Table - tabela	11
	3.4. Link	12
	3.5. Image – obraz/zdjęcie	13
	3.6. Statements – zadanie typu 'wybierz prawidłowe stwierdzenie'	15
	3.7. Single Choice Set – pytania jednokrotnego wyboru	17
	3.8. Multiple choice – pytania wielokrotnego wyboru	20
	3.9. True/false question – pytanie prawda/fałsz	23
	3.10. Fill in the Blanks – uzupełnij luki	25
	3.11. Drag and Drop – przeciągnij i upuść	28
	3.12. Mark the Words – oznaczanie słów w tekście	34
	3.13. Drag text – przesuń i upuść tekst	36
	3.14. Crossroads – 'czasowe' drogowskazy	39
	3.15. Navigation Hotspot – odnośnik	41

1. Interactive Video - Filmiki interaktywne

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

history of the entire world, i guess	Image: Watch later Share
someth	ing's alive
MORE VIDEOS	► YouTube

history of the entire world, i guess	Wskaż zdanie prawdziwe.
	XYZ ZYX
	► YouTube 3:44 / 19:26 🖓 🔹 🖍 🗸

2. Tworzenie



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

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

Jeśli chodzi o tworzenie/dodawanie treści musimy przejść przez trzy następujące kroki:

2.1. Załaduj lub podepnij wideo

Najpierw musimy dodać filmik, który będzie robił za bazę tej aktywności. Po kliknięciu Dodaj wideo, albo przesyłamy plik z naszego komputera albo wprowadzamy link/adres URL do źródła wideo, które chcemy wykorzystać.

Prześlij plik wideo	lub	Wklej link do YouTube lub inny URL źródła wideo
		Wprowadź adres URL źródła wideo lub link do YouTube H5P obsługuje wszystkie zewnętrzne źródła wideo w formatach mp4, webm lub ogv, takie jak Vimeo Pro, Obsługuje również linki YouTube.
		Wstaw Anuluj

Poniżej możemy ustawić opcje związane z tym wideo:

• Tytuł interaktywnego wideo

ced

 Nie pokazuj tytułu na ekranie startowym – opcja, za pomocą której możemy ukryć tytuł na pierwszym ekranie aktywności.

- Krótki opis możemy dodać krótki opis wyświetlany na starcie naszego filmiku.
- Okładka w przypadku gdy wykorzystujemy filmik 'nie z YouTube' możemy ustawić obraz wyświetlany na ekranie startowym.

Używany w podsumowa	niu, statystykach, itd.			
Interaktywne wideo				
🗆 Nie pokazuj tytułu na ekranie startowym				
Krótki opis (opcionalnie)				
Opcjonalne. Wyświetla krótki opis wideo na ekranie startowym. Nie działa w przypadku wideo z YouTube.				
Okładka				

Jeśli wystąpi taka potrzeba, w sekcji listy dialogowe możemy dodać ścieżkę z napisami do naszego filmiku.

Dostępne ścieżki dial	ogowe	
 Napisy 		e $\hat{\mathbf{c}}$
Dodaj Ścieżka		
Default text track		
If left empty or not match	ng any of the text tracks the first text track will be used as the default.	

2.2. Dodaj interakcje

Następnie możemy zacząć dodawać poszczególne interakcje. Robimy to za pomocą przycisków nad podglądem załadowanego wideo, oznaczając je odpowiednio w czasie korzystając z suwaka na dole (i wpisując odpowiednie wartości po wyborze interakcji). Dokładny opis interakcji w rozdziale 3.

2.3. Zadanie końcowe

Zadanie końcowe to możliwość dodania pytania typu 'wybierz prawidłowe stwierdzenie', które będzie wyświetlane w ramach zakończenia filmiku.

Tworzenie rozpoczynamy od Wprowadzenia, czyli treści zadania, która zostanie wyświetlona nad wspomnianym zadaniem (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 <u>PIERWSZE</u> wpisane zdanie musi być prawdziwe. W razie potrzeby możemy zwiększyć ilość zdań (przycisk Dodaj zdania) lub dołączyć Podpowiedź korzystając z meny pod zdaniami.

anie końcowe *	Tekstowy Domyśl
 Zestaw zdań 	8
Lista zdań do zadania końcowego – pierwsze jest prawdziwe. *	
Zdanie	⊗ Ç
ХҮZ	
Zdanie	⊗ ၞ
ZYX	
Dodaj zdanie	
💽 Podpowiedź	
Treść podpowiedzi	

W zakładce Informacja zwrotna, możemy umieścić informacje zwrotne, w zależności od granic procentowych za tą aktywność.

Dodatkowo, poniżej możemy ustawić ile sekund przed końcem wideo, nasze zadanie ma być wyświetlane.

. Jennių wasne komunikaty dia foznych zakresów wynkow la pomocą przycisku 'Dodaj zakres' stwórz tyle zakresów, ile potrzebujesz. Np. 0-20% Niestety, słaby wynik, 21-91% Przeciętny wynik, 9 100% Wspaniały wynik!		
Zakres wyników *	Komunikat dla tego zakresu wyników	
0% - 100%	Wpisz komunikat	۲
DODAJ ZAKRES	× Wyrównaj przedziały	
świetl przez *		

Jeśli zakładamy, że filmik ma być oceniany musimy dopilnować aby miał on ekran podsumowania (gwiazdka na pasku czasu). Żeby ustawić jakiś konkretny czas wyświetlania, wystarczy kliknąć we wspomnianą ikonę.





3. Rodzaje interakcji

Po dotarciu do odpowiedniego miejsca/momentu w filmiku (można przeskakiwać za pomocą paska na dole), wybieramy typ interakcji klikając odpowiedni przycisk nad podglądem filmiku.



Większość interakcji posiada te same opcje do wyboru (zostaną one pominięte przy poszczególnych interakcjach i opisane poniżej), natomiast w przypadku dodatkowych ustawień zostaną one wytłumaczone przy danym zagadnieniu.

W trakcie tworzenia, możemy zmienić Czas przez, który będzie ona widoczna oraz zadecydować czy chcemy aby wideo było zapauzowane gdy się ona pojawi. Interakcja może być przedstawiona jako Zaproszenie (interakcja, która musi zostać kliknięta przez uczestnika aby została otworzona) albo Strona (interakcja, która otwiera się automatycznie). W trakcie tworzenia, możemy zmienić czas przez, który będzie ona widoczna oraz zadecydować czy chcemy aby wideo było zapauzowane gdy się ona pojawi.

Dodatkowo przy Zaproszeniu możemy ustawić Etykietę, czyli tekst wyświetlany obok jego ikony. Z kolei, przy Stronie, mamy możliwość ustawienia koloru tła w(y)łączenia Cienia ramki oraz włączania obrazu jako zaproszenie jeśli ekran (na którym wyświetlany jest filmik) jest zbyt mały.

Możemy również ustawić Reakcje (ostatnia zakładka przy poszczególnych interakcjach) połączone zarówno z poprawną jak i błędną odpowiedzią na to pytanie:

- Przeskocz do konkretny fragment filmiku do którego przeskoczy się po (nie)poprawnej odpowiedzi.
- Pozwól widzowi anulować przeskok i kontynuować możliwość zatrzymania przeskoku.
- Komentarz tekstowa informacja po udzieleniu (nie)poprawnej odpowiedzi.
- Etykieta dla przycisku Przeskocz treść przycisku Przeskocz.

ced

Przeskocz do Wpisz kod czasowy w formacie M:SS
Wpisz kod czasowy w formacie M:SS
Pozwój widzowi anulować przeskok i kontynuować
Komentarz
Ftykieta dla przycisku Przeskocz
- 3
/kieta dla przycisku Przeskocz



3.1. Label – etykieta

Label – etykieta, czyli tekst wyświetlany na tle filmiku (może być wykorzystany do zwrócenia uwagi na jakieś elementu znajdujące się na ekranie w danym momencie).

history of the entire world, i guess	S A
EVERYTH	HING
because everything is	here
MORE VIDEOS	D YouTube
	0:43 / 19:26 🕐 🔹

W trakcie tworzenia, poza standardowymi opcjami, wprowadzamy faktyczną treść w sekcji Etykieta.

Interactive Video Label	Usuń	Gotowe	r _a
Wyświetl czas * 0:02.125 - 0:12.125			
🗆 Pauzuj wideo			
Etykieta Tekst wyświetlany obok ikony zaproszenia.			
Lorem ipsum dolor sit amet			
Gotowe Usuń			

3.2. Text



Text – interakcja, która pozwala na dodanie strony z tekstem.

Może być przedstawione jako Zaproszenie albo Strona. Przy obu wersjach musimy wpisać Text czyli treść, która ma być wyświetlana



Mamy również możliwość dołączenia odnośnika (albo czasu albo jakiegoś linka

do strony/adresu URL).

Tup		
тур		
-	~	
	owanie	

3.3. Table - tabela



Table – ta interakcja, działa podobnie jak Text, ale pozwala na dodanie tabeli.

Może być przedstawione jako Zaproszenie albo Strona. W sekcji Table uzupełniamy treść i tworzymy tabelę, która będzie wyświetlana w ramach tej interakcji.

Wyświetl czas *
2:35.599 - 2:45.599
Z Pauzuj wideo
Wyświetl jako
C Zaproszenie O Strona
Zaproszenie to interakcja, którą widz musi kliknąć, aby się otworzyła. Strona to interakcja, która otwiera się automatycznie na tle wideo
Tytuł* Metadane
Służy do wyszukiwania, raportów i informacji o prawach autorskich
Tabela
Table *
DNA ??? 4 5 6 8

3.4. Link



Link – możliwość dodania linka, który będzie wyświetlany w trakcie filmiku jako interakcja.

history of the entire world, i guess	U Watch later	★ Share
	99	
Egg C		
MORE VIDEOS	•-76 6	/ouTube

W trakcie tworzenia, dodajemy Tytuł oraz faktyczny adres danego linku. Dodatkowo możemy również zmienić wygląd tła tej interakcji.

Wyświetl czas * 3:29.941 - 3:39.941
🗆 Pauzuj wideo
Title *
Protocol URL*
http:// v
💽 Wygląd
Kolor tła *
Cień ramki Dodaje nieznaczny cień wokół okna interakcji. Wyłącz jeśli chcesz, by interakcje były całkowicie przeźroczyste.

3.5. Image – obraz/zdjęcie

Image – interakcja pozwalająca na wstawienie obrazu.



Obraz może być przedstawiony jako Zaproszenie albo Strona.



Następnie dodajemy dany obraz oraz ustawiamy Tekst alternatywny (tekst, który zostanie wyświetlony jeśli z jakiegoś powodu przeglądarka nie będzie w stanie załadować obrazu). Dodatkowo, tekst alternatywny wymagany jest z racji stosowania czytników ekranu.



Opcjonalnie możemy również ustawić Tekst w dymku (tekst, wyświetlany po najechaniu na obraz). Mamy dostępną możliwość zmiany wyglądu tła tej interakcji.

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.

3.6. Statements - zadanie typu 'wybierz prawidłowe stwierdzenie'

Statements – interakcja za pomocą której możemy stworzyć zadanie, gdzie uczestnik musi wybrać poprawne stwierdzenie spośród podanych na ekranie.

history of the entire world, i guess	Wskaż zdanie prawdziwe. ✔ Postęp: 0/1
	XYZ ZYX
PERIMAN EX	
	► YouTube 3:44 / 19:26 🐼 📣 🌣

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

cowym.

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		⊗ Ĵ
Lista zdań do zadania końcowego – pierwsze jest prawdziwe. *		
Zdanie		⊗ Ĵ
XYZ		
Zdanie		⊗ Ĵ
ZYX		
Dodaj zdanie		
Treść podpowiedzi		
DODAJ ZDANIA		

W zakładce Informacja zwrotna, możemy umieścić informacje zwrotne, w zależności od granic procentowych za tą aktywność.

definiuj własne komu	inikaty dla różnych zakresów wyników	
a pomocą przycisku 'Doda 'spaniały wynik!	j zakres' stwórz tyle zakresów, ile potrzebujesz. Np. 0-20% Niestety, słaby wynik, 21-91	% Przeciętny wynik, 91-1009
Zakres wyników *	Komunikat dla tego zakresu wyników	
0 % - 100 %	Wpisz komunikat	\$

ced

3.7. Single Choice Set - pytania jednokrotnego wyboru

Single Choice Set – interakcja za pomocą której możemy dołączyć pytania jednokrotnego wyboru.



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.

 Question & alternatives 		⊗ Ĵ
Question *		
Alternatives - first alternative is the	e correct one. *	
Alternative		⊗ Ĵ
Alternative		⊗ Ĵ

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 Scor	e!
Score Range * Feedback for defined score range	
0 % - 50 % Fail	ø
51 % - 100 % Pass	Ø
DODAJ RANGE Wyrównaj przedziały	

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.

Auto continue		
Automatically go to next question wh	n 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" wyma	ga włączenia opcji "Spróbuj ponownie".	
Enable show solution buttor		
Pass percentage *		
Percentage of Total score required fo	passing the quiz.	
100		

3.8. Multiple choice - pytania wielokrotnego wyboru

Multiple choice – interakcja za pomocą której możemy utworzyć pytania wielokrotnego wyboru.



Poza standardowymi opcjami możemy również dołączyć plik wideo albo obraz widoczny ponad treścią pytania w menu Media.

Тур	
Opcjonalne zdjęcie lub wideo ponad treścią pyta	ania.
- ×	🔋 Kopiuj 🕅 Wklej i zastąp

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.

ostępne odpowiedzi *	
→ Odpowiedź	8 🗘
Tekst *	
🗆 Odpowiedź poprawna	
 Wskazówki 	
- Odpowiedź	⊗ ≎
Tekst *	
🗆 Odpowiedź poprawna	

W zakładce Podsumowanie odpowiedzi, możemy umieścić informacje zwrotne, w

zależności od granic procentowych za tą aktywność.

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	0
	M. Werfermain avradiale	

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 pomieszane.
- Wymagaj podania odpowiedzi przed pokazaniem poprawnego rozwiązania
- 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.

🗹 Pokaż	przycisk "Powtórz"
Opcja "Wy	magany pełny wynik" wymaga włączenia opcji "Spróbuj ponownie".
🗹 Pokaż	przycisk "Pokaż rozwiązanie"
Typ pyta	nia
Wybierz w	ygląd i sposób działania dla pytania.
Autom	atyczny 🗸
🗆 Przyzi	naj jeden punkt za całe zadanie
Przyznaj je odpowied	eden punkt za wiele poprawnych odpowiedzi. Ta opcja nie będzie miała zostosowania w przypadku pytań typu "Jedna poprawna 2".
<mark>✓ Losov</mark> Pokazuj d	/a kolejność odpowiedzi pstępne odpowiedzi w losowej kolejności.
🗹 Wyma	gaj podania odpowiedzi przed pokazaniem poprawnego rozwiązania
🗆 Pokaz	uj prośbę o potwierdzenie akcji "Sprawdź"
🗆 Pokaz	uj prośbę o potwierdzenie akcji "Powtórz"
Spraw	dzaj odpowiedzi automatycznie
- Użycie tej opcji.	opcji zakłóci działanie mechanizmów dostępności dla osób z ograniczeniami. Upewnij się, że na pewno znasz konsekwencje użycia tej
Procent	wymagany do zaliczenia
Ta opcja b punkt, w p result.suc	ardzo często nie będzie miała żadnego efektu. Jest to minimalny procent poprawnych odpowiedzi wymagany, aby przyznać jeden rzypadku gdy dla danego pytania wybrana jest opcja Przyznaj jeden punkt za całe zadanie oraz w celu przekazania danych cess poprzez xAPI.
100	
Pokaż	przyznane punkty
Pokaż pur	kty przyznane za każdą z odpowiedzi.

22

3.9. True/False question - pytanie prawda/Fałsz

True/false question – pozwala na stworzenie interakcji w formie pytania prawda/fałsz.

history of the entire world, i guess	Watch later Share
2 Para	Is this true?
	O Prawda
P HAR IN	O Fałsz
	Sprawdź
MORE VIDEOS	► YouTube
	★ 8:34 / 19:26 🚱 ♦) 🔅

Poza standardowymi opcjami możemy również dołączyć plik wideo albo obraz widoczny ponad treścią pytania w menu Media.

Тур			
Opcjonalne zdjęcie lub wideo ponad tres	icią pytania.		
		🔋 Kopiuj	🕅 Wklej i zastąp

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
	2 Wyświetl przycisk "Powtórz"
C	ipcja "Wymagany pełny wynik" wymaga włączenia opcji "Spróbuj ponownie".
5	2 Wyświetl przycisk "Pokaż odpowiedź"
C] Żądaj potwierdzenia akcji "Sprawdź"
C	🛛 Żądaj potwierdzenia akcji "Powtórz"
ί] Automatycznie sprawdzaj wynik po wpisaniu waga: włączenie tej opcji utrudni korzystanie osobom niepelnosprawnym
F	leakcja na poprawną odpowiedź
Т	en tekst zastąpi domyślny komunikat. Można użyć zmiennych @score i @total.
F	teakcja na błędną odpowiedź
Т	en tekst zastąpi domyślny komunikat. Można użyć zmiennych @score i @total.

ced

3.10. Fill in the Blanks - uzupełnij luki

Fill in the blanks – interakcja, która pozwala na dodanie pytania typu uzupełnij luki w zdaniu.



Poza standardowymi opcjami możemy również dołączyć plik wideo albo obraz widoczny ponad treścią pytania w menu Media.

Тур		
Opcjonalne zdjęcie lub wideo ponad treścią pyt	inia.	
	E K	opiuj 🕅 Wklej i zastąp

Następnie możemy dodać jakieś wprowadzenie do naszego zadania – Wstęp.

Wstęp *	
Objaśnienie dla użytkownika, co należy zrobić w zadaniu.	
Uzupełnij brakujące wyrażenia	

W sekcji Fragmenty zdania dodajemy faktyczną treść naszego zadania ustawiając luki wedle konkretnego formatowania:

- 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'/'.

Fragment zadania	8
	i Pokaż instrukcje
Stolicą Polski jest *Warszawa*.	

W zakładce Podsumowanie odpowiedzi, możemy umieścić informacje zwrotne, w

zależności od granic procentowych za tą aktywność.

ced

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	•		

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.
- Uwzględniaj wielkość liter możemy zadecydować 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).

Wyświetl przycisk "P	owtórz"
Opcja "Wymagany pełny wy	nik" wymaga włączenia opcji "Spróbuj ponownie".
Vyświetl przycisk "P	okaż odpowiedź"
Automatycznie spraw	wdzaj wynik po wpisaniu
Uwzględniaj wielkoś Jeśli włączysz tę opcję, odpo	ć liter wiedź będzie musiała być wpisana identycznie ze wzorem.
🗸 Wymagaj wypełnieni	ia wszystkich pól przed pokazaniem odpowiedzi
Poszczególne pola w	prowadzania w osobnych liniach
□ Żądaj potwierdzenia Ta opcja nie może być włącz	akcji "Sprawdź" :ona razem z opcją "Automatycznie sprawdzaj wynik po wpisaniu"
🗆 Żądaj potwierdzenia	akcji "Powtórz"
🗆 Akceptuj literówki	
Włączenie tej opcji spowodu literówki)	uje zaliczanie odpowiedzi minimalnie różniących się od wzoru (3-9 znaków: 1 literówka, więcej niż 9 znaków: 2

27

3.11. Drag and Drop - przeciągnij i upuść

Drag and Drop – to interakcja pozwalająca na utworzenie zadania, gdzie uczestnik musi przesunąć tekst lub obraz i umieścić go w odpowiednim miejscu.



Tworzenie tej interakcji dzieje się w dwóch krokach:

1. Ustawienia

W tej części decydujemy czy chcemy dołączyć zdjęcie, które będzie wykorzystane jako tło tego zadania, oraz ustalić jego rozmiar.

Zdjęcie w tle	1			
Opcjonalne. Wy	/bierz zdjęcie, które zosta	nie użyte jako tło zadania przec	iągnij i upuść.	
📕 Dodai	:			
- Douaj				
Rozmiar obs	zaru zadania *			
Rozmiar obs	z aru zadania [*] elkości (w px) bedzie obsz	ar prezentacii zadania.		
Rozmiar obs Określ jakiej wi	z aru zadania * elkości (w px) będzie obsz	ar prezentacji zadania.		
Rozmiar obs Określ jakiej wi 620 x	z aru zadania * elkości (w px) będzie obsz 310	ar prezentacji zadania.		
Rozmiar obs Określ jakiej wi 620 X	elkości (w px) będzie obsz 310	ar prezentacji zadania.		
Rozmiar obs Określ jakiej wi 620 X	elkości (w px) będzie obsz 310	ar prezentacji zadania.		Naciona

2. Zadanie

- Rozpoczynamy od dodania Obszarów przeciągania (pierwsza ikona w prawym górnym rogu):
 - o Etykietka nazwa danego obszaru.
 - o Pokaż etykietkę możliwość pokazywania etykiety obszaru.
 - Poziom nieprzezroczystości tła stopień nieprzezroczystości obrazu tła.
 - O 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 wyrównanie dany element będzie automatycznie wyrównywany w tym obszarze.

Etykieta *				
 Pokaż etykietę Poziom nieprzezroczystości tła (Background Opacity) 				
100				
💽 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 wyświatlany przy piepoprawnym 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.				
	Usuń	Wy	konano	



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

Step 1 Ustawienia	Step 2 Zadanie
Zadanie *	
Rozpocznij od umieszczenie obszarów do których będą przeciągane od Następnie umieść przeciągalne elementy i oznacz ich docelowe obszar Na końcu edytuj obszary przeciągania i zaznacz właściwe dla nich odpo	lpowiedzi (drop zones). y przeciągania. wwiedzi.
Previous Step Ustawienia	

Przy tekście wpisujemy tekst i wybieramy do którego obszaru ma należeć.

Jeśli chodzi o obraz:

ced

- o 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.

 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 czyt	ników ek	ranu.
Tekst w dymku		
Opcjonalna. Ten tekst zostanie wyświetlony, gdy użytkownik najedzie kursorem na obraz.		
Wybierz obszary przeciągania (drop zones)		
Zaznacz wszystko		
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 Użyj przycisku "Dodaj zakres 100% Bardzo dobry wynik!	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 *	Zakres wyników * Komunikat dla danego zakresu					
0 % - 100 %	Wprowadź komunikat	\odot				
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 przesłać rozwiązanie aby pokazana została prawidłowa odpowiedź.
- Przyznaj jeden punkt za całe zadanie punkt zostanie przysłany 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.

ced

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 przeciągnąć 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.			
Podczas przeciągania 🗸			
Marginesy dla opcji automatycznego dopasowania (w px)			
2			
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.			

3.12. Mark the Words - oznaczanie słów w tekście

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



Poza standardowymi opcjami, musimy dodać opis/polecenie (Task description), gdzie informujemy uczestnika co ma zaznaczać w podanym tekście.

Następnie wprowadzamy wspomniany tekst oznaczając słowa, które mają zostać wybrane wpisując je pomiędzy '* ' (np. *wczoraj*) - Textfield.

Task description * Describe how the user should solve the task.	
Click on all the verbs in the text that follows.	
Textfield *	i Pokaż instrukcje
This is an answer: *answer*.	

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

 Overall Feedback 					
Define custom feedba Click the "Add range" butto	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' buton możemy włączyć przycisk pokazania rozwiązania.
- Show score points pokaż zdobyte punkty za każdą odpowiedź.

→ Behavioural settings.
Z Enable "Retry"
Opcja "Wymagany pełny wynik" wymaga włączenia opcji "Spróbuj ponownie".
Z Enable "Show solution" button
Show score points Show points earned for each answer.

3.13. Drag text – przesuń i upuść tekst

Drag Text – interakcja, która pozwala na utworzenie tekstu z lukami gdzie nasi uczestnicy będą musieli upuścić odpowiednie słowa.

history of the		0	Watch later	Share
	Przeciągnij słowa w odpowiednie miejsca			.e.
	Blueberries are			1
aller	Strawberries are			2
I general	Cloudberries are		Maria	2
BE	red orange blue		C. States	and the
	Sprawdź		and the second	All and
More videos				×
histo japa	ory of the wfaoie.fcp	soa	p tips	
<u> </u>	<u> </u>	11-12/10	->c 63 4 3)	A 2
		14.437 13	20 000 1 9	

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 podpowiedź po ':' (np. *Wczoraj:Nie dziś*).
- Możemy również dołączyć informację zwrotną, która pojawi się po zakończeniu zadania, przy poprawnej odpowiedzi dodajemy ja 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*	kcje
Oslo jest stolicą Norwegii, *Sztokholm* jest stolicą Szwecji, a *Kopenhaga* jest stolicą Danii. Wszystkie te miasta leżą w *Skandynawii:Północnej Europie*.	1

W zakładce Podsumowanie końcowych wyników, możemy umieścić informacje

zwrotne, w zależności od granic procentowych za tą aktywność.

- Podsumowanie końc	owych wyników	
Określ własne kryteria Użyj przycisku "Dodaj zakre: 100% Bardzo dobry wynik!	oceny dla wybranych zakresów " aby dodać taką liczbę zakresów, jaka jest potrzebna. Przykład: 0-20% Słaby wynik, 21-91% Przeciętny wynik, 91-	
Zakres wyników *	Komunikat dla danego zakresu	
0 % - 100 %	Wprowadź komunikat	
DODAJ ZAKRES	× Wyrównaj przedziały	

38

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 o.

🝷 Ustawienia zachowania

- Wyświetl przycisk "Powtórz"
- Wyświetl przycisk "Pokaż odpowiedź"
- Natychmiastowy komentarz

3.14. Crossroads - 'czasowe' drogowskazy

Crossroads – to interakcja za pomocą której, uczestnik po dokonaniu wyboru zostanie przeniesiony do odpowiedniego miejsca w tym filmiku.

history of the entire world, i guess	MARKA	Watch later Share
	Choose your side	
A DESCRIPTION OF THE OWNER OWNER OF THE OWNER OWNER OF THE OWNER OWNE	Start	à
	End	
The second se		nd
MORE VIDEOS		► YouTube
	<u> </u>	🗶 15:54/19:26 🖓 📣 💆 🥕 🔽

Jeśli chodzi o tworzenie, rozpoczynamy od wpisania tekstu, na podstawie którego uczestnicy będą dokonywali wyboru (Question Text). Następnie w sekcji Choices, ustawiamy dostępne odpowiedzi (jeśli chcielibyśmy dodać większą ilość wyborów klikamy przycisk Dodaj Choice):

- Choice Text treść danej odpowiedzi.
- Go To czas w filmiku, do którego poprowadzi dana odpowiedź (w formie - Min:Sek).
- If Chosen Text opcjonalny tekst wyświetlany po wyborze danej odpowiedzi.

e question that the user will make a choice based upon.		
ioices *		- 1
▼ Start	8	\$
Choice Text *		- 1
The label that will displayed on the choice button.		
Start		
Go To *		- 1
The target time the user will be taken to upon pressing the choice button. Enter timecode in the format M:SS.		
0:00		- 1
If Chosen Text		- 1
An optional confirmation text that will be displayed after the user has pressed the choice button.		

3.15. Navigation Hotspot - odnośnik

Navigation Hotspot – interakcja, za pomocą której możemy dodać link zarówno do konkretnego miejsca w filmiku jak i strony zewnętrznej.



Tworzenie rozpoczynamy od wyboru celu naszej interakcji (Destination):

- Timecode odnośnik czasowy w filmiku (w formie Min:Sek).
- Another page (URL) link do strony zewnętrznej.

Destination	
*	
code	~
io To	
e target time the u	ser will be ta

W sekcji Visuals możemy ustawić wygląd naszej interakcji:

- Shape wybór kształtu.
- Background color for hotspot możliwość zmiany koloru tła.
- Use pointer cursor na interakcji pojawi się ikona kursora.
- Add blinking effect możliwość dodania efektu migania.

Shape *	
Rectangular	~
Packground cold	r for hotepot *
Background cold	The hotspot
1000	
🗹 Use pointer cu	irsor

Dodatkowo, w sekcji Texts ustawiamy opcje związane z tekstem w ramach tej interakcji. Alternative Text to tekst, który opisuje co dana interakcja zawiera, aby czytniki ekranu mogły ją wykryć. Hotspot Label natomiast, pozwala na dodanie etykiety do naszej interakcji (Show label – pozwala na jej wyświetlanie).

Alternative Text *				
Describe the subject the	e hotspot covers. Use	d for readspeakers		
An apple on a tab	le			
Hotspot Label				



Centrum e-Edukacji Politechniki Krakowskiej



W razie powstania pytań prosimy o kontakt:



<u>ced@pk.edu.pl</u>

