

# Platforma DELTA

H5P – Interactive video (filmiki  
interaktywne)



## 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.....                 | 35 |
| 3.13. Drag text – przesun i upuść tekst.....                          | 37 |
| 3.14. Crossroads – ‘czasowe’ drogowskazy.....                         | 40 |
| 3.15. Navigation Hotspot – odnośnik.....                              | 42 |

## 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.



## 2. Tworzenie

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

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 przesłamy plik z naszego komputera albo wprowadzamy link/adres URL do źródła wideo, które chcemy wykorzystać.

Poniżej możemy ustawić opcje związane z tym wideo:

- Tytuł interaktywnego wideo
- 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.

▼ Interaktywne wideo

**Tytuł interaktywnego wideo \***  
Używany w podsumowaniu, statystykach, itd.

Nie pokazuj tytułu na ekranie startowym

**Krótki opis (opcjonalnie)**  
Opcjonalne. Wyświetla krótki opis wideo na ekranie startowym. Nie działa w przypadku wideo z YouTube.

**Okładka**  
Obraz wyświetlany przed rozpoczęciem odtwarzania wideo. Nie działa w przypadku wideo z YouTube.

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

▼ Listy dialogowe (nie dostępne w przypadku YouTube)

**Dostępne ścieżki dialogowe**

▸ Napisy

**Default text track**  
If left empty or not matching 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 PIERWSZE wpisane zdanie musi być prawdziwe. W razie potrzeby możemy zwiększyć ilość zdań (przycisk [Dodaj zdania](#)) lub dołączyć [Podpowiedź](#) korzystając z menu pod zdaniami.

Zadanie końcowe \*
Tekstowy Domyślny

▼ Zestaw zdań
✕ ⌵

Lista zdań do zadania końcowego – pierwsze jest prawdziwe. \*

Zdanie
✕ ⌵

XYZ

Zdanie
✕ ⌵

ZYX

Dodaj zdanie

Podpowiedź
 

Treść podpowiedzi

DODAJ ZDANIA

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

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

▼ Informacja zwrotna

**Zdefiniuj własne komunikaty dla różnych zakresów wyników**  
Za pomocą przycisku 'Dodaj zakres' stwórz tyle zakresów, ile potrzebujesz. Np. 0-20% Niestety, słaby wynik, 21-91% Przeciętny wynik, 91-100% Wspaniały wynik!

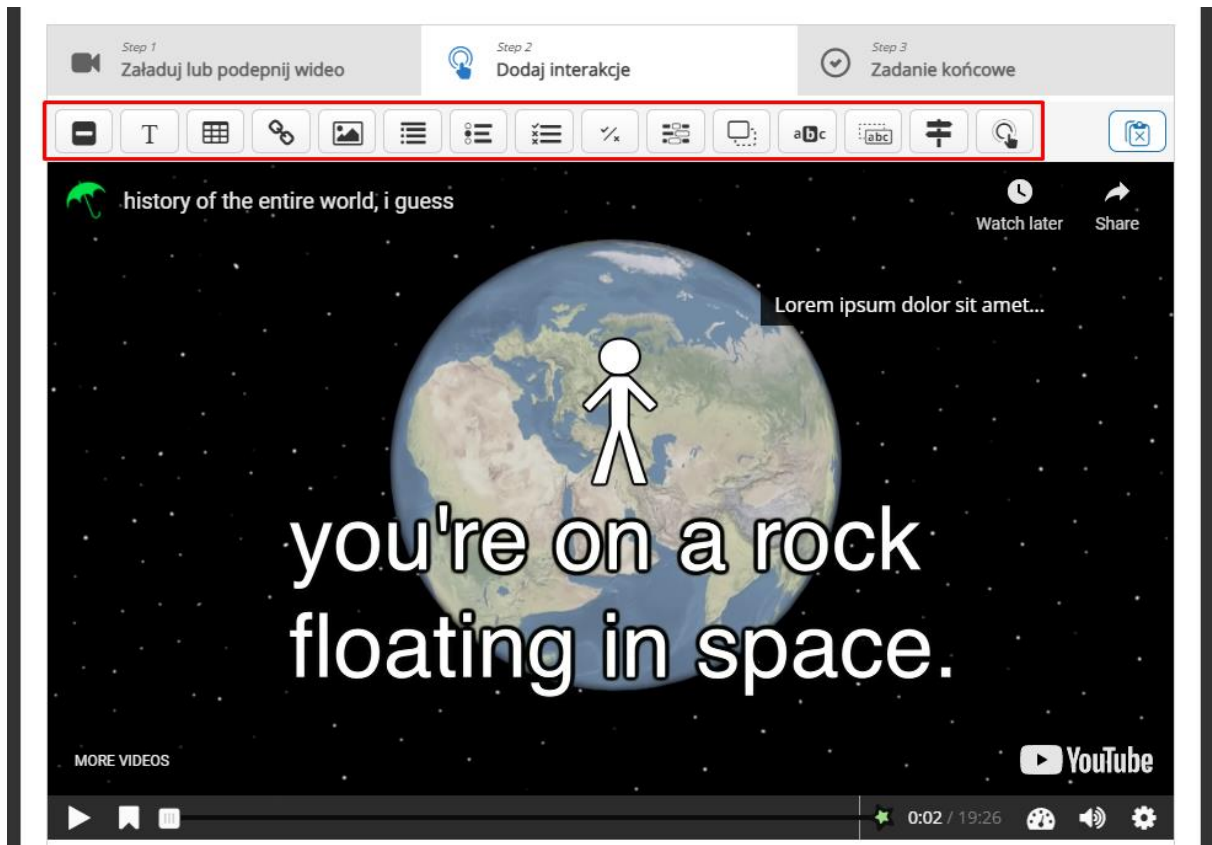
| Zakres wyników * | Komunikat dla tego zakresu wyników           |
|------------------|--|
| 0 % - 100 %      | <input type="text" value="Wpisz komunikat"/> |

**DODAJ ZAKRES**   

**Wyświetl przez \***  
Liczba sekund przed końcem wideo.

### 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 zdecydować 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 zdecydować czy chcemy aby wideo było zapauzowane gdy się ona pojawi.



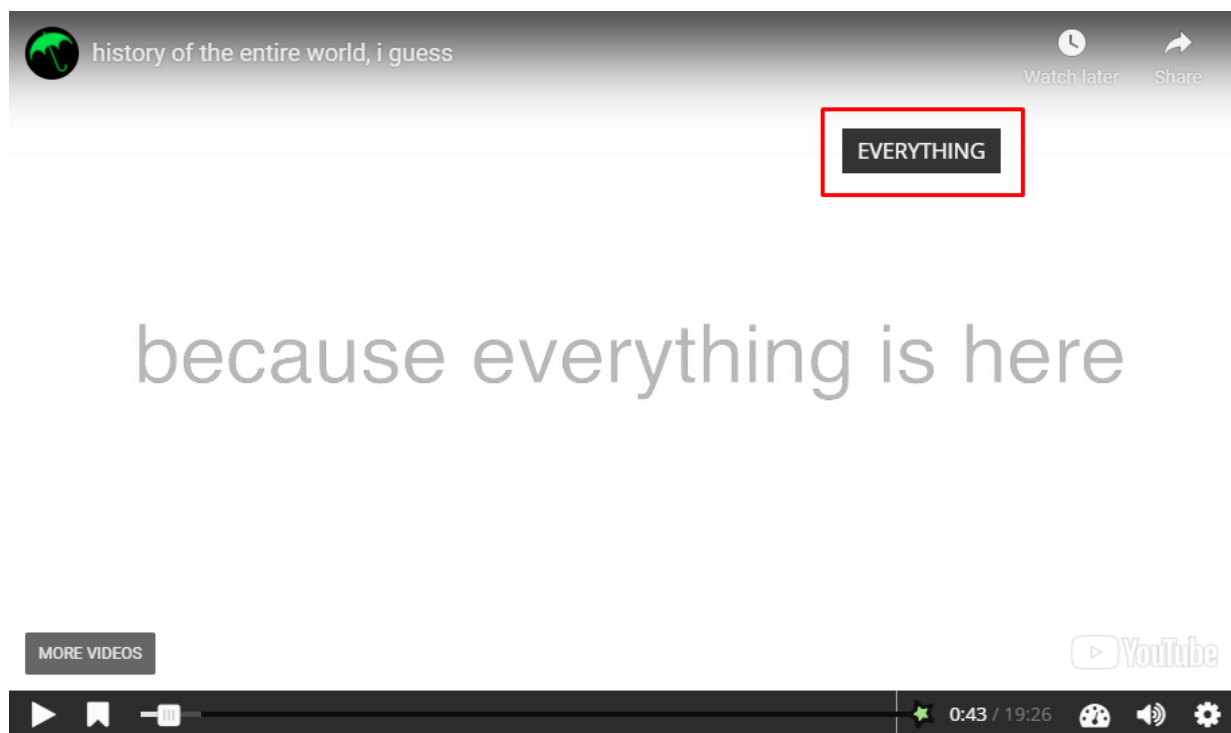
Dodatkowo przy Zaproszeniu możemy ustawić **Etykietę**, czyli tekst wyświetlany obok jego ikony. Z kolei, przy Stronie, mamy możliwość ustawienia koloru tła w(y)łączenia **Cienia ramki** oraz włączania obrazu jako zaproszenie jeśli ekran (na którym wyświetlany jest filmik) jest zbyt mały.

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

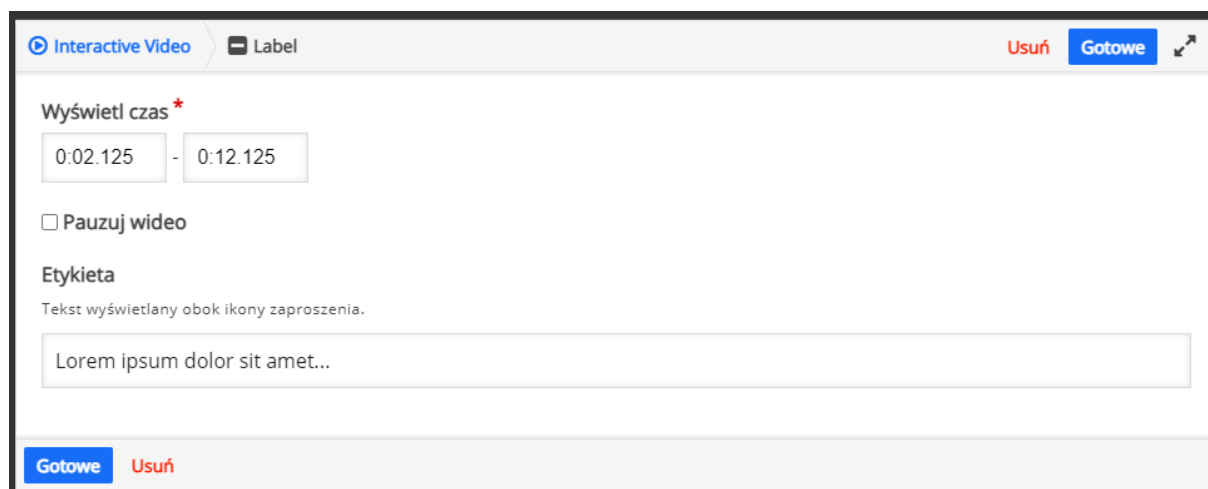
- Przeskocz do – konkretny fragment filmiku do którego przeskoczy się po (nie)poprawnej odpowiedzi.
- Pozwól widzowi anulować przeskok i kontynuować – możliwość zatrzymania przeskoku.
- Komentarz – tekstowa informacja po udzieleniu (nie)poprawnej odpowiedzi.
- Etykieta dla przycisku Przeskocz – treść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

### 3.1. Label - etykieta

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

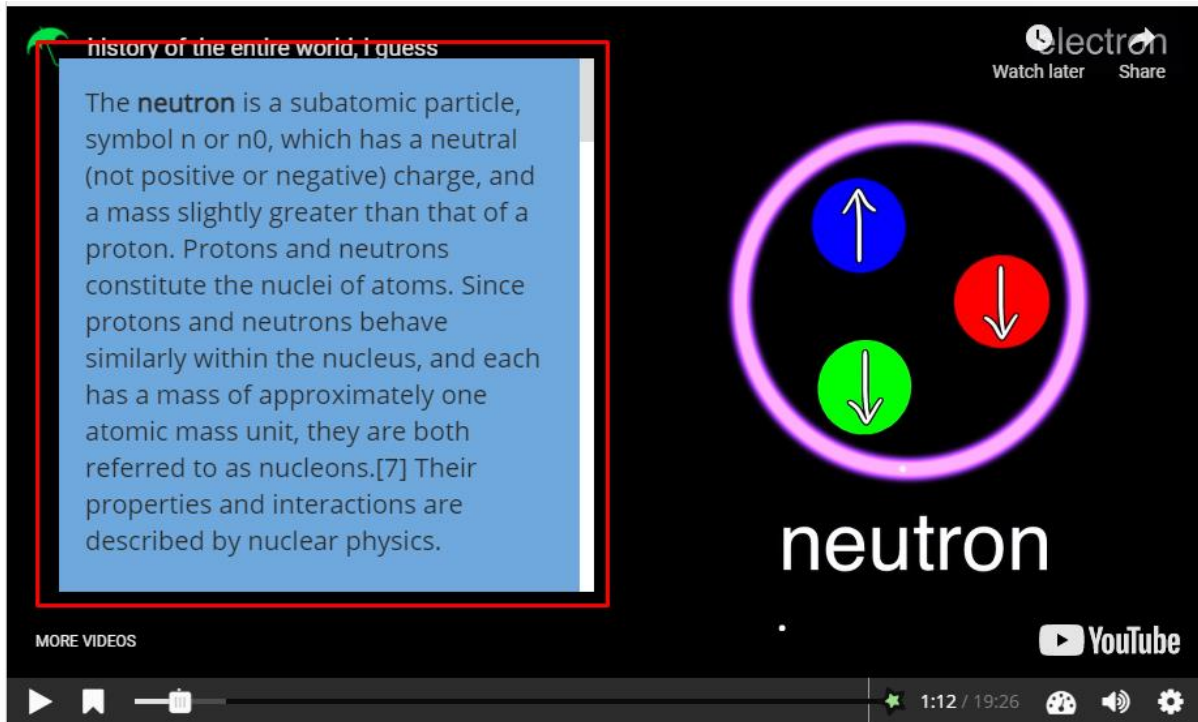


W trakcie tworzenia, poza standardowymi opcjami, wprowadzamy faktyczną treść w sekcji [Etykieta](#).



## 3.2. Text

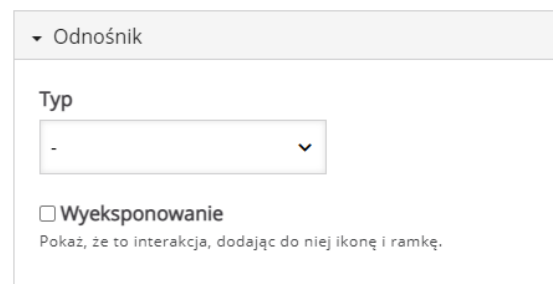
Text – interakcja, która pozwala na dodanie strony z tekstem.



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

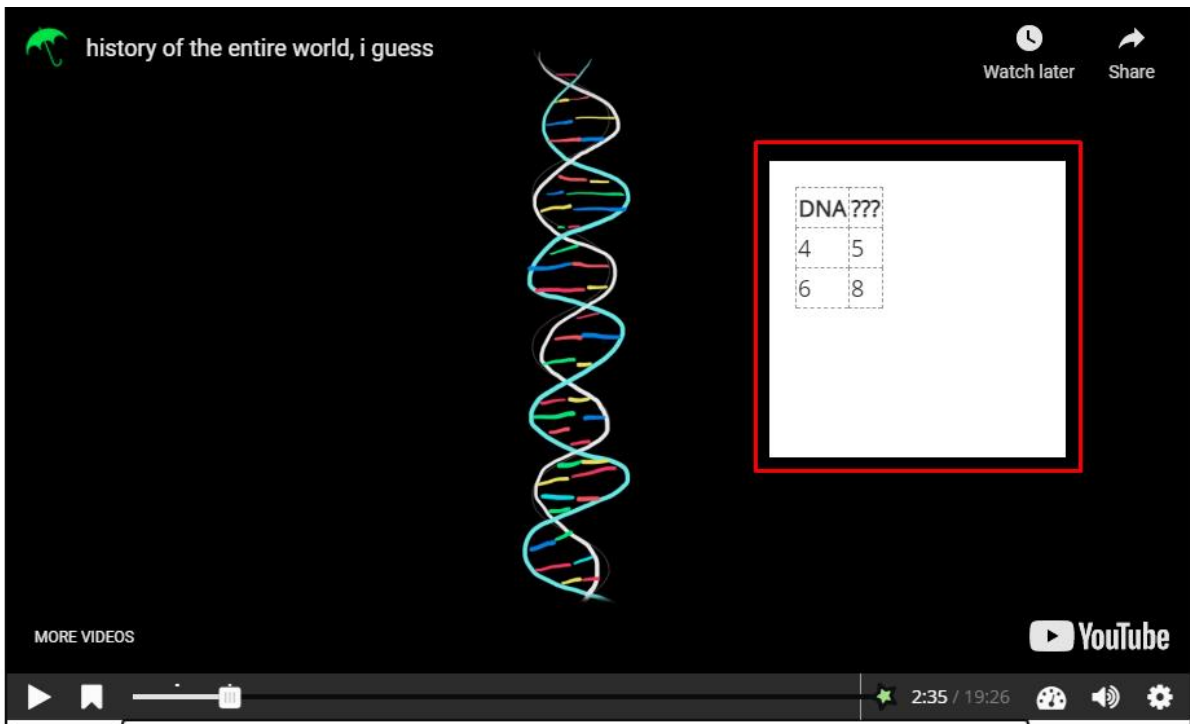


Mamy również możliwość dołączenia odnośnika (albo czasu albo jakiegoś linka do strony/adresu URL).



### 3.3. Table – tabela

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



Może być przedstawione jako Zaprośnienie 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

Pauzuj wideo

Wyświetl jako

Zaprośnienie  Strona

Zaprośnienie 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

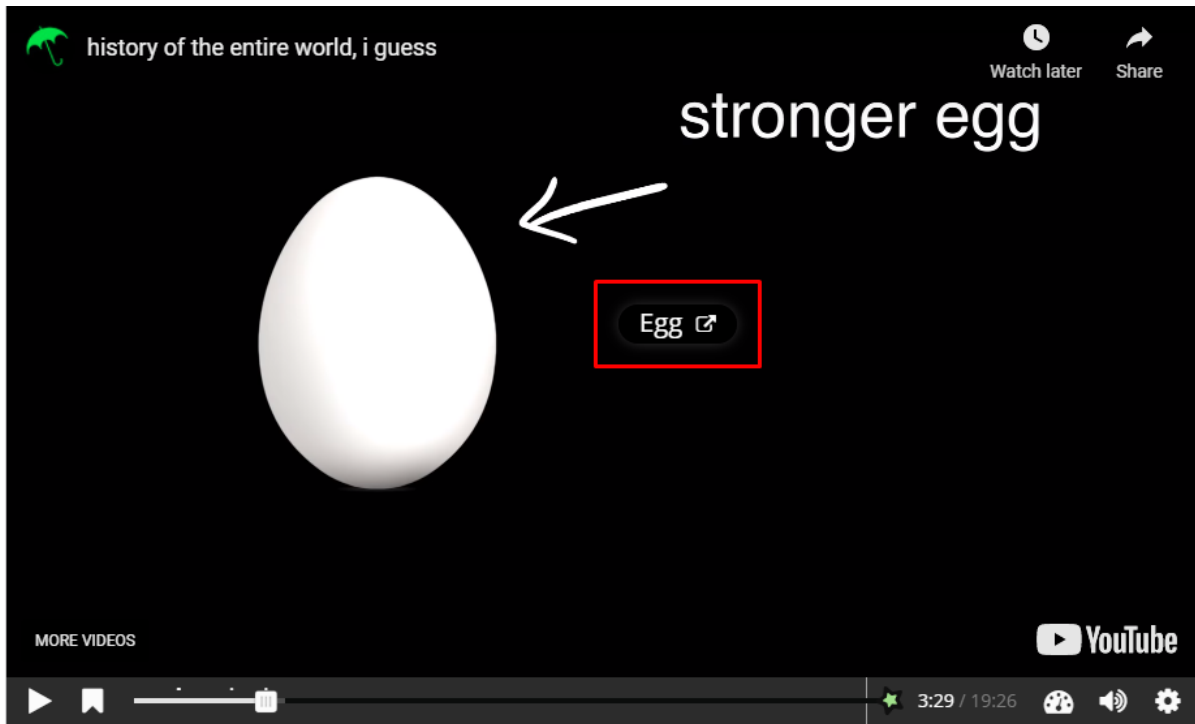
Tabela

Table \*

|         |   |
|---------|---|
| DNA ??? |   |
| 4       | 5 |
| 6       | 8 |

### 3.4. Link

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



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://

**Wygląd**

**Kolor tła \***

**Cień ramki**

Dodaje nieznaczny cień wokół okna interakcji. Wyłącz jeśli chcesz, by interakcje były całkowicie przezroczyste.

### 3.5. Image - obraz/zdjęcie

Image – interakcja pozwalająca na wstawienie obrazu.



Obraz może być przedstawiony jako Zaprośnienie 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.



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

#### Wprowadzenie \*

Tekst wyświetlany nad zadaniem końcowym.

Wskaż zdanie prawdziwe.



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

Zadanie końcowe\*

Tekstowy Domyślny

▼ Zestaw zdań

Lista zdań do zadania końcowego – pierwsze jest prawdziwe.\*

Zdanie

XYZ

Zdanie

ZYX

Dodaj zdanie

Podpowiedź

Treść podpowiedzi

DODAJ ZDANIA

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

▼ Informacja zwrotna

Zdefiniuj własne komunikaty dla różnych zakresów wyników

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

Zakres wyników\* Komunikat dla tego zakresu wyników

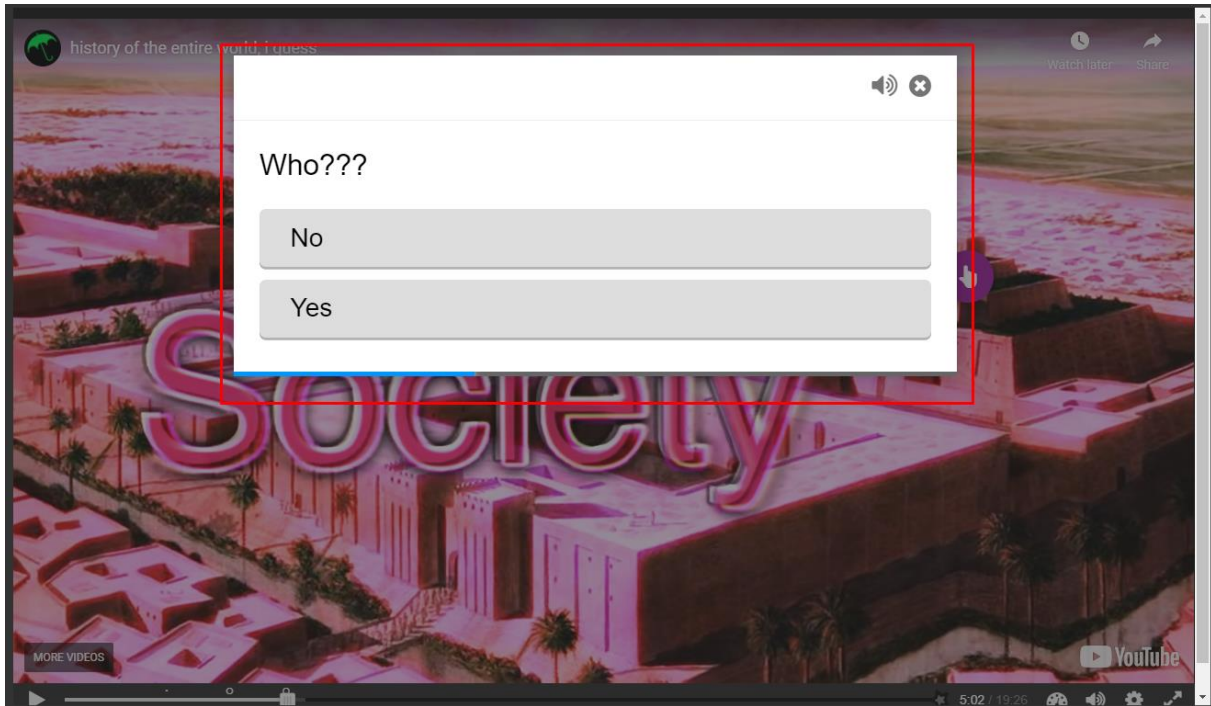
0% - 100% Wpisz komunikat

DODAJ ZAKRES

Wyrównaj przedziały

### 3.7. 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](#).

List of questions \*

Textual Default

Question & alternatives

Question \*

Alternatives - first alternative is the correct one. \*

Alternative

Alternative

Dodaj answer

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

Overall Feedback

Define custom feedback for any score range

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

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

DODAJ RANGE    Wyrównaj przedziały

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

- Auto continue – automatyczne przejście do następnego pytania po udzieleniu odpowiedzi.
- Timeout on correct answers – czas na zmianę odpowiedzi przy wybraniu poprawnej (0=brak możliwości zmiany).
- Timeout on wrong answers – czas na zmianę odpowiedzi przy wybraniu niepoprawnej (0=brak możliwości zmiany).

- Enable sound effects – możliwość w(y)łączenia efektów dźwiękowych przy wybieraniu odpowiedzi.
- Enable retry button – możliwość w(y)łączenia przycisku ponownego podejścia.
- Enable show solution button – możliwość w(y)łączenia przycisku pokazującego rozwiązanie.
- Pass percentage – próg zaliczenia.

▼ Behavioural settings

**Auto continue**  
Automatically go to next question when alternative is selected

**Timeout on correct answers \***  
Value in milliseconds

**Timeout on wrong answers \***  
Value in milliseconds

**Enable sound effects**

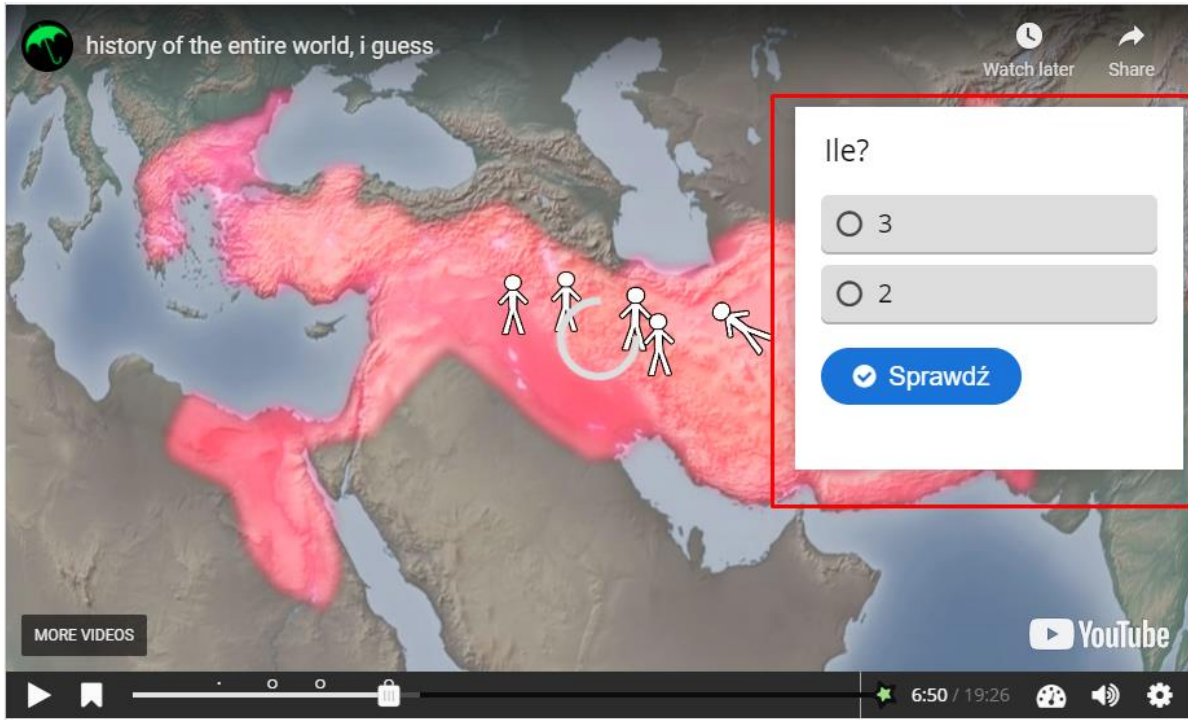
**Enable retry button**  
Opcja "Wymagany pełny wynik" wymaga włączenia opcji "Spróbuj ponownie".

**Enable show solution button**

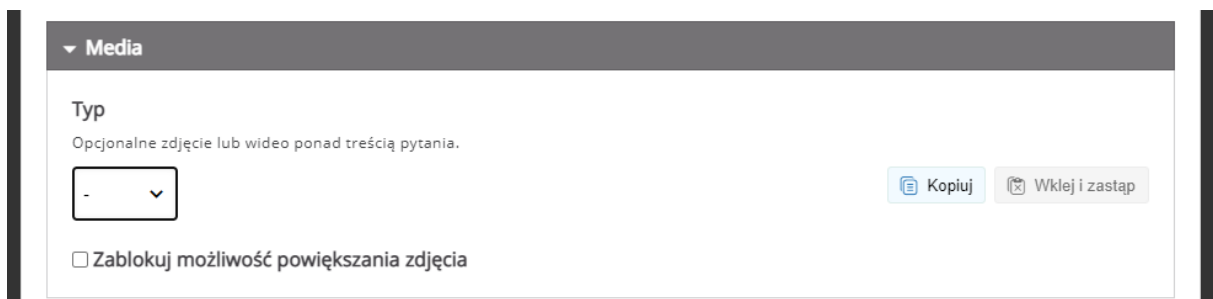
**Pass percentage \***  
Percentage of Total score required for passing the quiz.

### 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](#).



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](#).

Pytanie \*

Dostępne odpowiedzi \*

▼ Odpowiedź

Tekst \*

Odpowiedź poprawna

► Wskazówki

▼ Odpowiedź

Tekst \*

Odpowiedź poprawna

► Wskazówki

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

▼ Podsumowanie odpowiedzi

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

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

**DODAJ ZAKRES**    x Wyrównaj przedziały

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 przystany za całe zadanie ZAMIAST za każdy poprawnie ustawiony element.
- Losowa kolejność odpowiedzi – odpowiedzi zostaną pomieszczone.
- 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.

▼ Ustawienia zachowania

Pokaż przycisk "Powtórz"

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

Pokaż przycisk "Pokaż rozwiązanie"

**Typ pytania**

Wybierz wygląd i sposób działania dla pytania.

Automatyczny ▼

Przyznaj jeden punkt za całe zadanie

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

Losowa kolejność odpowiedzi

Pokazuj dostępne odpowiedzi w losowej kolejności.

Wymagaj podania odpowiedzi przed pokazaniem poprawnego rozwiązania

Pokazuj prośbę o potwierdzenie akcji "Sprawdź"

Pokazuj prośbę o potwierdzenie akcji "Powtórz"

Sprawdzaj odpowiedzi automatycznie

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

**Procent wymagany do zaliczenia**

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

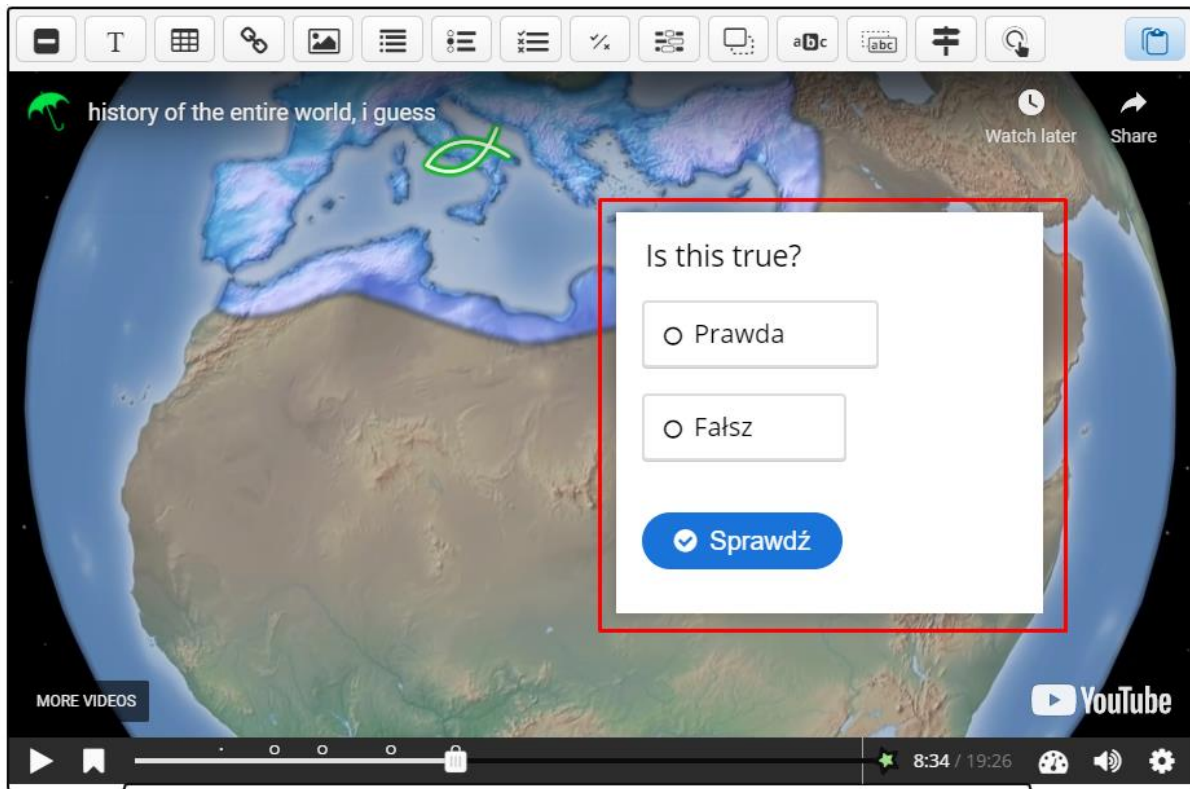
100

Pokaż przyznane punkty

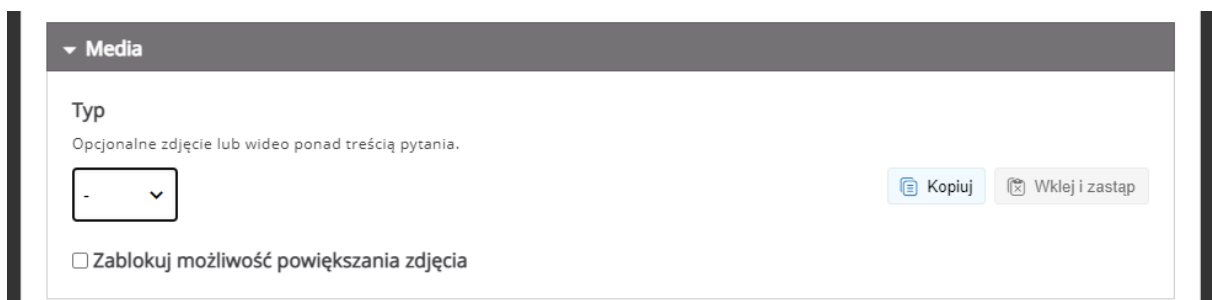
Pokaż punkty przyznane za każdą z odpowiedzi.

### 3.9. True/false question - pytanie prawda/fałsz

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



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





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/błądną odpowiedź - tekst komunikatu przy poprawnej/błędnej odpowiedzi.

Ustawienia zachowania

Wyświetl przycisk "Powtórz"

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

Wyświetl przycisk "Pokaż odpowiedzi"

Żądaj potwierdzenia akcji "Sprawdź"

Żądaj potwierdzenia akcji "Powtórz"

Automatycznie sprawdzaj wynik po wpisaniu

Uwaga: włączenie tej opcji utrudni korzystanie osobom niepełnosprawnym

**Reakcja na poprawną odpowiedź**

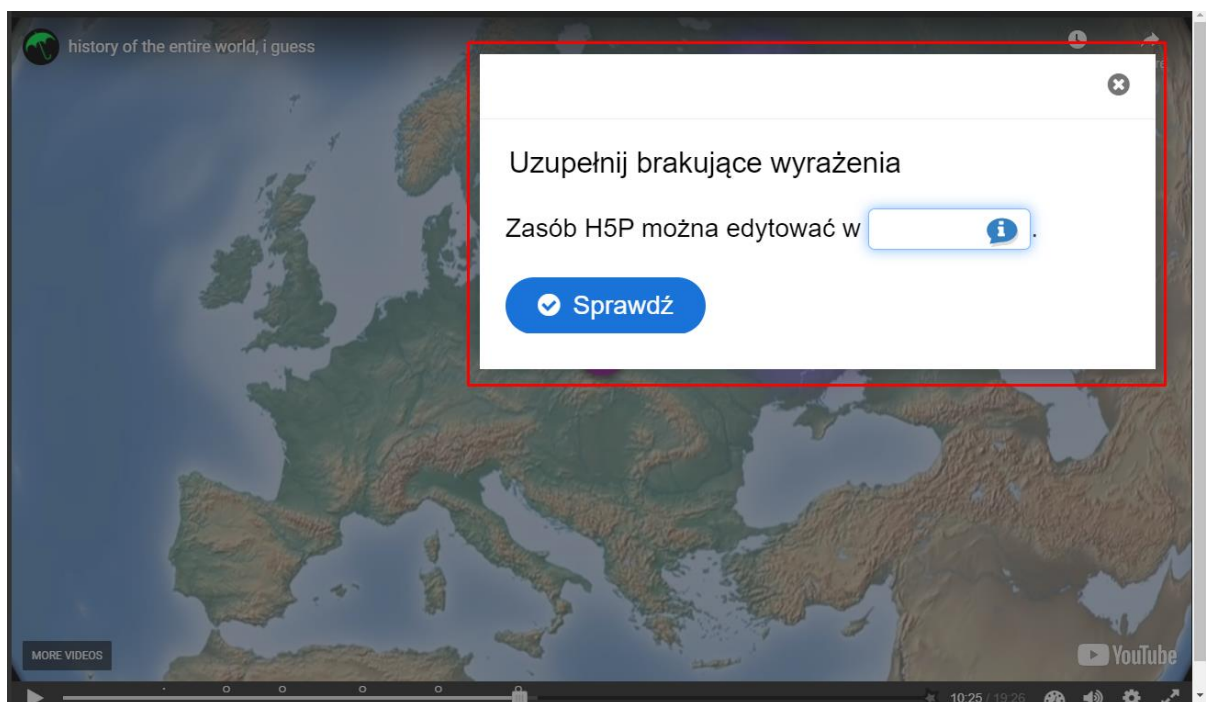
Ten tekst zastąpi domyślny komunikat. Można użyć zmiennych @score i @total.

**Reakcja na błędną odpowiedź**

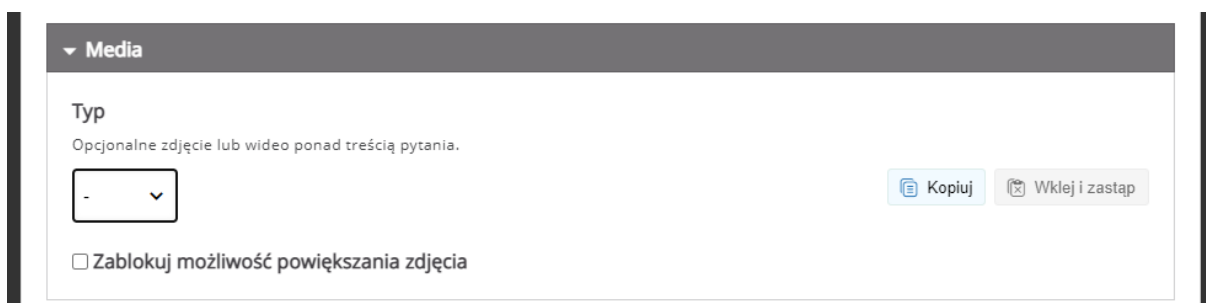
Ten tekst zastąpi domyślny komunikat. Można użyć zmiennych @score i @total.

### 3.10. Fill in the Blanks - uzupełnij luki

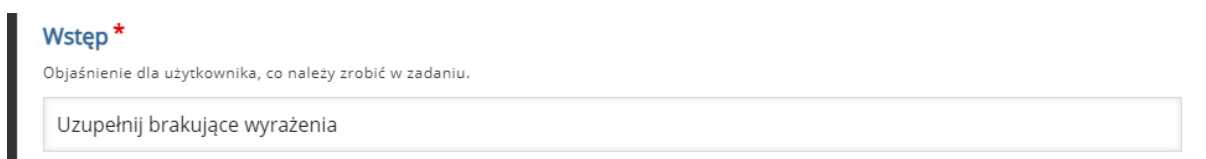
Fill in the blanks – interakcja, która pozwala na dodanie pytania typu uzupełnij luki w zdaniu.



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



Następnie możemy dodać jakieś wprowadzenie do naszego zadania – [Wstęp](#).



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 '/'.

Fragmety zadania \*

**Fragment zadania**

i Pokaż instrukcje

Stolicą Polski jest \*Warszawa\*.

**DODAJ FRAGMENT**

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

▼ Podsumowanie odpowiedzi

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

| Zakres *  | Komunikat dla danego zakresu  |
|---|---|
| 0 % - 100 %   | <input style="width: 90%;" type="text" value="Wprowadź komunikat"/> |
| <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <span style="background-color: #0070c0; color: white; padding: 5px 15px;"><b>DODAJ ZAKRES</b></span> <span style="border: 1px solid #ccc; padding: 2px 10px; color: #6c757d;">× Wyrównaj przedziały</span> </div> |   |

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

#### Ustawienia zachowania

Wyświetl przycisk "Powtórz"

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

Wyświetl przycisk "Pokaż odpowiedź"

Automatycznie sprawdzaj wynik po wpisaniu

Uwzględniaj wielkość liter

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

Wymagaj wypełnienia wszystkich pól przed pokazaniem odpowiedzi

Poszczególne pola wprowadzania w osobnych liniach

Żądaj potwierdzenia akcji "Sprawdź"

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

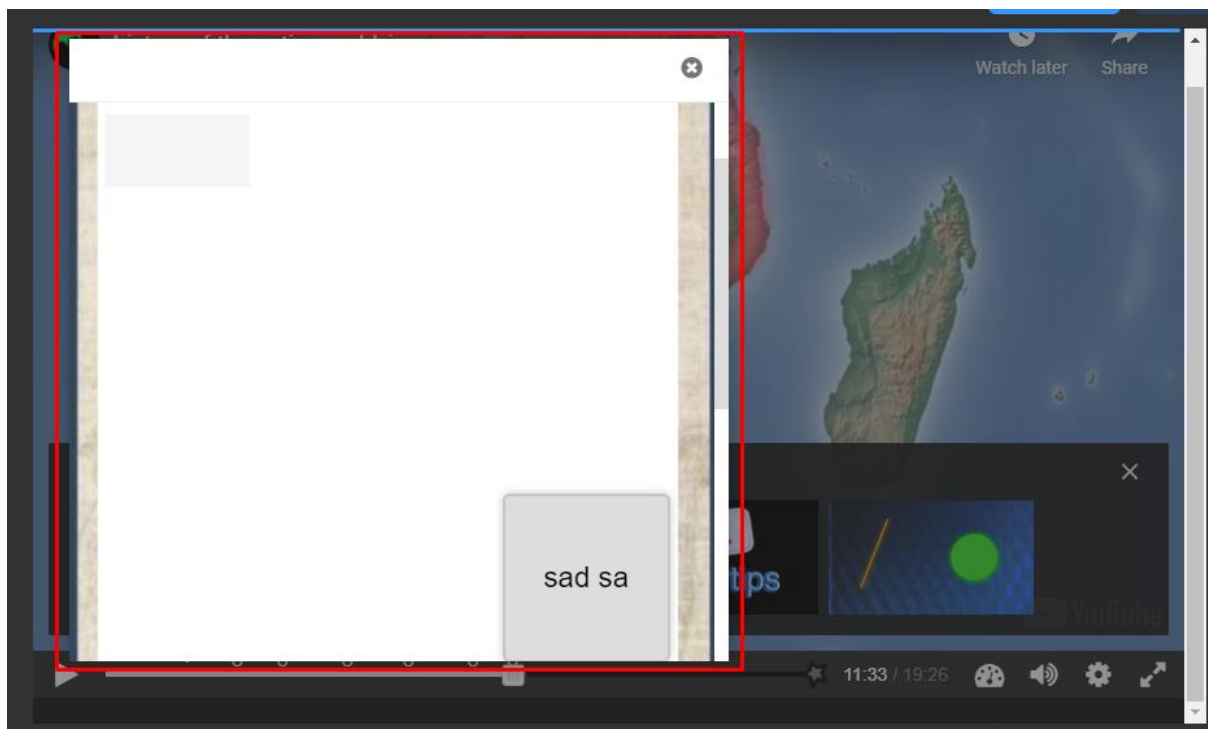
Żądaj potwierdzenia akcji "Powtórz"

Akceptuj literówki

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

### 3.11. 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.

**Step 1**  
Ustawienia

**Step 2**  
Zadanie

**Zdjęcie w tle**

Opcjonalne. Wybierz zdjęcie, które zostanie użyte jako tło zadania przeciągnij i upuść.

+ Dodaj

**Rozmiar obszaru zadania \***

Określ jakiej wielkości (w px) będzie obszar prezentacji zadania.

x

Next Step

Zadanie >

## 2. Zadanie

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

**Etykieta \***

Pokaż etykietę

Poziom nieprzezroczystości tła (Background Opacity)

Wskazówki oraz podsumowanie wyników

**Treść wskazówki**

**Komunikat wyświetlany przy poprawnym dopasowaniu**

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

**Komunikat wyświetlany przy niepoprawnym dopasowaniu**

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

Ten obszar może zawierać tylko jeden element

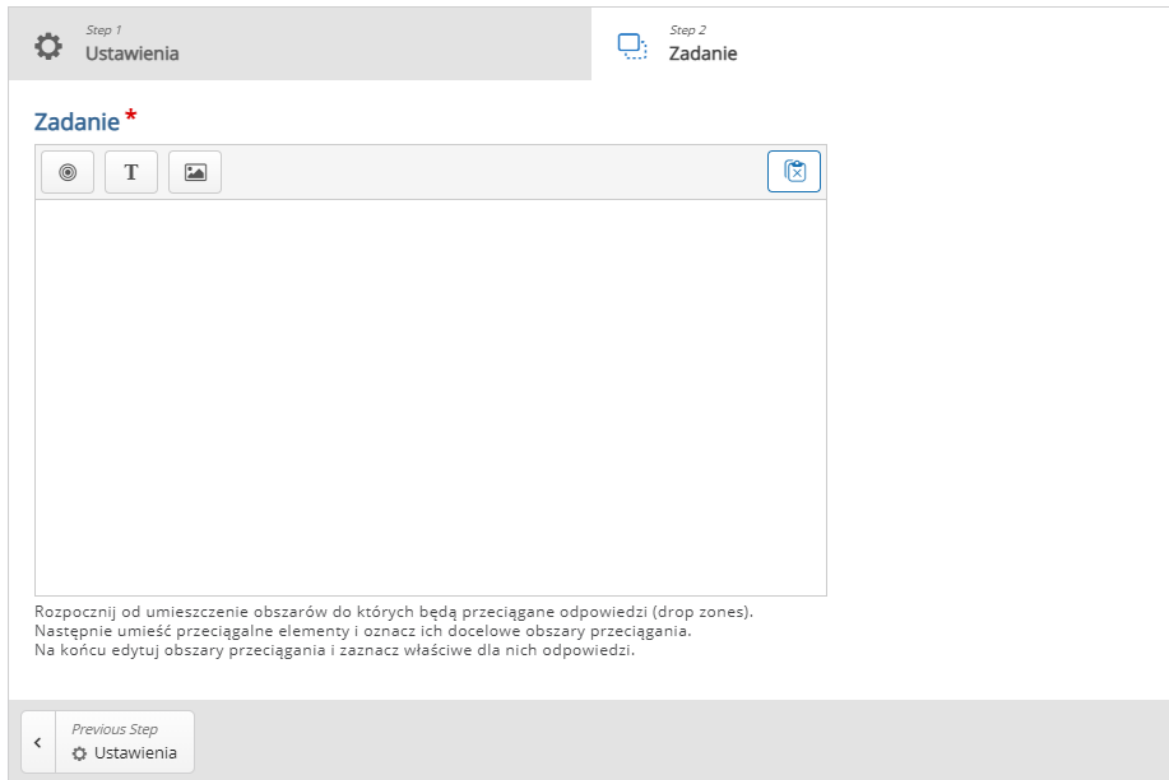
Upewnij się, że tylko jeden element jest oznaczony jako poprawny dla tego obszaru przeciągania

Zezwól na automatyczne wyrównywanie

Spowoduje automatyczne wyrównywanie elementów w tym obszarze przeciągania.

[Usuń](#) [Wykonano](#)

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



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

Jeśli chodzi o [obraz](#):

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



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

**Obraz \*** Metadane

**+ Dodaj**

**Tekst alternatywny \***

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

**Tekst w dymku**

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

**Wybierz obszary przeciągania (drop zones)**

Zaznacz wszystko

1

2

3

4

**Poziom nieprzezroczystość tła(opacity)**

**Nieskończona liczba instancji elementu**

Powielia ten element, aby można go było przeciągnąć do wielu obszarów przeciągania.

Usuń Wykonano

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

▼ Podsumowanie końcowych wyników

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

| Zakres wyników* | Komunikat dla danego zakresu                    |
|-----------------|---|
| 0 % - 100 %     | <input type="text" value="Wprowadź komunikat"/> |

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

- Pokazuj przycisk 'Powtórz' – możemy włączyć przycisk ponownego podejścia.
- Wymagaj podania przez użytkownika rozwiązania przed pokazaniem prawidłowego rozwiązania – uczestnik musi najpierw przestać rozwiązanie aby pokazana została prawidłowa odpowiedź.
- Przyznaj jeden punkt za całe zadanie – punkt zostanie 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 nieprzezroczystość tła (Background Opacity) przeciąganych elementów – opcja NADPISUJĄCA poszczególne ustawienia dla każdego elementu.

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

▼ Ustawienia zachowania

Pokaż 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.

**Marginesy dla opcji automatycznego dopasowania (w px)**

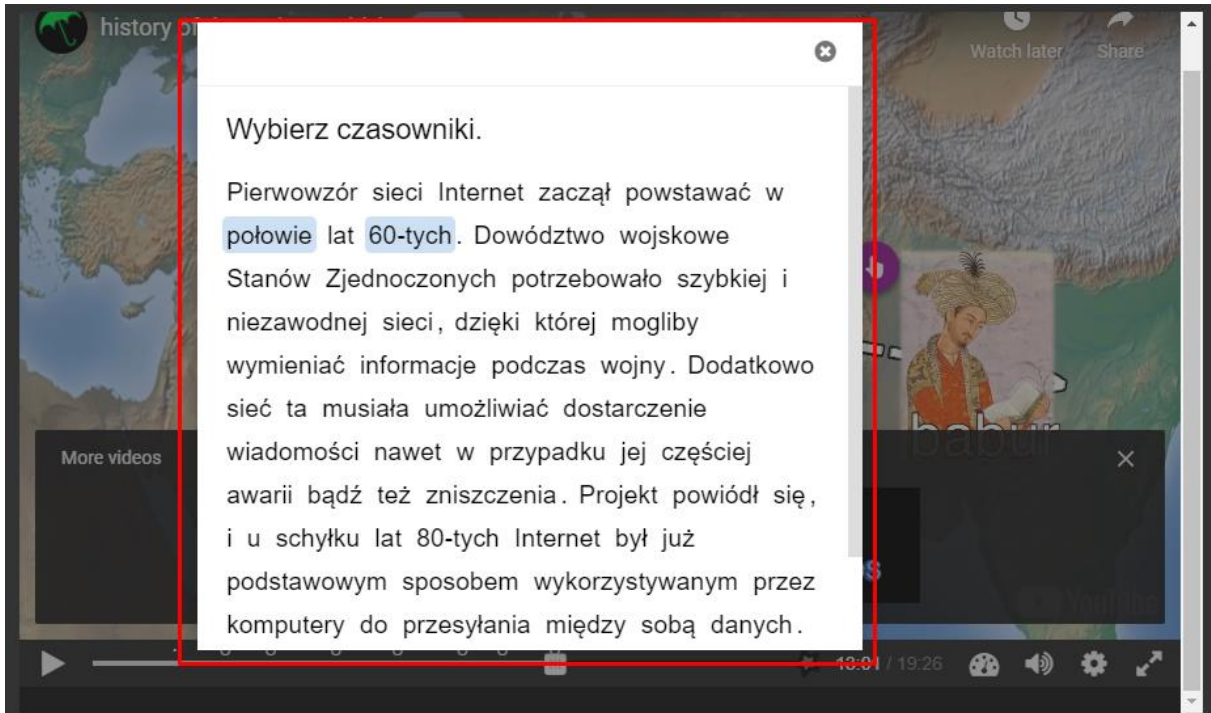
Zezwalaj na widok pełnego ekranu  
Zaznaczenie tej opcji spowoduje pojawienie się przycisku Pełny ekran.

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

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

### 3.12. Mark the Words - oznaczenie 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 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                             |

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

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

▼ Behavioural settings.

**Enable "Retry"**  
 Opcja "Wymagany pełny wynik" wymaga włączenia opcji "Spróbuj ponownie".

**Enable "Show solution" button**

**Show score points**  
 Show points earned for each answer.

### 3.13. Drag text - przesuń i upuść tekst

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



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 ją po '\+' natomiast niepoprawną po '\-' (np. \*Wczoraj\+ Dobrze! \-Źle!\*).

The screenshot shows a 'Drag Text' interface with the following sections:

- Tytuł\*** (Title): A text input field with a 'Metadane' button. Below it, a description: 'Służy do wyszukiwania, raportów i informacji o prawach autorskich'.
- Opis zadania\*** (Task description): A text input field containing the instruction 'Przeciagnij słowa w odpowiednie miejsca'.
- Treść\*** (Content): A text area containing the text: '\*Oslo\* jest stolicą Norwegii, \*Sztokholm\* jest stolicą Szwecji, a \*Kopenhaga\* jest stolicą Danii. Wszystkie te miasta leżą w \*Skandynawii:Północnej Europie\*.' A 'Pokaż instrukcje' button is visible to the right.

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

The screenshot shows the 'Podsumowanie końcowych wyników' (Final Results Summary) interface with the following elements:

- Określ własne kryteria oceny dla wybranych zakresów** (Define your own evaluation criteria for selected ranges): A section with a sub-instruction: '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\*** (Result range): A field showing '0 % - 100 %'.
- Komunikat dla danego zakresu** (Message for the given range): A text input field containing 'Wprowadź komunikat'.
- DODAJ ZAKRES** (ADD RANGE) button.
- Wyrównaj przedziały** (Align ranges) button.

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"

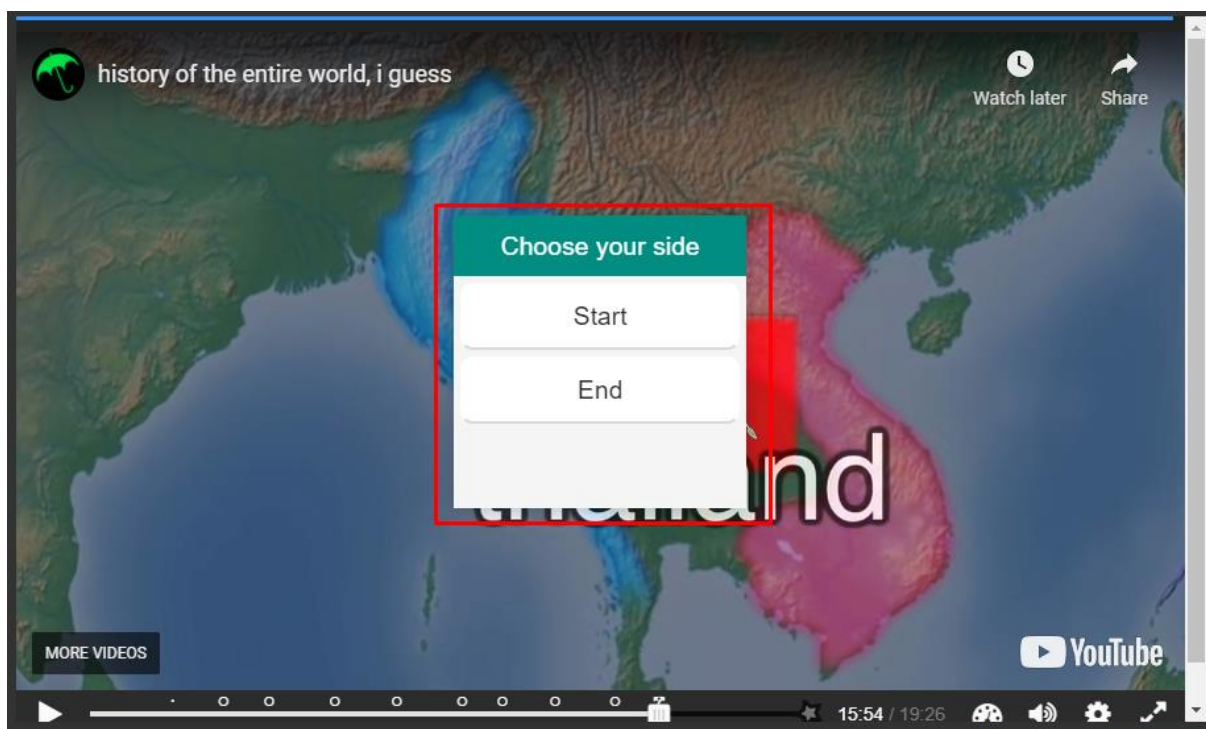
Wyświetl przycisk "Pokaż odpowiedź"

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.



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.

**Question Text \***

The question that the user will make a choice based upon.

**Choices \***

▼ Start

**Choice Text \***

The label that will displayed on the choice button.

**Go To \***

The target time the user will be taken to upon pressing the choice button. Enter timecode in the format M:SS.

**If Chosen Text**

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**

Type \*

Timecode ▼

**Go To**

The target time the user will be taken to upon pressing the hotspot. Enter timecode in the format M:SS.

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.

▼ Visuals

**Shape \***

Rectangular ▼

**Background color for hotspot \***

 ▼

Use pointer cursor

Add blinking effect

Note: Blinking effect is always enabled in the editor so you are able to find transparent hotspots

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

▼ Texts

**Alternative Text \***

Describe the subject the hotspot covers. Used for readspeakers

An apple on a table

**Hotspot Label**

Show label

---

Poradnik powstał w  
Centrum e-Edukacji Politechniki Krakowskiej



W razie powstania pytań prosimy o kontakt:



[ced@pk.edu.pl](mailto:ced@pk.edu.pl)



<https://m.me/107224210901899>

(↑Messenger fanpage'a CED na Facebooku↑)