

Moduł dydaktyczny

Przewodnik dla użytkowników systemu

Moduł dydaktyczny jest narzędziem przeznaczonym dla nauczycieli, umożliwiającym tworzenie, organizowanie oraz udostępnianie materiałów edukacyjnych wykorzystywanych podczas prowadzenia zajęć. System pozwala na przygotowywanie kolekcji materiałów, zadań domowych, sprawdzianów oraz własnych prezentacji i interaktywnych lekcji.

Spis treści

Wprowadzenie do Modułu dydaktycznego	2
Przejsie do Modułu dydaktycznego	2
Główne obszary Modułu dydaktycznego	4
Biblioteka	6
Kolekcje	8
Tworzenie i udostępnianie kolekcji	8
Dodawanie elementów do kolekcji, zadania i sprawdzianu	9
Dodawanie zasobów z biblioteki	9
Dodawanie łącza zewnętrznego	10
Dodawanie prezentacji (zasobów własnych)	10
Dodawanie własnych plików	11
Wprowadzanie tekstów	11
Dodawanie testów	12
Dodawanie zasobów z portali YouTube, Vimeo, GeoGebra	17
Załącznik od ucznia	17
Zadania	18
Tworzenie i udostępnianie zadania	18
Sprawdziany	19
Tworzenie i udostępnianie sprawdzianu	19
Prezentacje	20
Tworzenie prezentacji	20

Wprowadzenie do Modułu dydaktycznego

Moduł dydaktyczny jest częścią systemu Dziennik VULCAN, wspierającą nauczyciela w organizacji i prowadzeniu procesu dydaktycznego. Umożliwia korzystanie z gotowych materiałów edukacyjnych, tworzenie własnych treści oraz pracę z uczniami w sposób uporządkowany i nowoczesny.

Moduł jest zintegrowany z innymi elementami systemu, w szczególności z Asystentem nauczyciela oraz Dziennikiem, co pozwala na płynne wykorzystanie materiałów podczas lekcji.

Moduł dydaktyczny wspiera nauczyciela w codziennej pracy, umożliwiając:

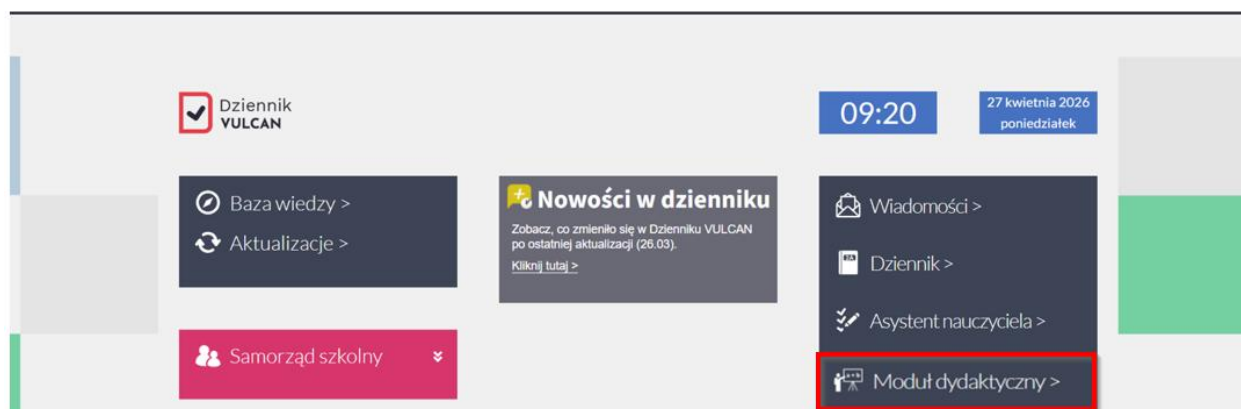
- przeglądanie gotowych zasobów dydaktycznych,
- korzystanie z kolekcji powiązanych z tematami lekcji,
- przygotowywanie zadań domowych,
- tworzenie sprawdzianów,
- opracowywanie własnych materiałów i lekcji multimedialnych.

Dzięki integracji z pozostałymi elementami systemu materiały mogą być wykorzystywane bezpośrednio podczas lekcji oraz udostępniane uczniom.

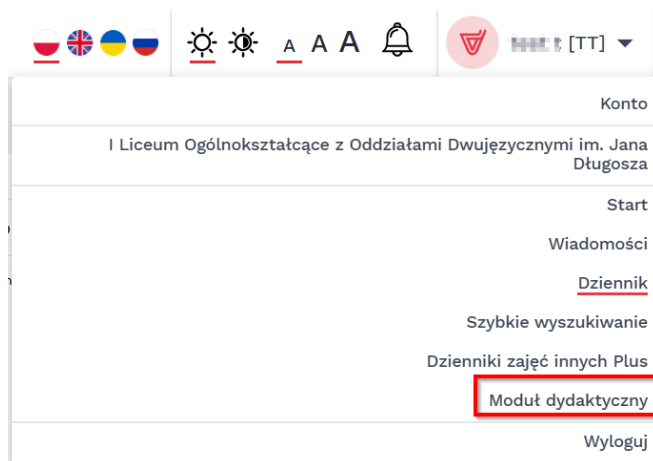
Przejsięcie do Modułu dydaktycznego

Do Modułu dydaktycznego można przejść na kilka sposobów:

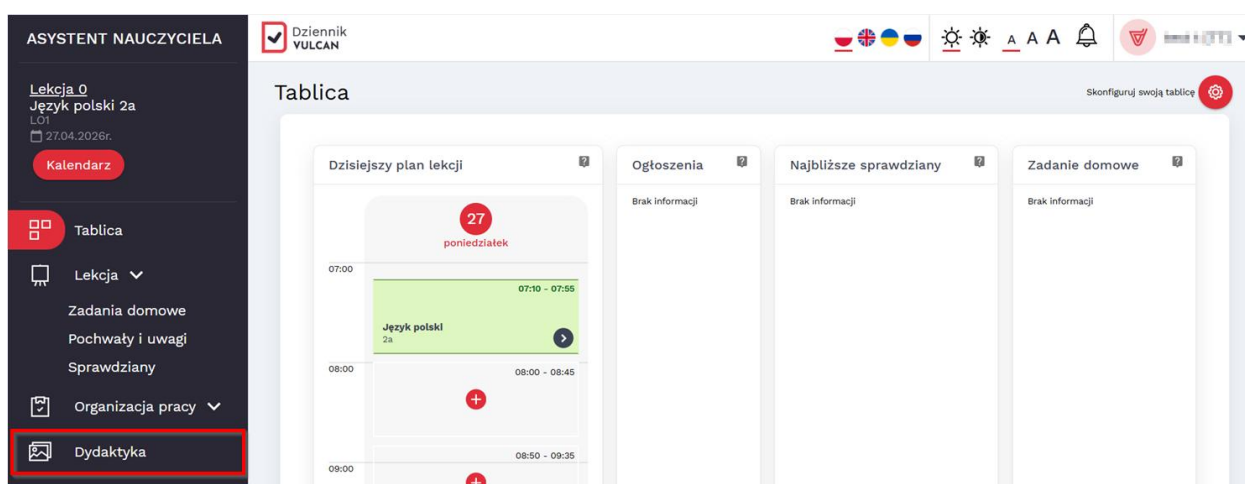
- z poziomu modułu **Start** w systemie Dziennik VULCAN,



- z poziomu dowolnego modułu w Dzienniku VULCAN z listy rozwijanej modułów dostępnej w prawym górnym rogu ekranu,

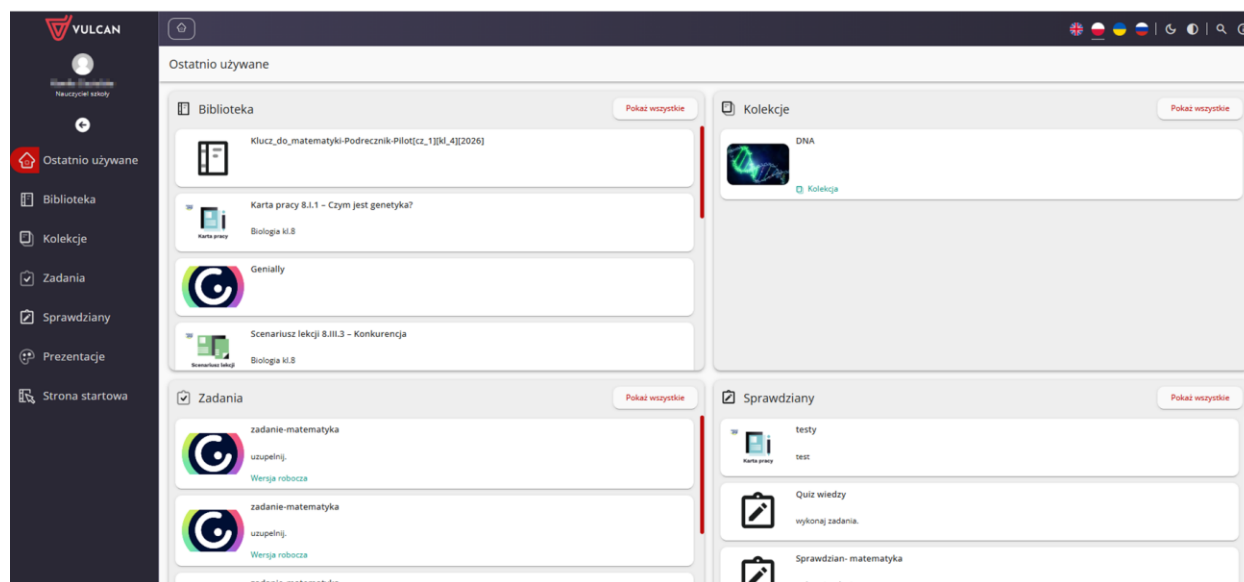


- z poziomu **Asystenta nauczyciela**, w zakładce **Dydaktyka**.



Po przejściu do modułu wyświetlony zostanie panel startowy, umożliwiający dostęp do jego głównych funkcji.

Główne obszary Modułu dydaktycznego



Po wejściu do modułu użytkownik widzi panel z ostatnio używanymi elementami, w tym m.in.: Bibliotekę, Kolekcje, Sprawdziany, Zadania, a w nim ostatnio wykorzystywane materiały. Dzięki temu możliwy jest szybki dostęp do najczęściej używanych zasobów.

Moduł dydaktyczny składa się z kilku podstawowych sekcji:

Biblioteka

Zawiera gotowe materiały dydaktyczne z różnych przedmiotów i poziomów nauczania.

Użytkownik może wyszukiwać zasoby poprzez wybór kolejnych kategorii oraz korzystanie z dodatkowych filtrów i opcji sortowania.

Dostępne materiały obejmują m.in. karty pracy, scenariusze lekcji, pliki audio, filmy oraz prezentacje.

Kolekcje

Umożliwiają tworzenie zestawów materiałów dydaktycznych.

Kolekcje mogą być wykorzystywane podczas lekcji jako materiały dla uczniów lub baza do tworzenia zadań i sprawdzianów.

Zadania

Pozwalają na przygotowanie i udostępnianie prac domowych uczniom oraz monitorowanie postępu ich realizacji.

Sprawdziany

Umożliwiają tworzenie testów sprawdzających wiedzę uczniów, w tym testów automatycznie ocenianych.

Prezentacje

Pozwalają na tworzenie własnych materiałów dydaktycznych, w tym interaktywnych lekcji i prezentacji.

Utworzone materiały można wykorzystać w kolekcjach, zadaniach oraz podczas prowadzenia lekcji.

W prawym górnym rogu znajdują się ikony:



– wyszukiwarka umożliwiająca szybkie odnalezienie zasobów, kolekcji, zadań i sprawdzianów,



– dostęp do informacji o systemie oraz materiałów pomocniczych,



– pozwala zmienić sposób wyświetlania interfejsu (np. tryb standardowy lub wysoki kontrast),



– zmiana wyglądu interfejsu (np. tryb jasny/ciemny).



– możliwość przełączenia wersji językowej systemu,

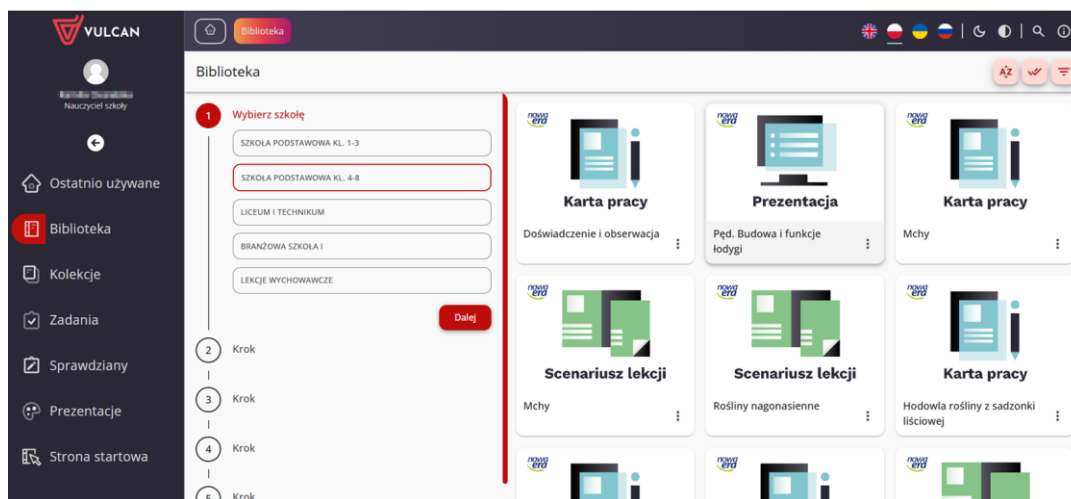
Po lewej stronie ekranu znajduje się menu, które umożliwia szybkie przejście do najważniejszych obszarów modułu.

Sekcja	Opis
	Widok startowy z ostatnio używanymi elementami.
	Przeglądanie dostępnych materiałów dydaktycznych.
	Tworzenie i zarządzanie zestawami materiałów.
	Przygotowywanie i udostępnianie prac domowych.
	Tworzenie i ocenianie sprawdzianów.
	Tworzenie własnych materiałów dydaktycznych.

Biblioteka

Biblioteka umożliwia przeglądanie gotowych materiałów dydaktycznych dostępnych w Module dydaktycznym. Użytkownik może wyszukiwać zasoby poprzez wybór kolejnych kategorii, co pozwala stopniowo zawężać wyniki wyszukiwania i odnaleźć interesujące materiały.

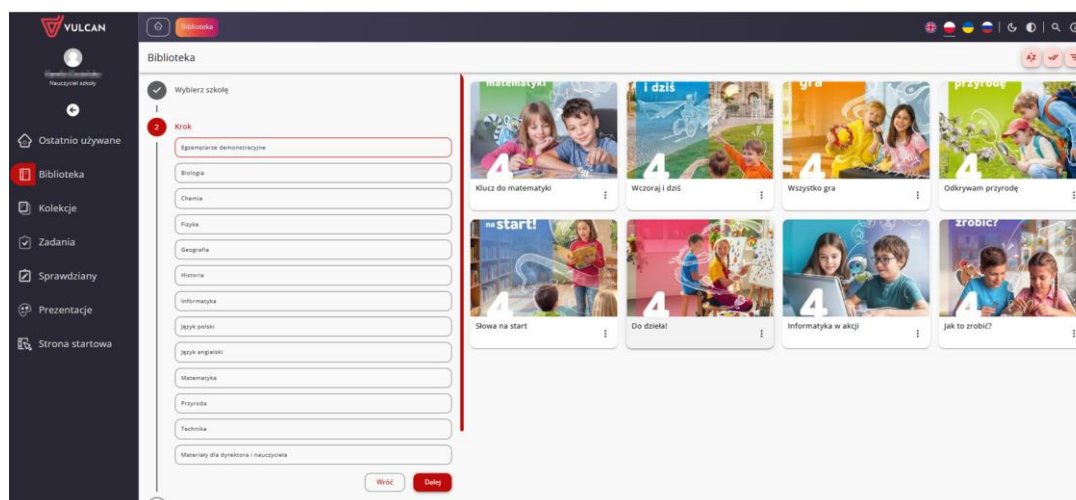
Liczba dostępnych kroków oraz ich zawartość zależy od wcześniej wybranych kategorii i dostępnych zasobów. Im więcej etapów wyboru przejdzie użytkownik, tym bardziej szczegółowe wyniki zostaną wyświetlone.



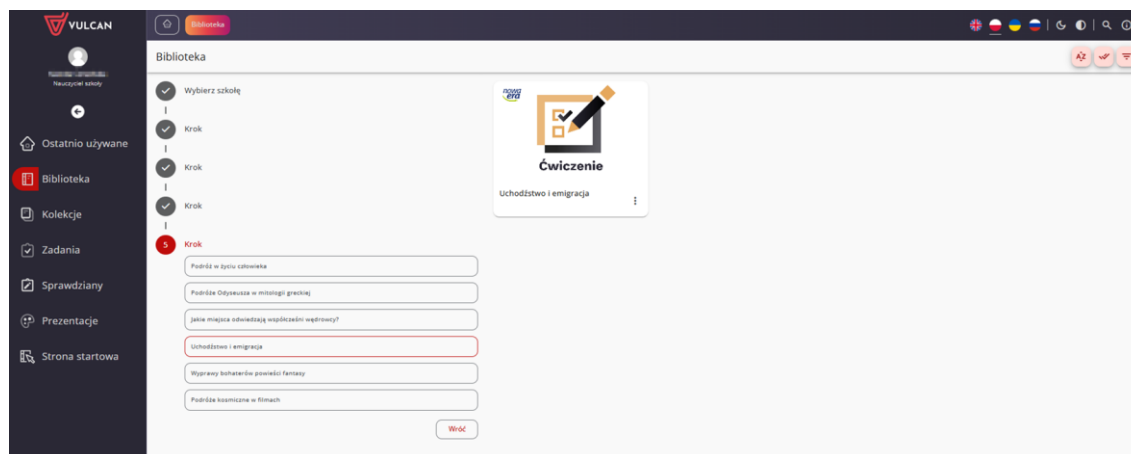
Proces wyszukiwania materiałów w Bibliotece odbywa się etapowo i może obejmować m.in.:

- wybór typu szkoły,
- wybór kategorii materiałów,
- wybór serii lub obszaru tematycznego,
- wybór semestru,
- wybór działu lub tematu.

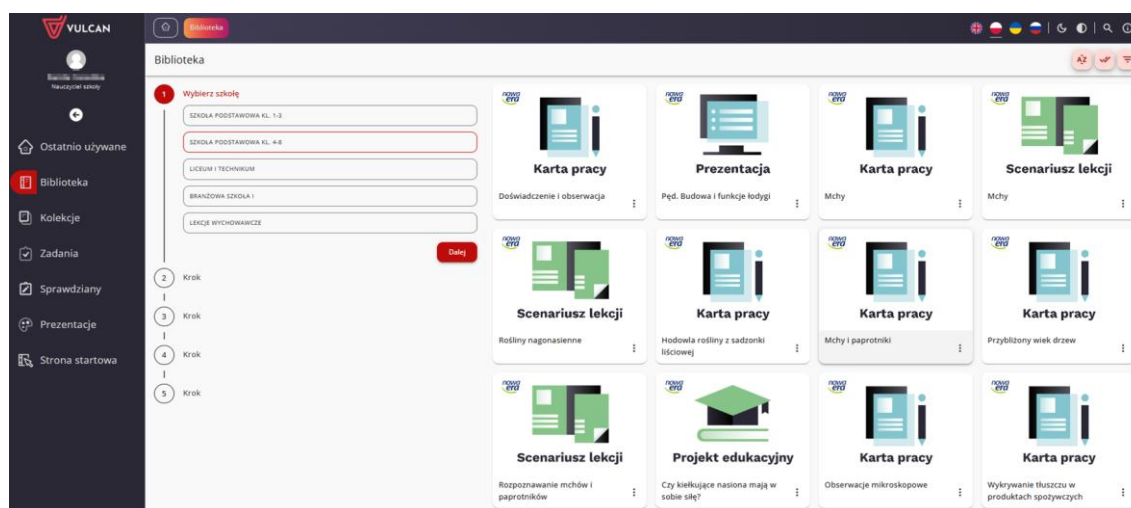
Na każdym etapie użytkownik może przejść dalej za pomocą przycisku **Dalej** lub wrócić do poprzedniego kroku korzystając z opcji **Wróć**.



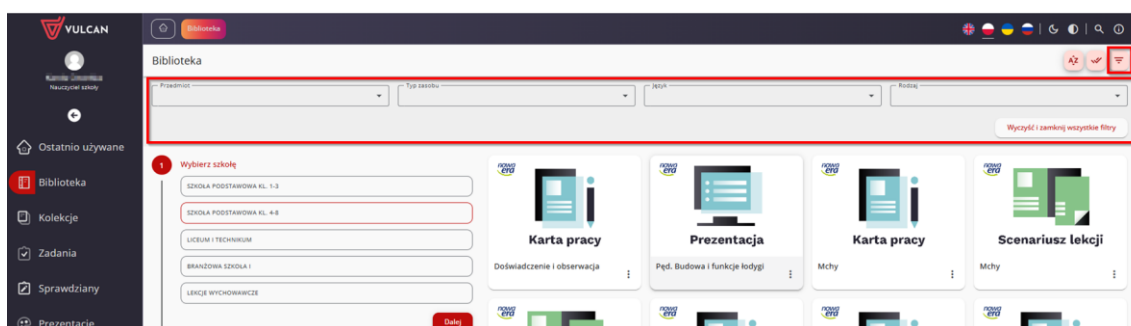
Po wybraniu wszystkich kategorii na ekranie zostanie wyświetlony konkretny materiał spełniający wybrane kryteria wyszukiwania.



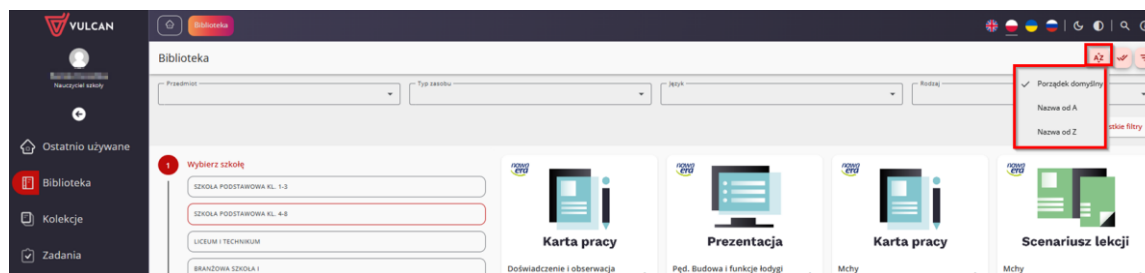
Aby wyświetlić szczegóły wybranego materiału, należy kliknąć wybrany zasób z listy dostępnych wyników.



Dostępne w górnej części ekranu filtry umożliwiają dodatkowe zawężanie wyników wyszukiwania materiałów dostępnych w Bibliotece.



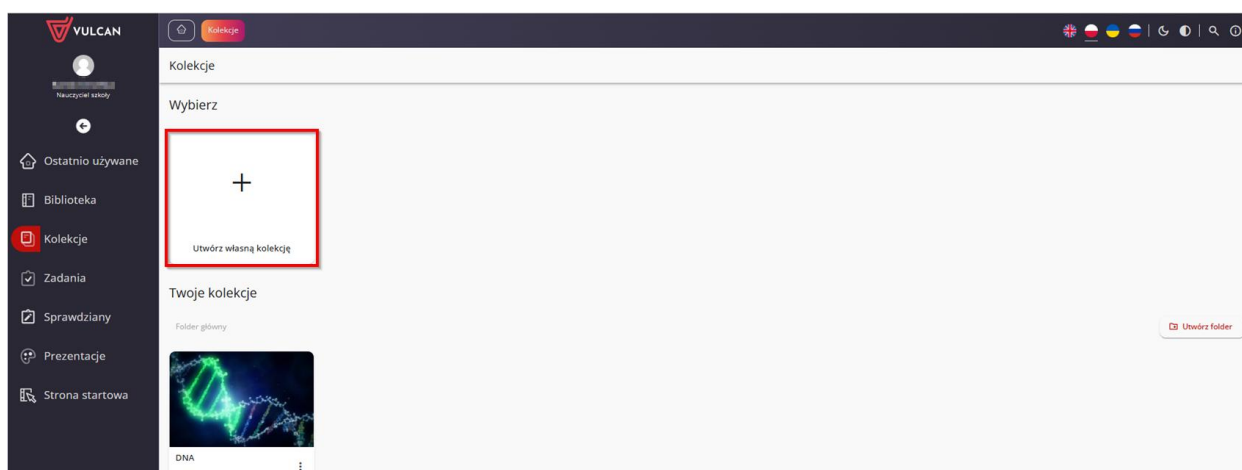
Dostępna jest również opcja sortowania wyników.



Kolekcje

Kolekcje to listy zasobów tworzone przez użytkownika. Mogą zawierać materiały dostępne w Bibliotece zasobów, zasoby własne użytkownika lub materiały z Internetu.

Tworzenie kolekcji odbywa się z poziomu sekcji **Kolekcje** dostępnej w menu Modułu dydaktycznego za pomocą opcji **Utwórz kolekcję**.



Proces tworzenia kolekcji składa się z dwóch etapów:

- **dodawania zasobów** – na tym etapie możliwe jest wybieranie materiałów, które mają zostać umieszczone w kolekcji. Do kolekcji można dodawać m.in. zasoby z biblioteki, prezentacje, pliki, tekst sformatowany, testy oraz materiały internetowe;
- **konfiguracji szczegółów kolekcji** – na tym etapie użytkownik uzupełnia nazwę oraz opis kolekcji, a następnie zapisuje utworzony materiał.

Tworzenie i udostępnianie kolekcji

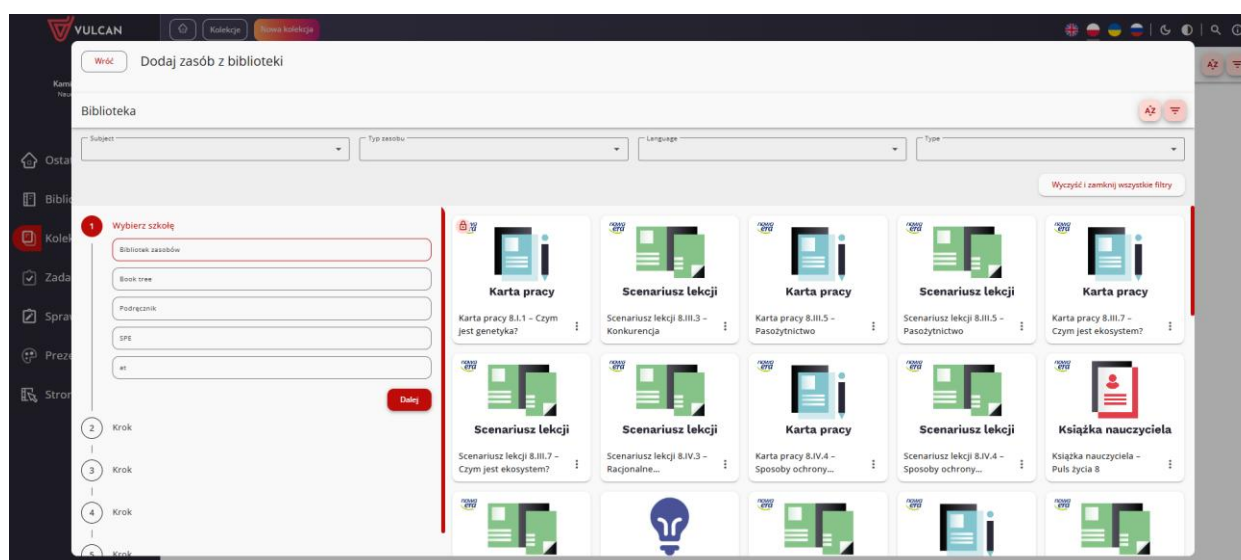
PORADA – Tworzenie i udostępnianie kolekcji w Module dydaktycznym

Dodawanie elementów do kolekcji, zadania i sprawdzianu

Dodawanie elementów stanowi pierwszy etap tworzenia kolekcji, zadania domowego lub sprawdzianu. Użytkownik ma do wyboru kilka typów zasobów, które może dowolnie dodawać do tworzonego materiału.

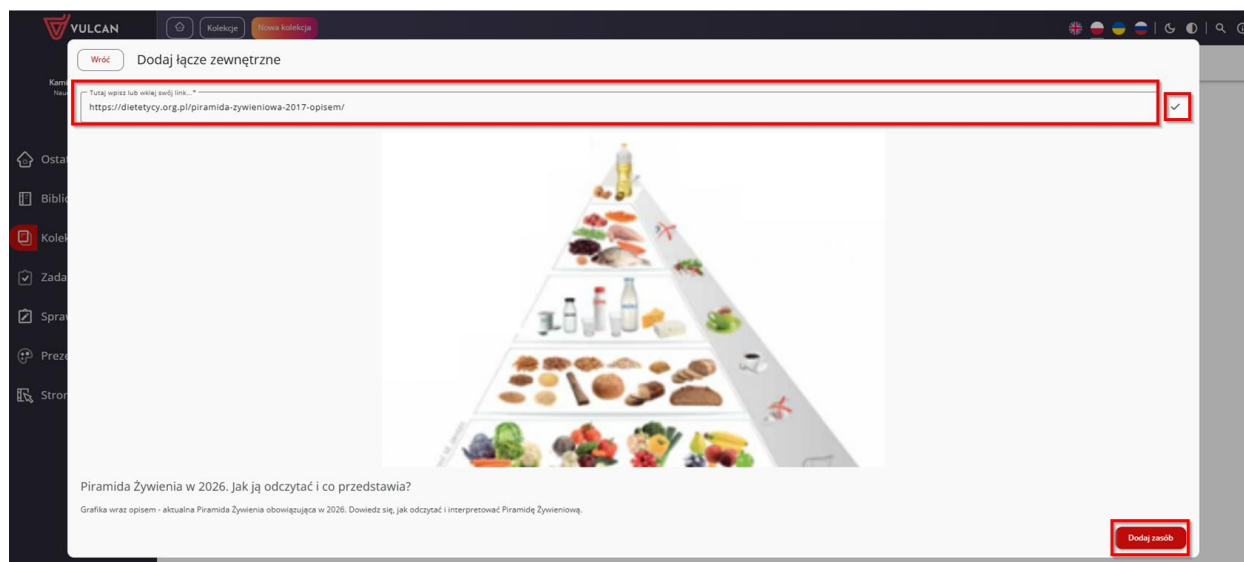
Typ zasobu	Opis
Zasób z biblioteki	Dodanie materiałów dostępnych w bibliotece zasobów.
Link zewnętrzny	Dodanie odnośnika do strony internetowej.
Moje zasoby	Dodanie materiałów przygotowanych wcześniej w narzędziu autorskim.
Plik	Dodanie własnego pliku z komputera.
Tekst sformatowany	Wprowadzenie własnej treści tekstowej.
Test	Utworzenie testu w kolekcji.
YouTube, Vimeo, GeoGebra	Dodanie materiałów z tych serwisów.
Załącznik od ucznia	Dodatkowy zasób widoczny jest w zakładkach: Zadania i Sprawdziany . Jest to miejsce, gdzie uczeń może dodać własny plik z komputera.

Dodawanie zasobów z biblioteki



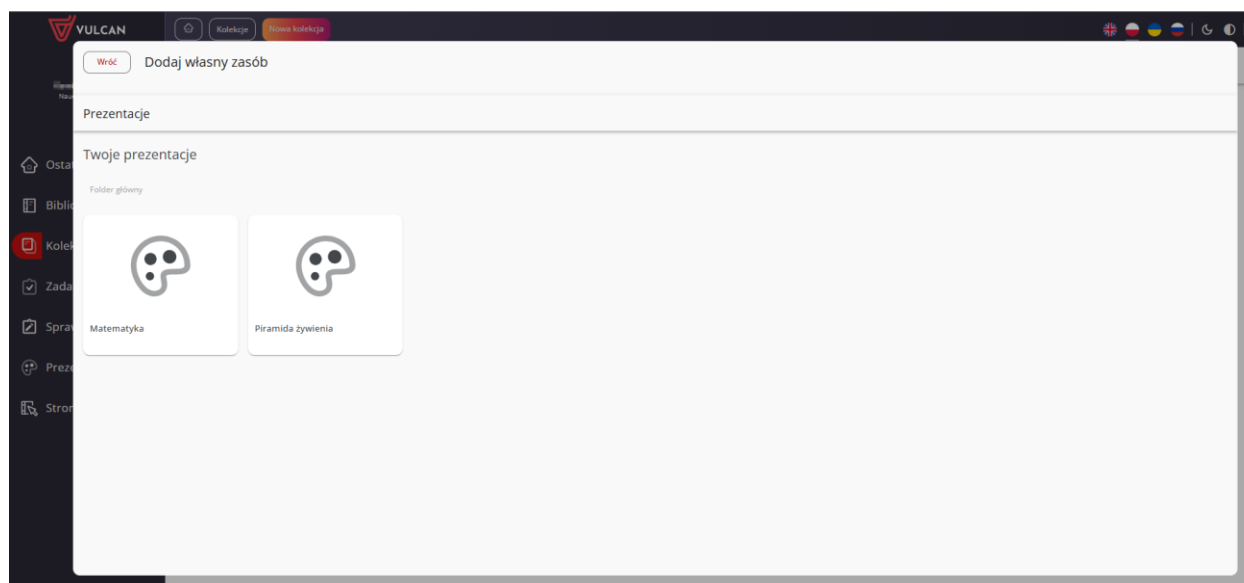
Opcja umożliwia dodawanie gotowych materiałów dostępnych w Bibliotece Modułu dydaktycznego. Użytkownik może wyszukiwać zasoby za pomocą kolejnych kroków wyboru, filtrów oraz wyszukiwarki.

Dodawanie łącza zewnętrznego



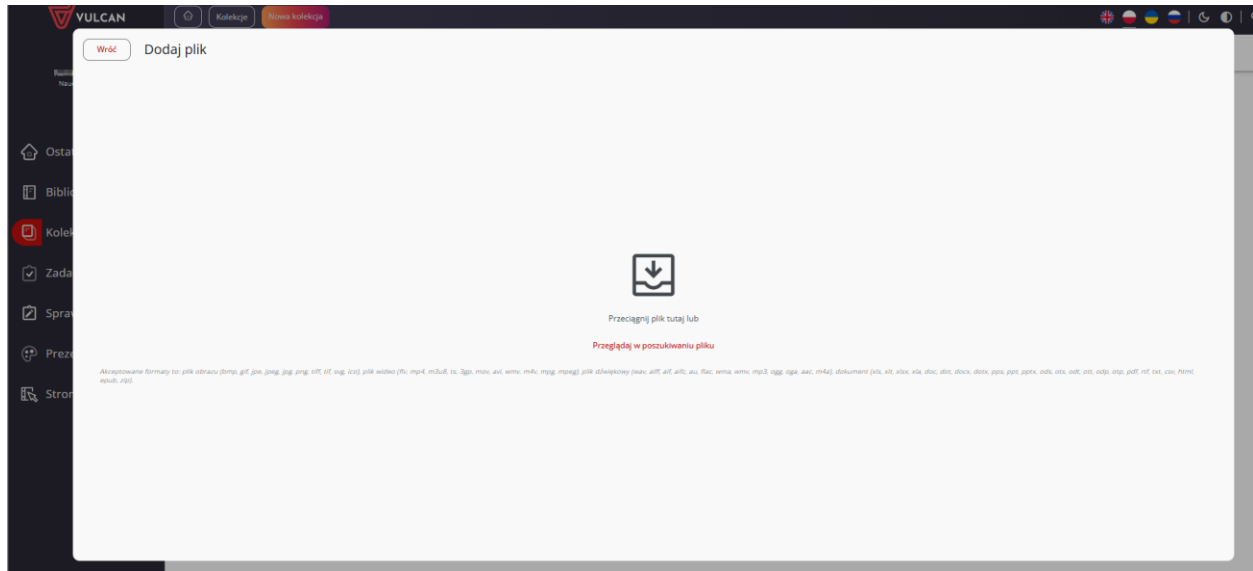
Opcja umożliwia dodanie odnośnika do strony internetowej lub materiału online poprzez wprowadzenie adresu URL.

Dodawanie prezentacji (zasobów własnych)



Opcja umożliwia dodawanie wcześniej przygotowanych zasobów w postaci prezentacji i testów wiedzy z zakładki **Prezentacje**.

Dodawanie własnych plików

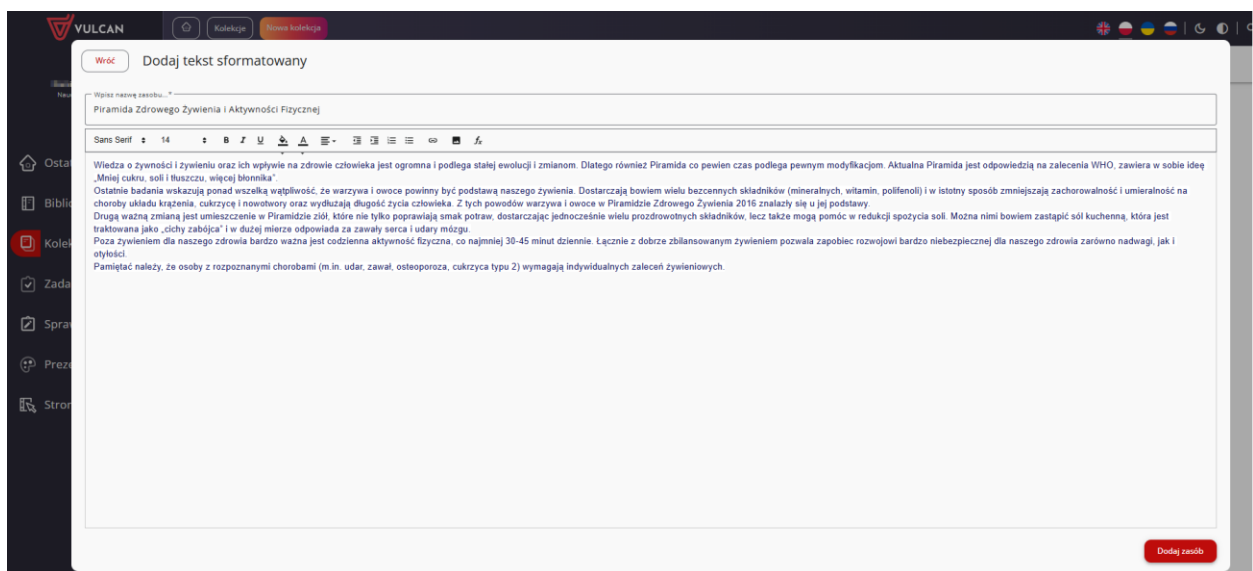


Opcja umożliwia dodanie własnego pliku z urządzenia użytkownika.

Do systemu można dodawać pliki w różnych formatach, m.in.:

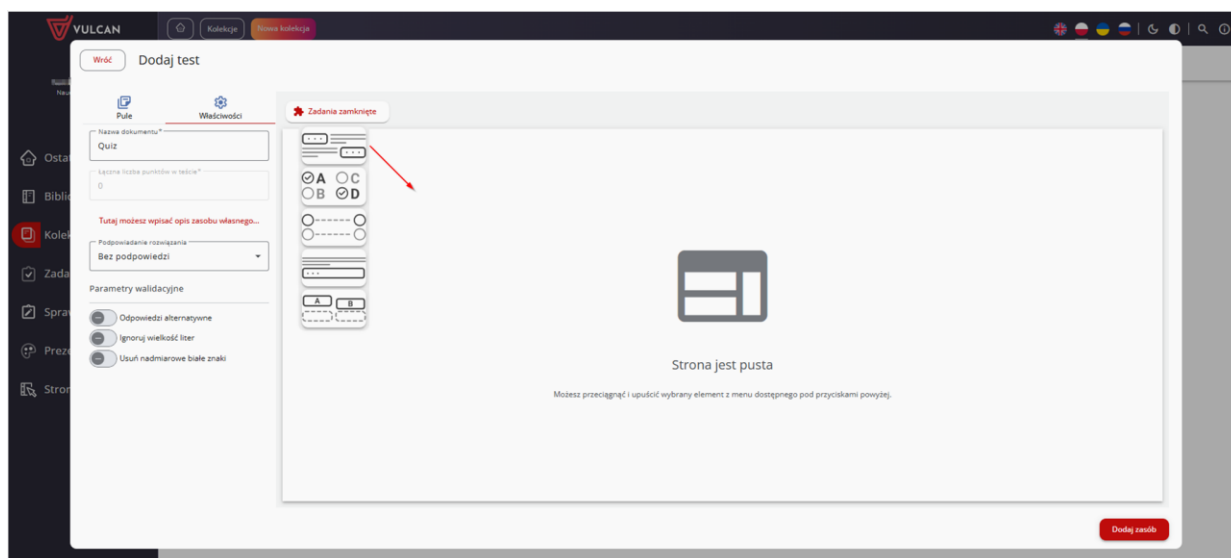
- **pliki graficzne** (np. JPG, PNG, GIF),
- **pliki wideo** (np. MP4),
- **pliki dźwiękowe** (np. MP3),
- **pliki dokumentów** (np. DOCX, XLSX, PPTX, PDF, TXT, CSV).

Wprowadzanie tekstów



Opcja umożliwia tworzenie własnych treści z wykorzystaniem dostępnych narzędzi formatowania tekstu.

Dodawanie testów

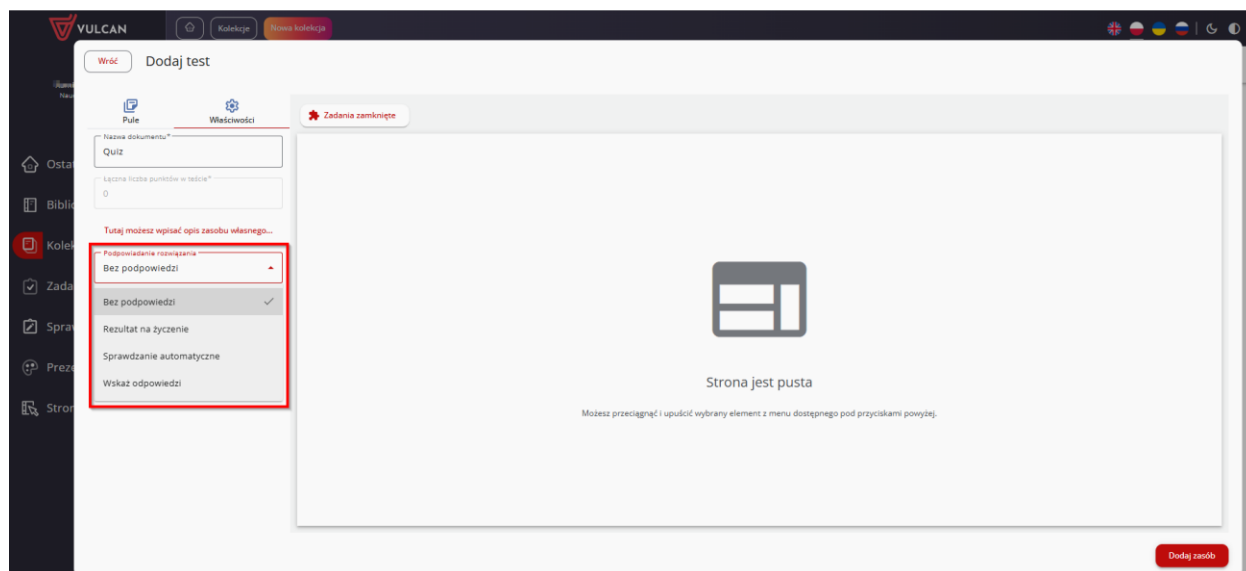


Opcja umożliwia tworzenie testów oraz ćwiczeń interaktywnych z wykorzystaniem różnych typów pytań.

Ikona	Wyjaśnienie
	Pytanie otwarte – uczeń samodzielnie wpisuje odpowiedź.
	Pytanie zamknięte – pytanie jednokrotnego lub wielokrotnego wyboru.
	Łączenie w pary – dopasowanie powiązanych elementów.
	Luka w tekście – uzupełnianie brakujących wyrazów w tekście.
	Przeciągnij i upuść – dopasowanie elementów poprzez przeciąganie.

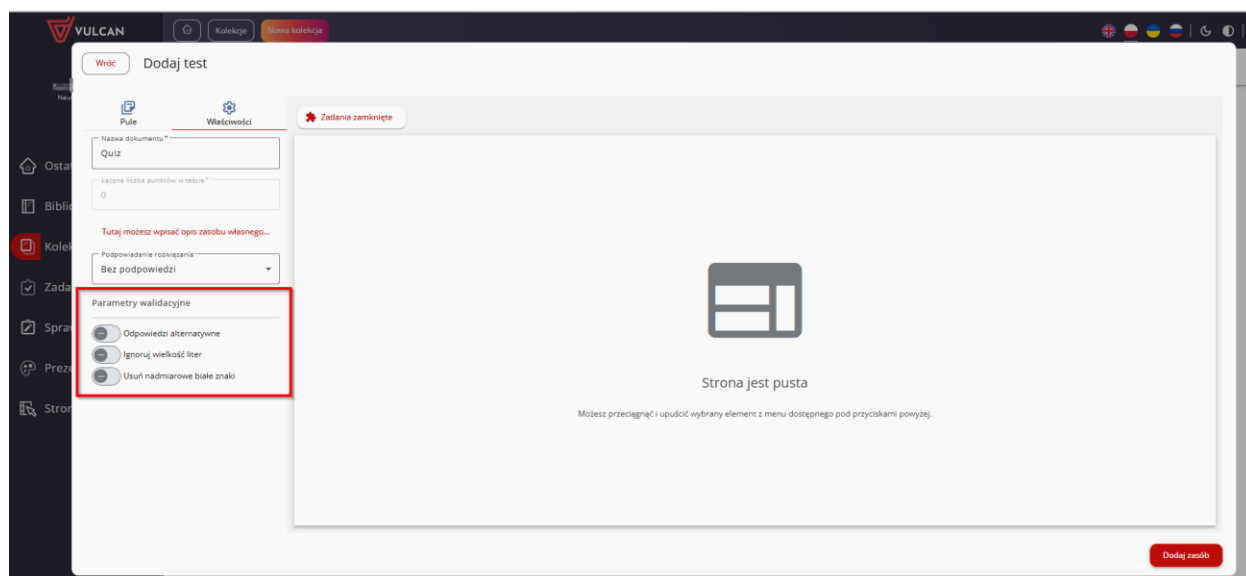
Podczas tworzenia testu użytkownik uzupełnia nazwę dokumentu oraz konfiguruje ustawienia związane z prezentowaniem wyników i walidacją odpowiedzi.

W module dostępne są następujące opcje prezentacji wyników:



- Bez podpowiedzi – uczeń nie otrzymuje informacji o poprawności odpowiedzi podczas rozwiązywania testu,
- Rezultat na życzenie – uczeń może samodzielnie sprawdzić wynik po udzieleniu odpowiedzi,
- Sprawdzanie automatyczne – system automatycznie informuje o poprawności udzielonej odpowiedzi,
- Wskaż odpowiedzi – po sprawdzeniu testu system wskazuje poprawne odpowiedzi.

W sekcji parametrów walidacyjnych możliwe jest dodatkowo:



- włączenie odpowiedzi alternatywnych,
- ignorowanie wielkości liter,
- usuwanie nadmiarowych białych znaków podczas sprawdzania odpowiedzi.

■ Dodawanie pytania typu luka w tekście:

Typ pytania umożliwia tworzenie ćwiczeń polegających na uzupełnianiu brakujących wyrazów w tekście. Podczas konfiguracji możliwe jest wskazanie słów, które mają zostać ukryte i wyświetlone jako luki w zdaniu.

Po zaznaczeniu elementów dostępna jest konfiguracja ustawienia atrybutów elementu pod ikoną .

W oknie **Atrybuty elementu** można określić:

- pulę pytań, do której ma należeć pytanie,
- liczbę punktów przyznawanych za poprawną odpowiedź.

Pytania mogą być przypisywane do pul pytań, co umożliwia tworzenie zestawów zadań losowanych przez system podczas rozwiązywania testu.

■ Dodawanie pytania zamkniętego

Pierwszym Polakiem, który wygrał Turniej Czterech Skoczni jest:

- ☐ Kamil Stoch
- ☐ Dawid Kubacki
- ☒ Adam Małysz
- ☐ Piotr Żyła

ⓘ Aby zaznaczyć poprawną odpowiedź, kliknij odpowiednie pozycje.

Typ pytania umożliwia tworzenie pytań jednokrotnego lub wielokrotnego wyboru.

W ustawieniach atrybutów pytania za pomocą opcji , możliwe jest określenie trybu jednokrotnego wyboru.

Atrybuty elementu

Wybierz albo utwórz pulę

Łączna liczba punktów

1

☒ Pytanie jednokrotnego wyboru

Zamknij Zapisz zmiany

Dodawanie pytania typu łączenie w pary

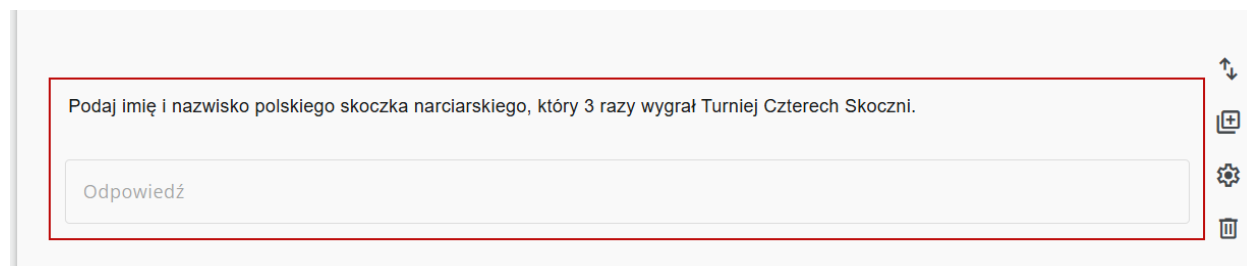
Połącz w pary: zawodnika z dyscypliną sportu, którą uprawia

Bartosz Zmarzlik	☐		☐	żużel	×
Anna Rogowska	☐		☐	skok o tyczce	×
Bartosz Kurek	☐		☐	siatkówka	×

ⓘ Napisz stosowne odpowiedzi obok siebie, będą losowo tasowane podczas podglądu.

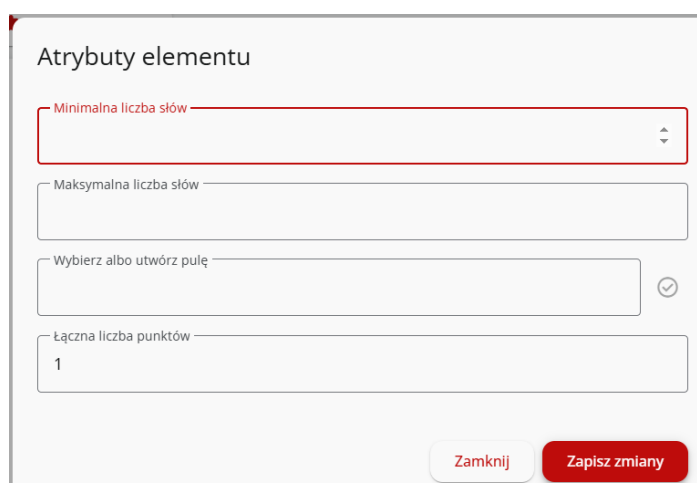
Tworzenie pytania typu „łączenie w pary” przebiega analogicznie jak w przypadku pytania zamkniętego.

Dodawanie pytania otwartego

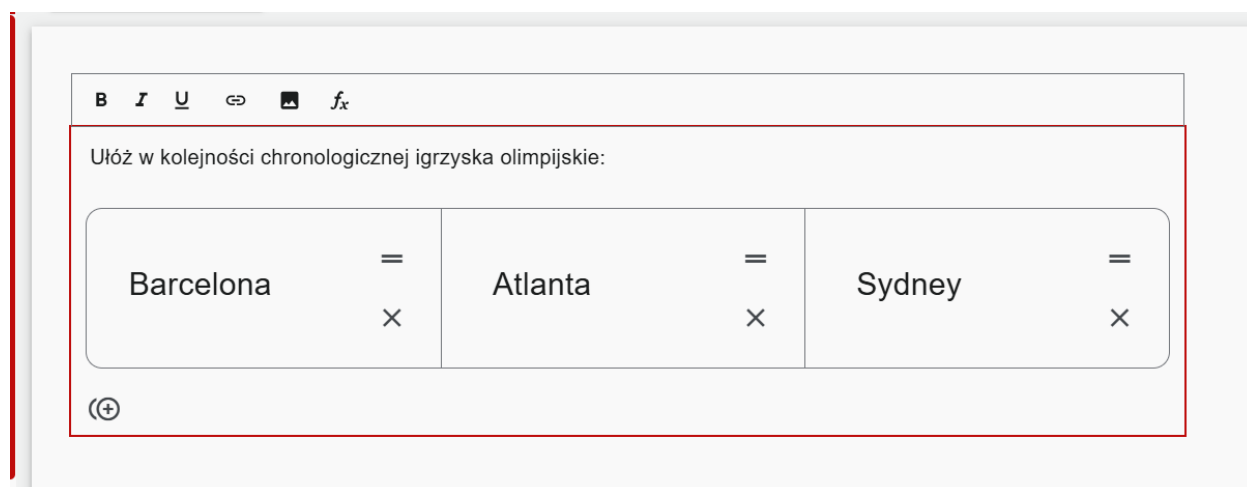


Typ pytania umożliwia udzielanie odpowiedzi w formie samodzielnie wpisywanego tekstu.

W oknie **Atrybuty elementu** dostępnym pod ikoną  możliwe jest określenie parametrów pytania, takich jak:



Dodawanie pytania typu Układanie w kolejności

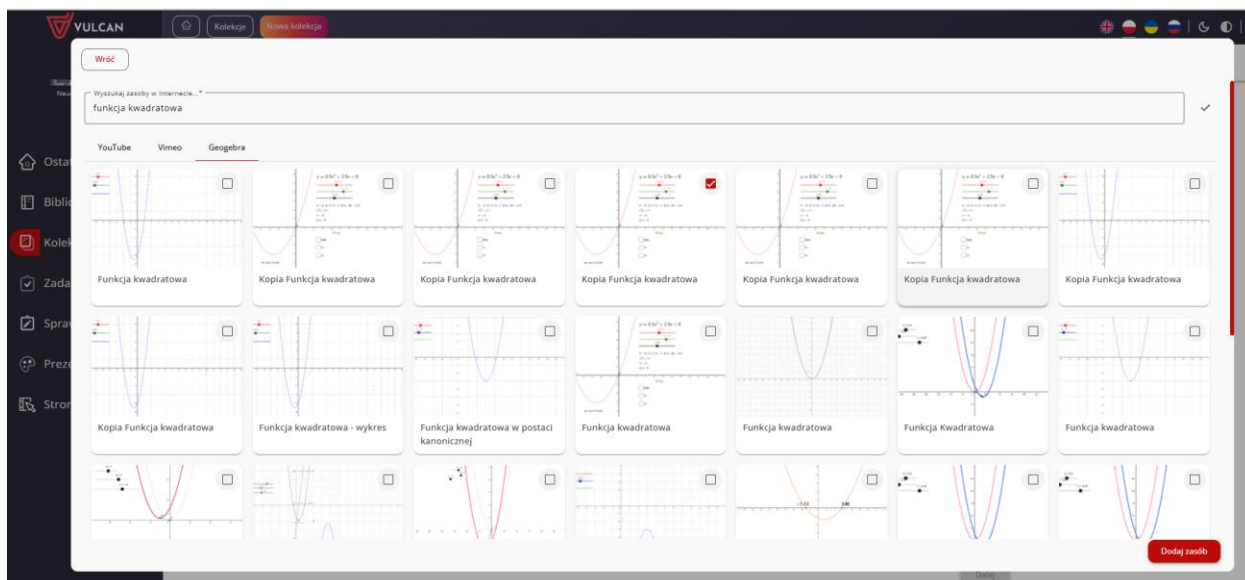


Typ pytania umożliwia tworzenie ćwiczeń polegających na ustawianiu elementów we właściwej kolejności.

Elementy odpowiedzi definiowane są w kolejności poprawnej, natomiast podczas rozwiązywania testu system może wyświetlić je w kolejności losowej.

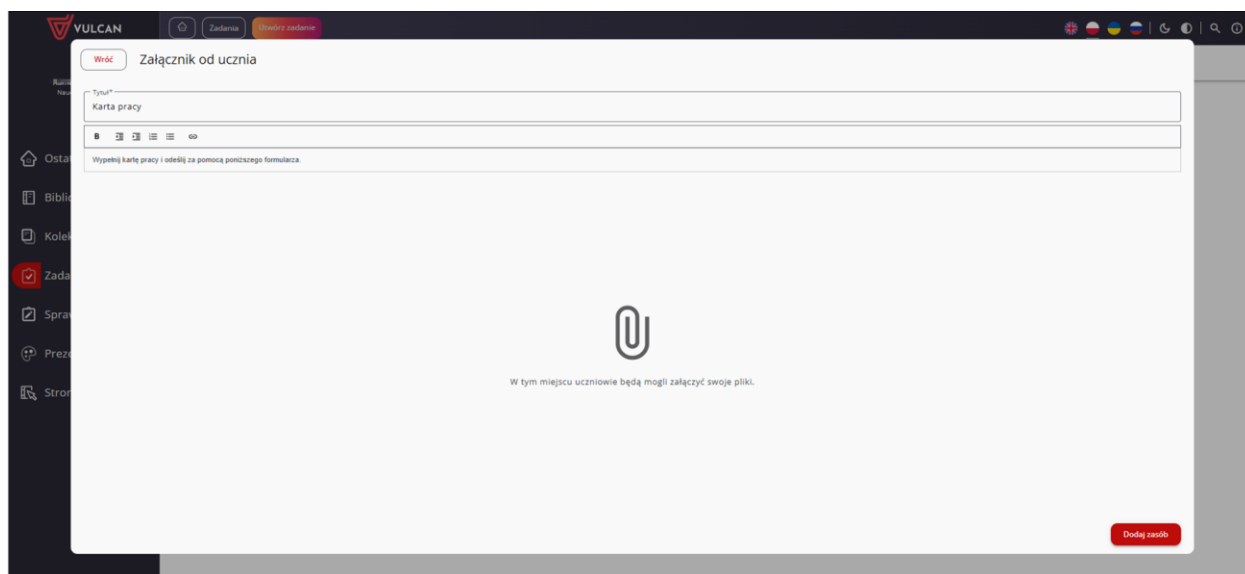
Możliwe jest dodawanie wielu elementów oraz zmiana ich kolejności podczas konfiguracji pytania za pomocą opcji .

Dodawanie zasobów z portali YouTube, Vimeo, GeoGebra



Opcja umożliwia dodawanie materiałów pochodzących z serwisów internetowych, takich jak YouTube, Vimeo czy GeoGebra. W tym celu należy wpisać słowo kluczowe w polu wyszukiwania, a następnie wybrać odpowiedni materiał z listy wyników.

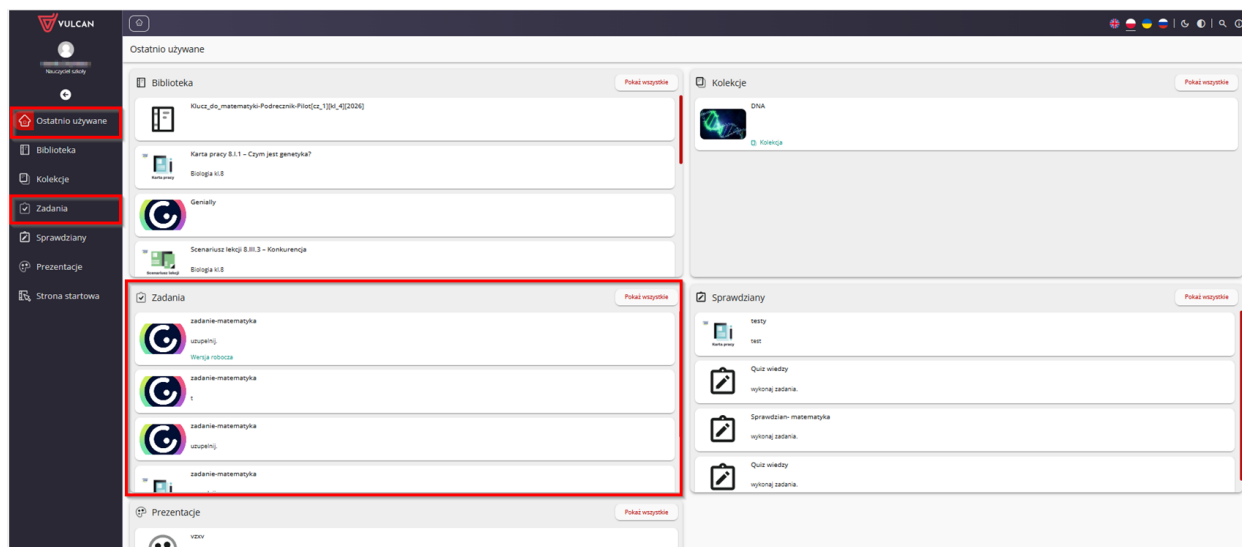
Załącznik od ucznia



Opcja umożliwia dodanie załącznika od ucznia do zadania lub sprawdzianu. Funkcjonalność dostępna jest wyłącznie w zakładkach **Zadania** oraz **Sprawdziany**. W tym celu należy wybrać kafel **Załącznik od ucznia**, uzupełnić nazwę załącznika oraz treść polecenia dla ucznia, a następnie kliknąć przycisk **Dodaj zasób**.

Zadania

Aby utworzyć zadanie, należy w menu głównym kliknąć panel **Zadania** lub wybrać zakładkę **Zadania** z menu po lewej stronie.



Proces obsługi zadania obejmuje:

1. **Tworzenie nowego zadania i wyposażenie go w zasoby** – na tym etapie nauczyciel tworzy zadanie, dodaje zasoby oraz konfiguruje parametry zadania, w tym sposób oceniania. W trakcie tworzenia zadanie widoczne jest na karcie **Wersje robocze**.
2. **Udostępnienie zadania uczniom** – na tym etapie nauczyciel przypisuje zadanie wybranym uczniom lub oddziałom oraz określa czas przeznaczony na jego realizację. Po wykonaniu zadania przez uczniów możliwe jest sprawdzenie odpowiedzi uczniów oraz przekazanie ocen do dziennika. Zadanie widoczne jest na karcie **Aktywne**.
3. **Archiwizacja treści zadania oraz wyników uzyskanych przez uczniów** – etap odbywa się automatycznie po upływie terminu realizacji zadania. Zadanie zostaje przeniesione na kartę **Zakończone** wraz z historią realizacji i wynikami uczniów.

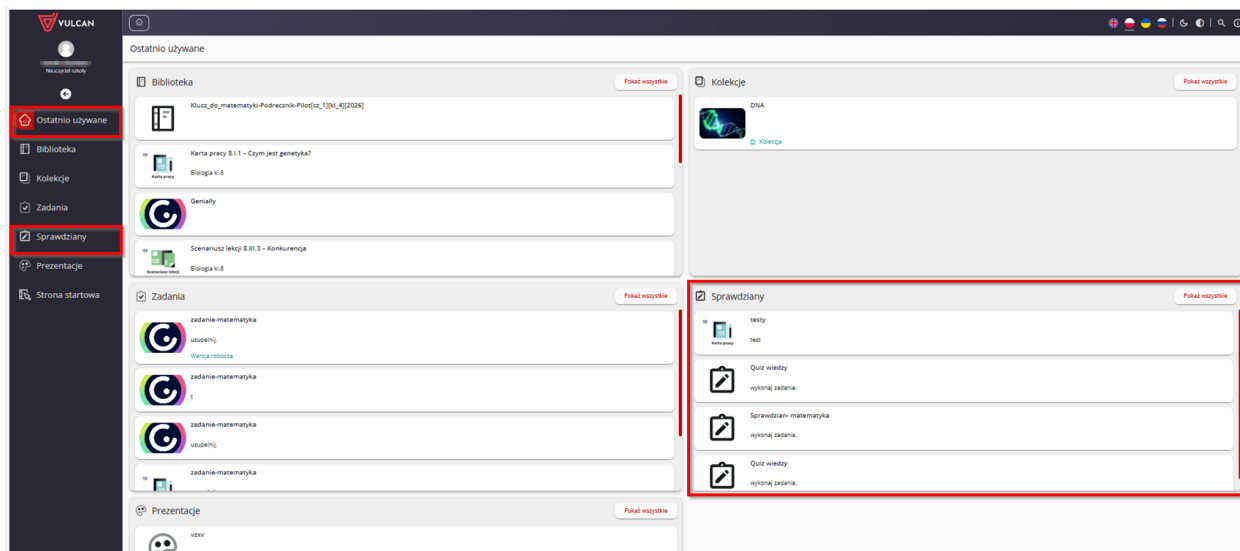
Tworzenie i udostępnianie zadania

PORADA- Tworzenie i udostępnianie zadania w Module dydaktycznym

Sprawdziany

Sprawdziany umożliwiają przygotowanie i udostępnienie uczniom materiałów w formie czasowej weryfikacji wiedzy. Proces tworzenia sprawdzianu przebiega analogicznie do tworzenia zadania, jednak dodatkowo nauczyciel może określić czas trwania sprawdzianu. Po rozpoczęciu pracy przez ucznia uruchamiane jest odliczanie czasu, a po jego zakończeniu możliwość edycji odpowiedzi zostaje zablokowana.

Aby utworzyć sprawdzian, należy w menu głównym kliknąć panel **Sprawdziany** lub wybrać zakładkę **Sprawdziany** z menu po lewej stronie.



Proces obsługi sprawdzianu obejmuje:

1. Tworzenie nowego sprawdzianu i konfigurację parametrów – na tym etapie nauczyciel tworzy sprawdzian, dodaje zasoby, określa sposób oceniania oraz ustawia czas trwania sprawdzianu. W trakcie tworzenia sprawdzian widoczny jest na karcie **Wersje robocze**.
2. Udostępnienie sprawdzianu uczniom – na tym etapie nauczyciel przypisuje sprawdzian wybranym uczniom lub oddziałom oraz określa termin jego realizacji. Po rozpoczęciu sprawdzianu przez ucznia rozpoczyna się odliczanie czasu przeznaczanego na wykonanie sprawdzianu. Po zakończeniu możliwe jest sprawdzenie odpowiedzi uczniów, ocenienie sprawdzianu oraz przekazanie ocen do dziennika. Sprawdzian widoczny jest na karcie **Aktywne**.
3. Zakończenie i archiwizacja sprawdzianu – etap odbywa się automatycznie po upływie terminu realizacji sprawdzianu. Sprawdzian wraz z historią realizacji i wynikami uczniów zostaje przeniesiony na kartę **Zakończone**.

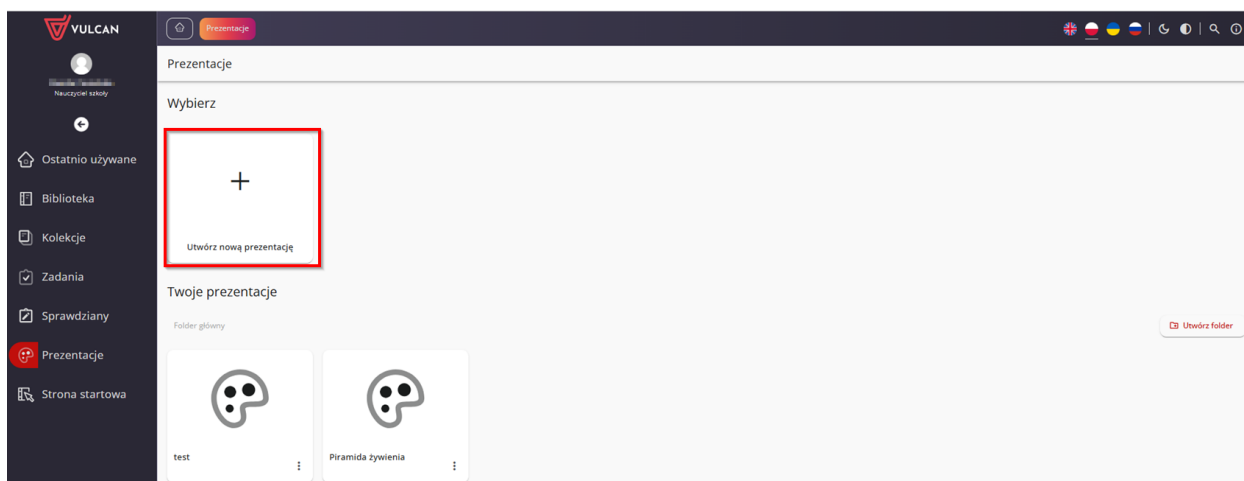
Tworzenie i udostępnianie sprawdzianu

PORADA- Tworzenie i udostępnianie sprawdzianu w Module dydaktycznym

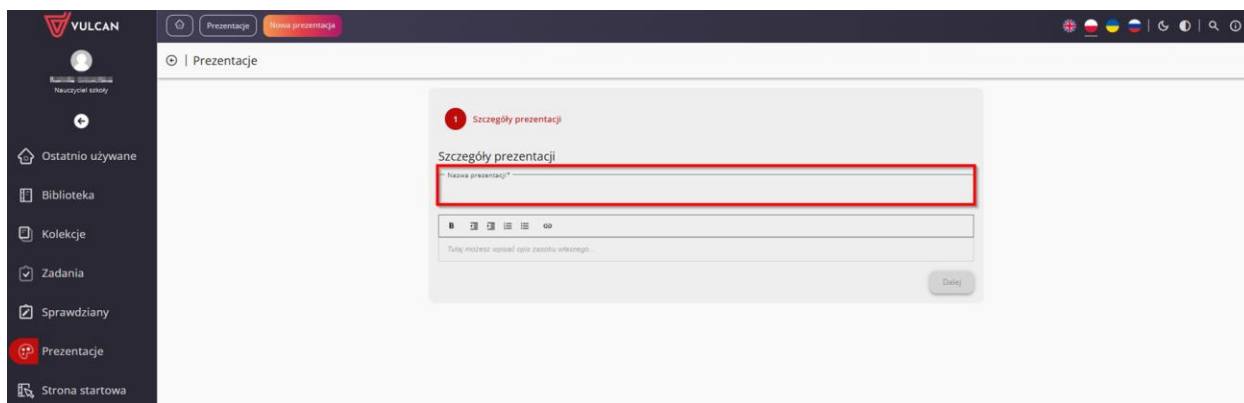
Prezentacje

Tworzenie prezentacji

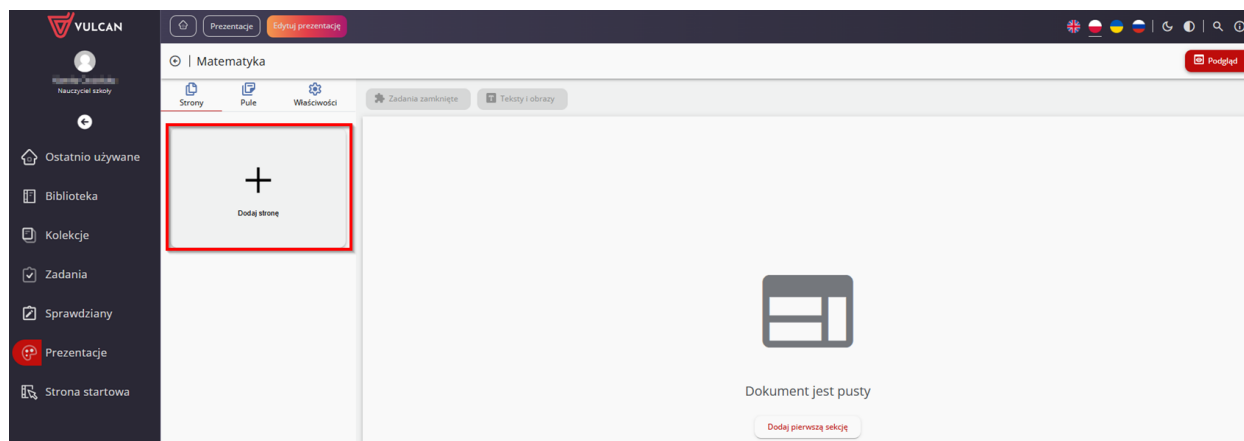
Tworzenie własnych prezentacji z interaktywnymi elementami możliwe jest z poziomu kafla **Prezentacje**. Po kliknięciu kafla należy wybrać opcję **Utwórz nową prezentację**.



W pierwszym kroku uzupełnić należy tytuł oraz dodać ewentualny opis zasobu.



Po utworzeniu prezentacji użytkownik przechodzi do widoku edycji. Z poziomu sekcji **Strony** możliwe jest dodawanie kolejnych stron prezentacji oraz zarządzanie ich zawartością. Aby dodać nową stronę, należy kliknąć przycisk **Dodaj stronę**.

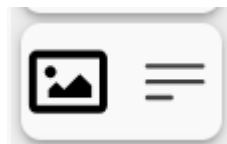


Po utworzeniu strony użytkownik może dodać układy treści dostępne w zakładce **Teksty i obrazy**. W zależności od potrzeb możliwe jest dodanie:

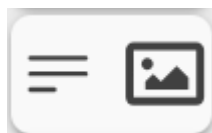
- dwa obrazy w kolumnach,



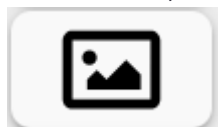
- obraz z tekstem,



- tekst z obrazem,



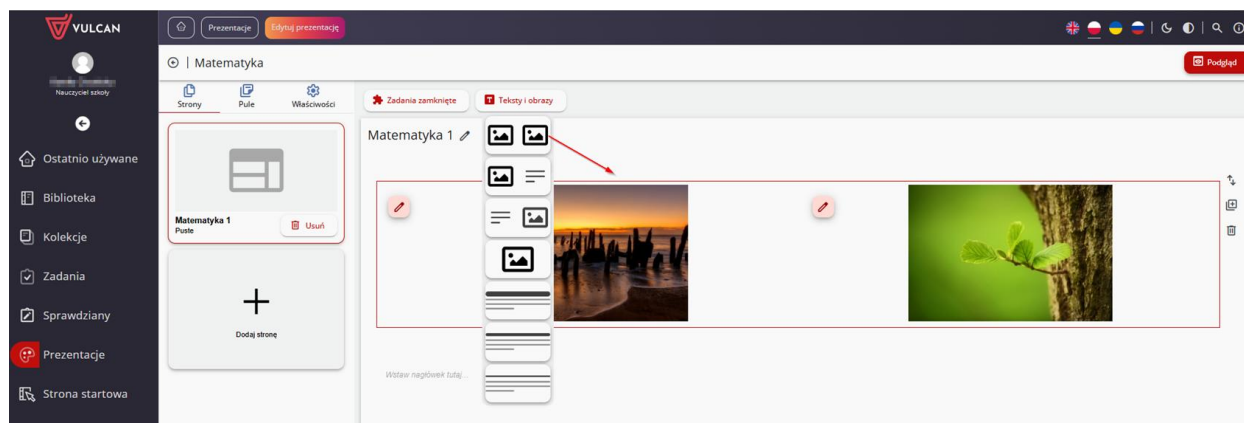
- obraz,



- nagłówki

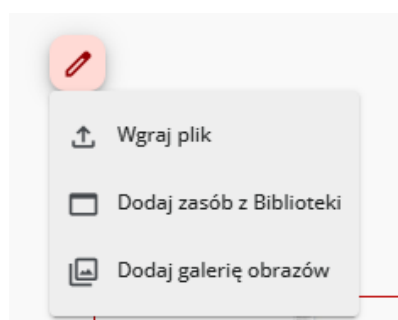


Elementy należy przeciągnąć na obszar roboczy strony metodą „przeciągnij i upuść”.



W zakładce **Zadania zamknięte** dostępne są interaktywne elementy wykorzystywane podczas tworzenia prezentacji.

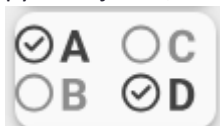
Aby dodać obraz do elementu, należy kliknąć ikonę , a następnie wybrać sposób dodawania obrazu.



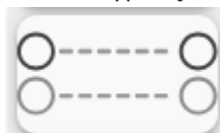
Użytkownik może dodawać:
pytania zamknięte,



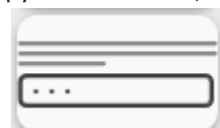
pytania jedno/wielokrotnego wyboru,



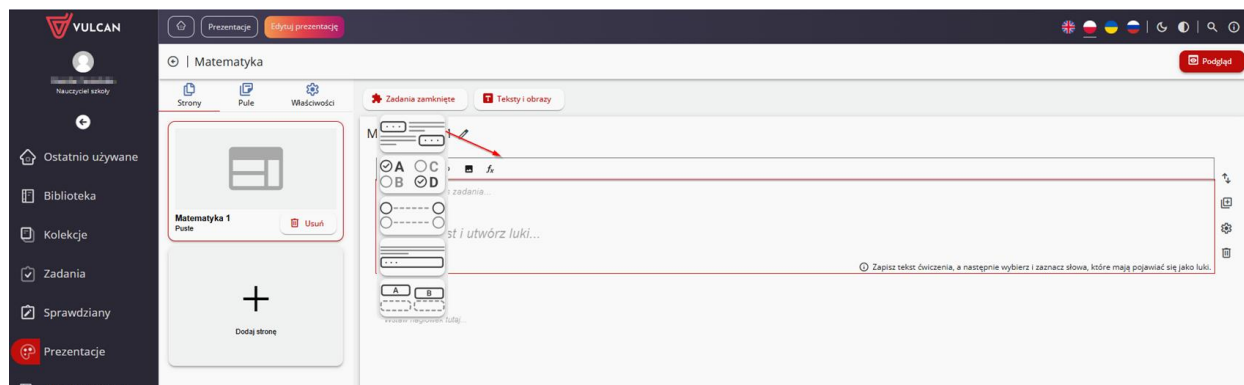
zadania typu łączenie w pary,



pytania otwarte,



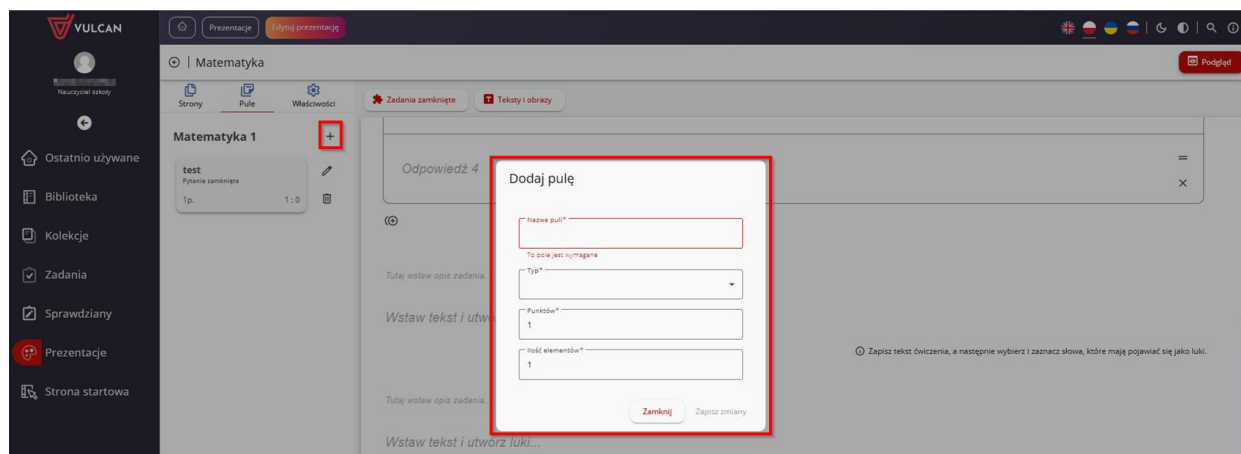
pytania typu ustawienie w odpowiedniej kolejności



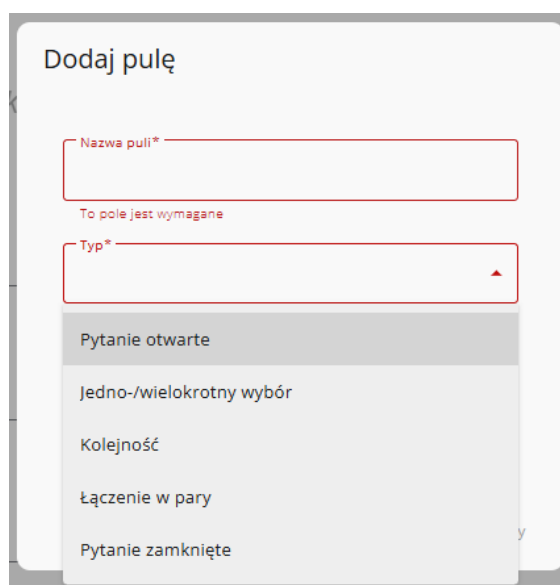
Przy dodanych elementach dostępna jest możliwość przypisania ich do wcześniej utworzonej puli lub utworzenia nowej puli. Opcja dostępna jest pod ikoną .

Zakładka **Pule** umożliwia zarządzanie wszystkimi elementami interaktywnymi dodanymi w sekcji **Strony**. Pula umożliwia tworzenie zbiorów pytań wykorzystywanych w prezentacjach, zadaniach oraz sprawdzianach. Pula stanowi grupę pytań jednego typu, z której system może losować określoną liczbę elementów. Podczas tworzenia puli należy określić jej nazwę, typ pytań, liczbę punktów przyznawanych za poprawną odpowiedź oraz liczbę elementów, które mają zostać wylosowane z puli.

Aby dodać pulę należy kliknąć ikonę  :



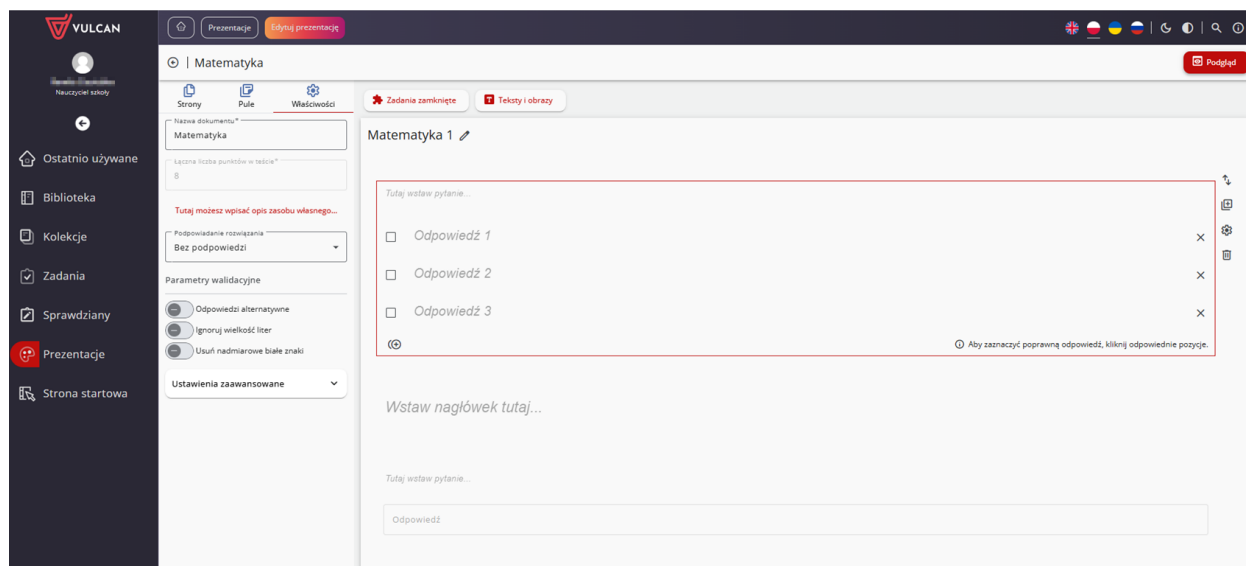
W ramach jednej puli możliwe jest dodawanie wyłącznie pytań tego samego typu. Dostępne są następujące typy pytań:



Po utworzeniu puli możliwe jest dodawanie do niej kolejnych pytań, które następnie mogą zostać wykorzystane podczas tworzenia materiałów dydaktycznych.

W zakładce **Właściwości** użytkownik może skonfigurować parametry prezentacji, między innymi:

- nazwę dokumentu,
- opis,
- odpowiedź,
- parametry walidacyjne,
- słowa kluczowe,
- metadane dokumentu.



Po zakończeniu dodawania slajdów do lekcji przygotowany zasób można dodać do kolekcji, edytować, modyfikować lub powielić i na jego podstawie utworzyć nową lekcję. Dostęp do dodatkowych opcji możliwy jest po kliknięciu ikony .

