

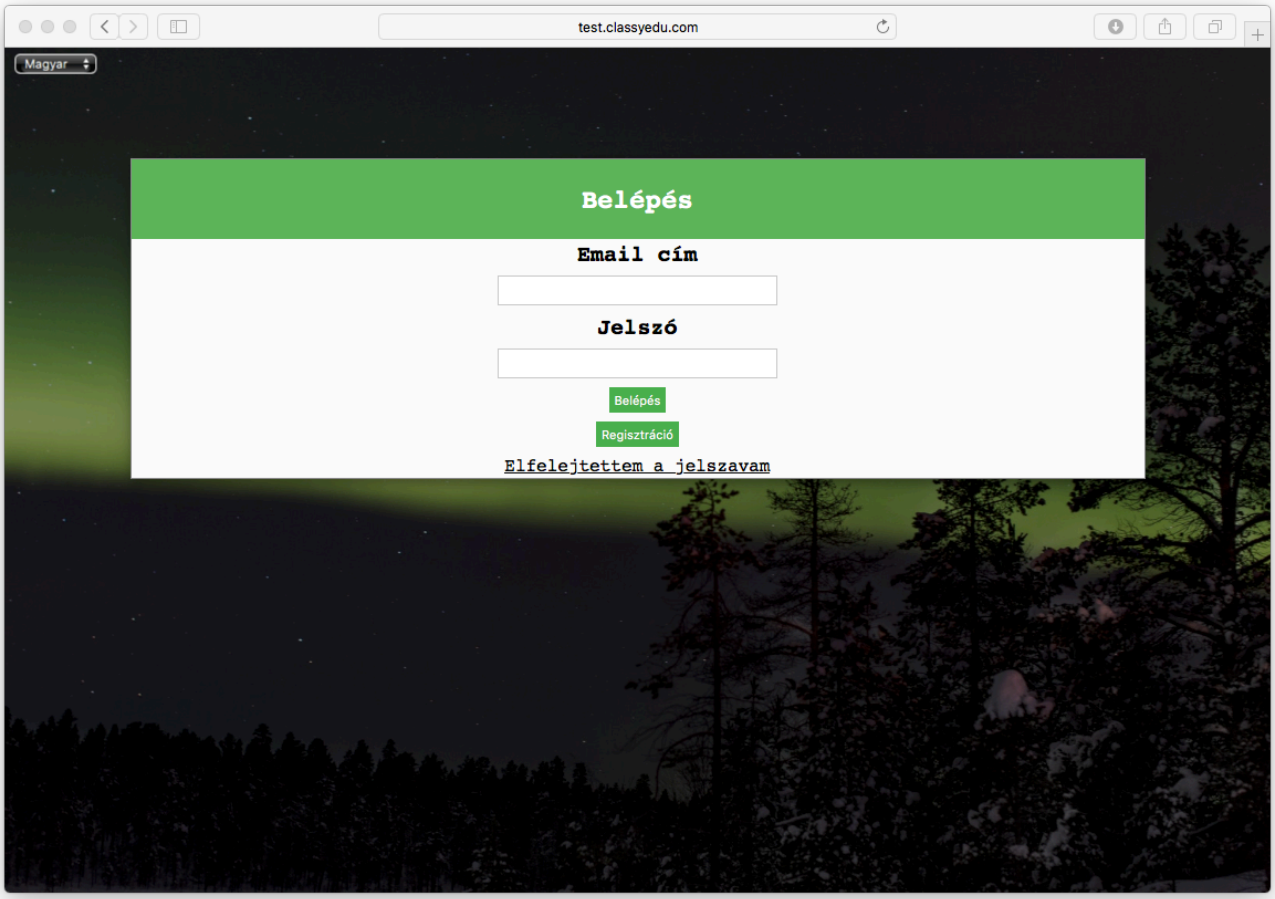
classY beta

Használati útmutató

Bevezető / Belépés

test.classyedu.com

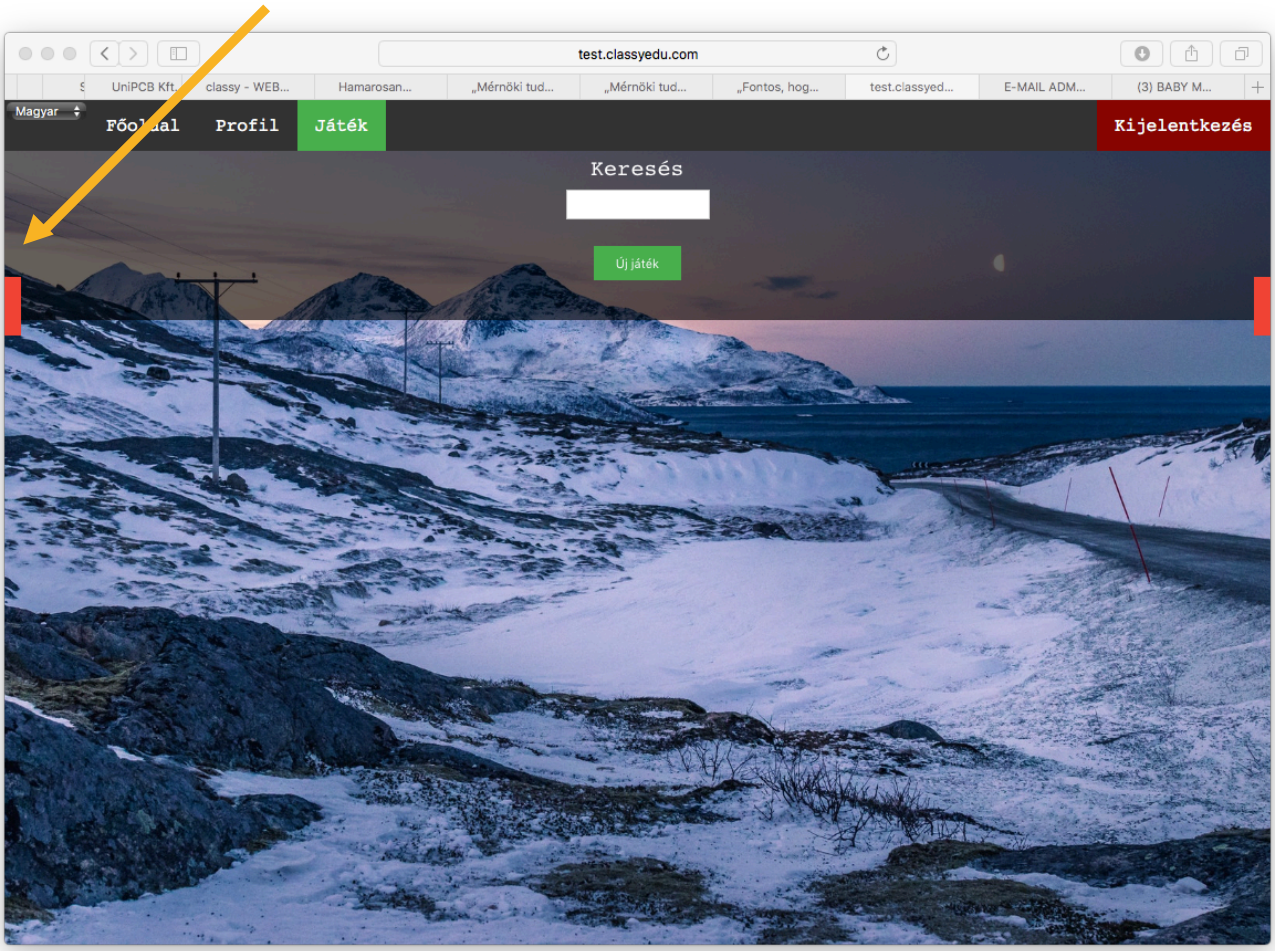
A fenti webcím beírása után a bejelentkező képernyő jelenik meg, ahol a projekt vezető által megadott e-mail cím és jelszó párossal lehet belépni.



Főoldal / Játék (Tanegység)

A főoldalon a felső menüben a JÁTÉK menüpontra kell kattintani. Ezután vagy új játékot (tananyagot) tudunk készíteni az ÚJ játék (tanegység) gombbal vagy a meglévőket lehet szerkeszteni vagy áthelyezni más tananyagokba.

A tananyagok ablakát a piros kis belógó ikonnál találjuk. Ha ráállunk az egérrel akkor előjön a gomb és kattintásra megjelenik az ablak. Ha más tanfolyamba szeretnénk betenni játékokat akkor a jobboldalon is elő lehet hozni a tananyagok ablakot így könnyedén áttudjuk húzni az egyik tanfolyamból a másikba.



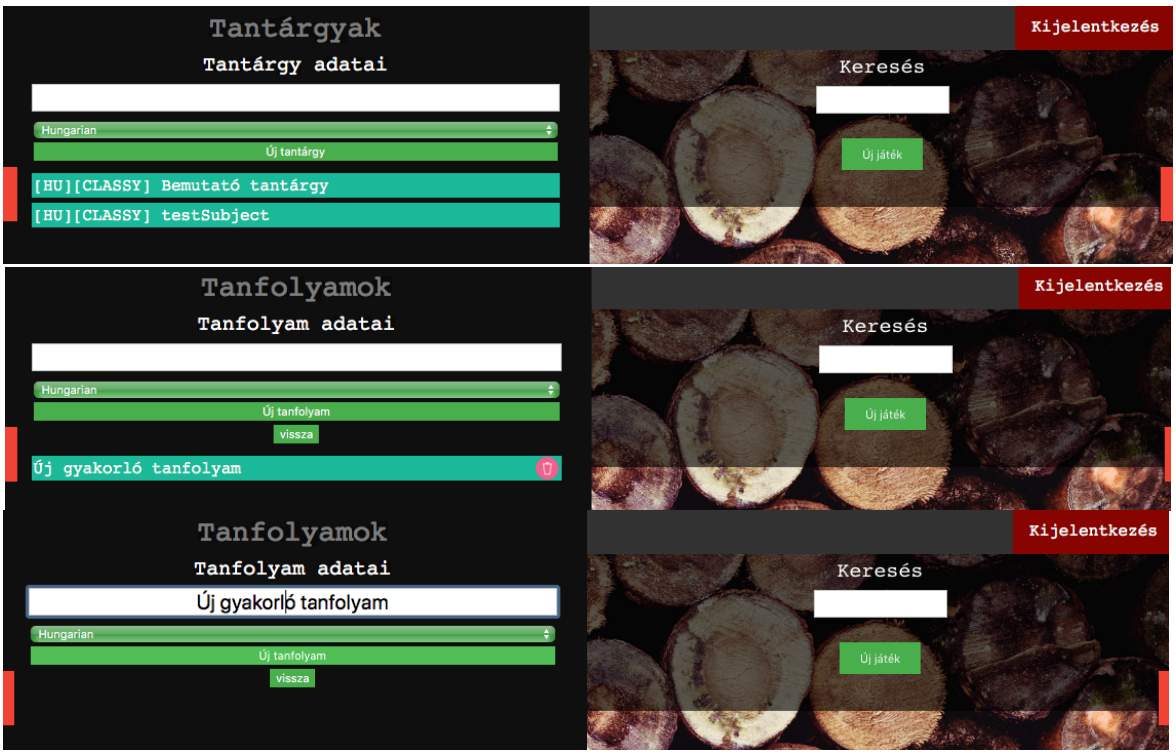
Tananyagok elrendezése

A tananyagokat a következő struktúrában kell elhelyezni: Tantárgy – Téma – Tanfolyam – Tananyag – Tanegység (játékok)

Új tantárgyat, témát, tanfolyamot, tananyagot úgy tudunk létrehozni ha a fehér mezőbe beírjuk a nevet és az új tantárgy (téma, tanfolyam stb.) gombra rányomunk.

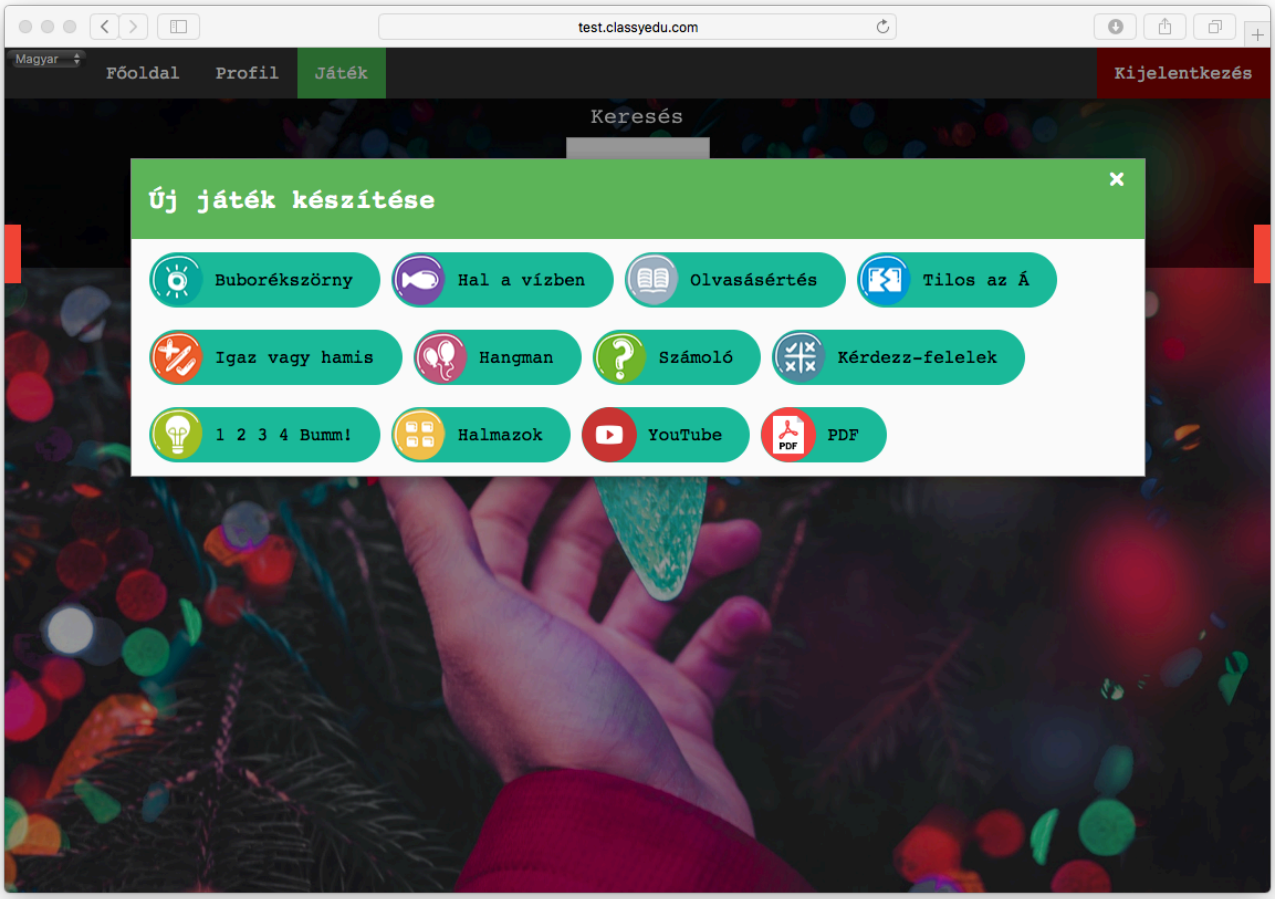
A nyelvválasztó segítségével lehet a különböző nyelvek tananyagaiban böngészni vagy újakat létrehozni. Fontos, hogy a létrehozandó tananyagok nyelvét kiválaszuk mert később a tanuló az adott nyelvben fogja keresni.

Új tantárgy és téma nem törölhető, a tanfolyamok és tananyagok sávján a megjelenő kuka gombbal törölhetőek.

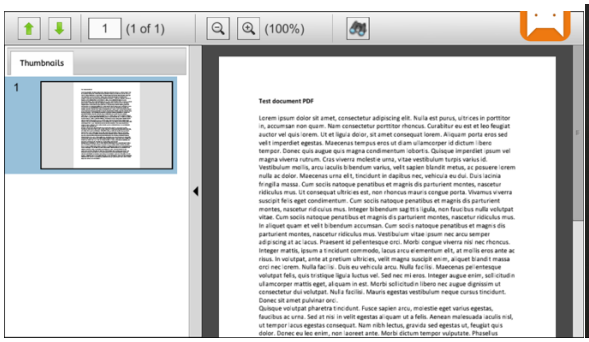


Tanegységek (játékok)

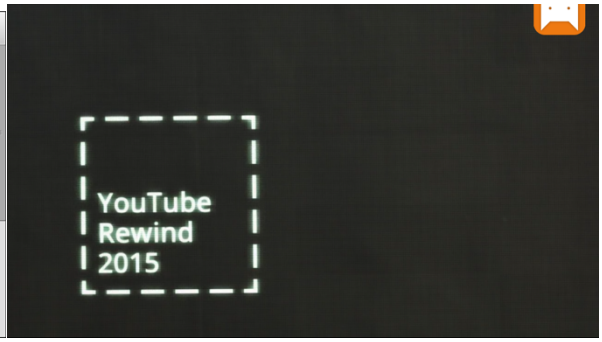
Tanegységet (játékot) az új játék gomb megnyomásával tudunk készíteni, ahol megjelennek a játékok (tanegység) típusok szerint és ki kell választani melyik típusú tanegységet (játékot) szeretnénk készíteni. Itt található 10 kérdező játék egy PDF olvasásra szánt tanegység és egy videó beillesztésre szolgáló tanegység.



Tanegységek (játékok) típusok



PDF olvasó



Videó lejátszó – youtube linkkel



Buborékszörny



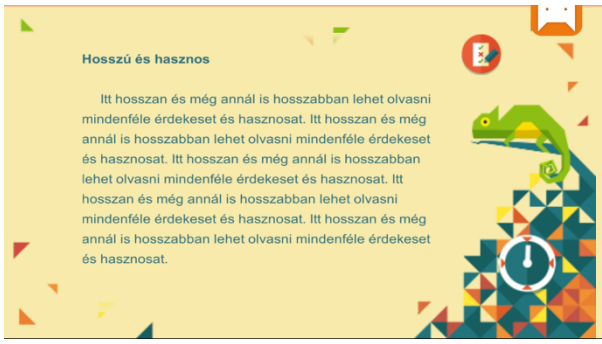
Tilos az Á



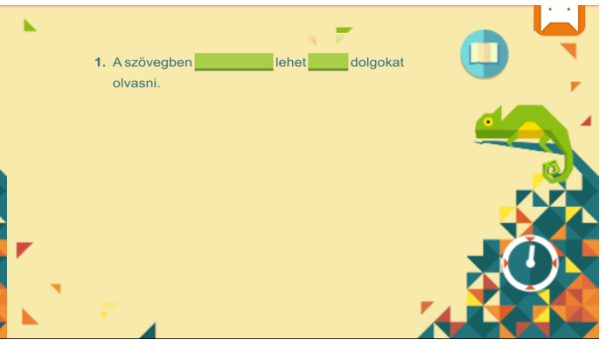
Kérdezz-Felelek



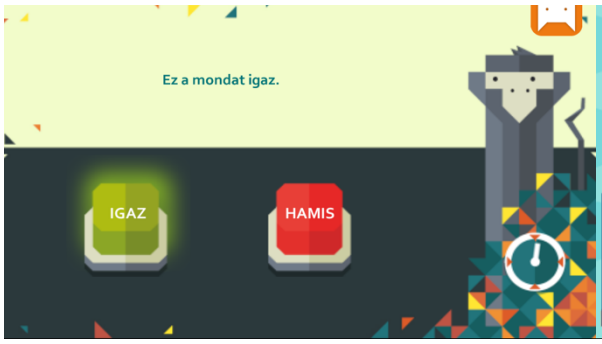
Hal a vízben



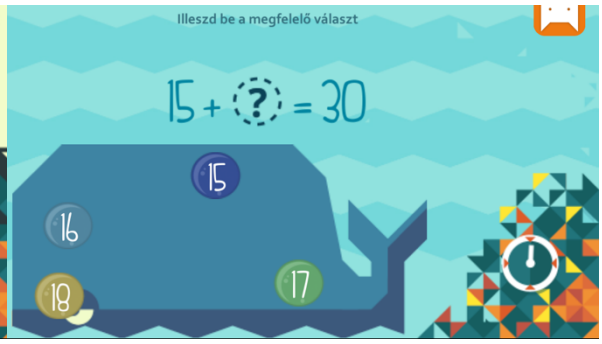
Olvasásértés



Olvasásértés - kérdések



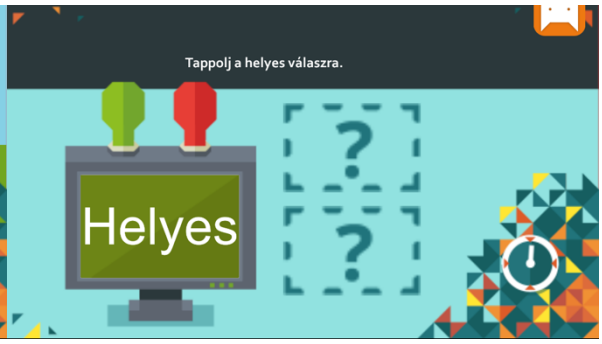
Igaz hamis



Számoló



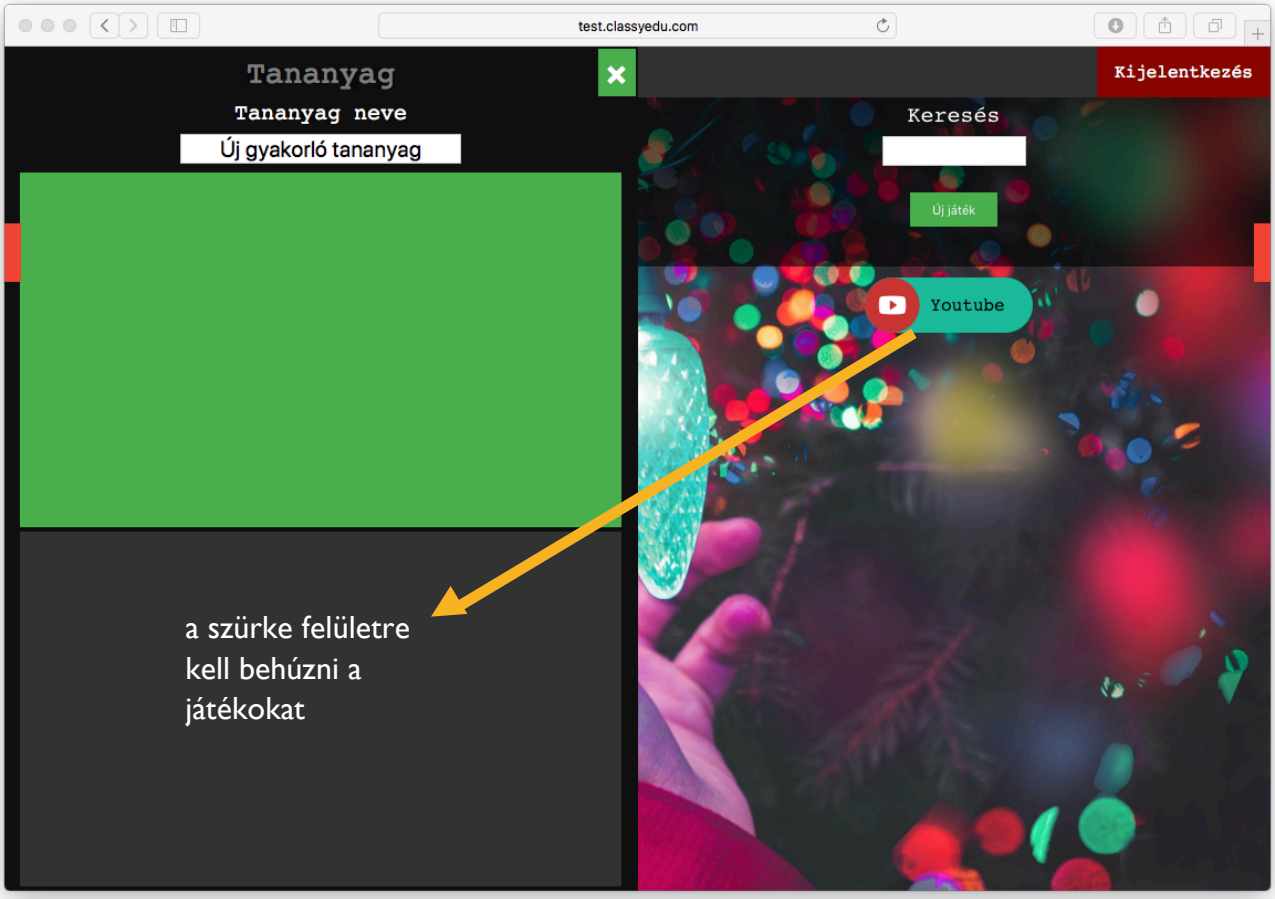
Hangman



1-2-3-4 Bumm

Tanegységek (játékok) tananyagba rendezése

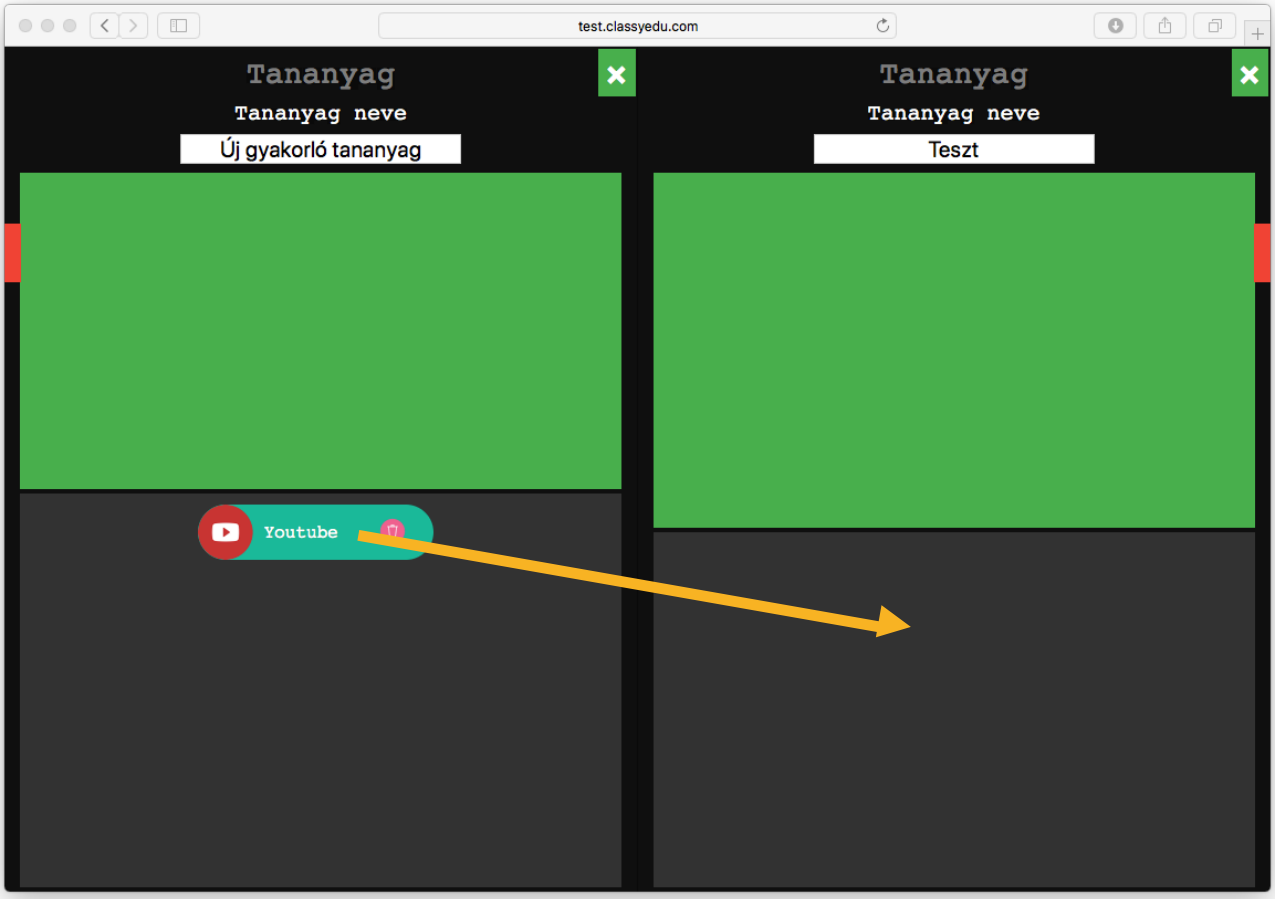
Tanegység (játék) mentése után az adott játék az classY asztalára kerül. Minden játékot a megfelelő tananyagba be kell húzni **(a szürke sávba kell behúzni a játékot– itt a lejátszási sorrend lineárisan történik, a sorrend tetszőlegesen sorba rendezéssel módosítható - a zöld felület még fejlesztés alatt van)**, itt kapja meg a címkéit és a rendezés után az adott tananyagban található meg ez a tanegység (játék).



Tanegységek (játékok) több tananyagba való beillesztése

Tanegység (játék) másolható több tananyagba is, ilyenkor a jobboldali tananyagok fülre kell kattintani így kinyílik egy másik tananyag ablak is ahol ki kell keresni azt a tananyagot ahová másolni szeretnénk a tanegységet (játékot), majd be kell húzni a szürke felületre.

Fontos, hogy ilyenkor másolja a tanegységet, amit bármelyik tananyagból ki lehet törölni a kuka ikonnal. Egy tanegységből (játék) ha több másolatunk van tananyagokban, nyugodtan törölhetőek, hiszen csak az adott tananyagból fogja kitörölni, kivéve ha már csak egy tananyagban található meg mert utána véglegesen törli a tanegységet (játékot).



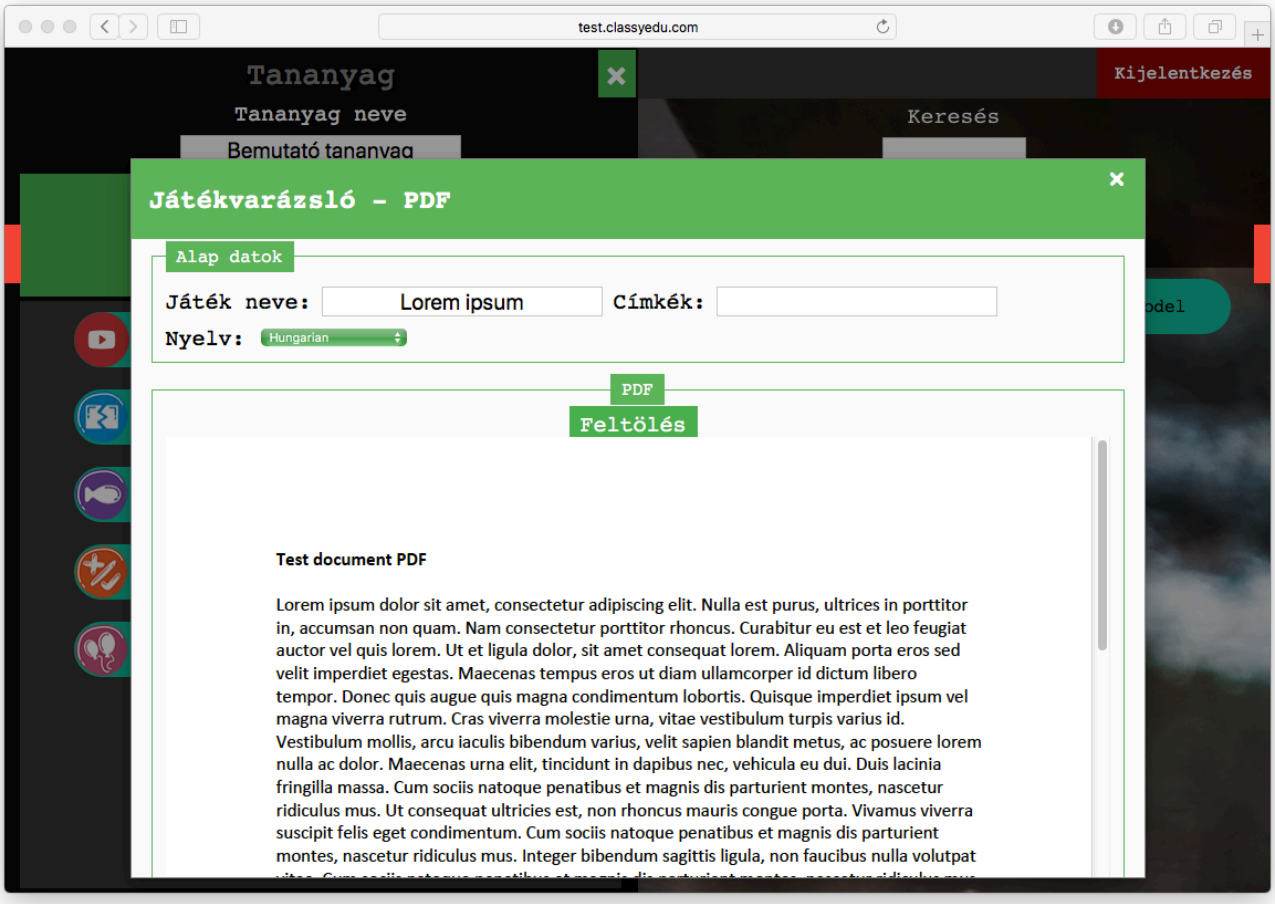
Játékszerkesztők bemutatása – PDF feltöltés

PDF tanegység (játék) elkészítéséhez kattintsunk az ÚJ JÁTÉK gombra majd ki kell választani a PDF ikont. Ezek után ki kell tölteni a következő mezőket:

Játék (tanegység) neve: Tetszőleges név, ami megjelenik később a játék ikonján, így könnyebben beazonosítható

PDF feltöltése gomb: Feltöltés gomb megnyomása utána tallózni kell a pdf fájl, ami feltöltés után megjelenik az ablakban.

Majd görgessünk az oldal aljára és **JÁTÉK MENTÉSE** gombra kell kattintani.



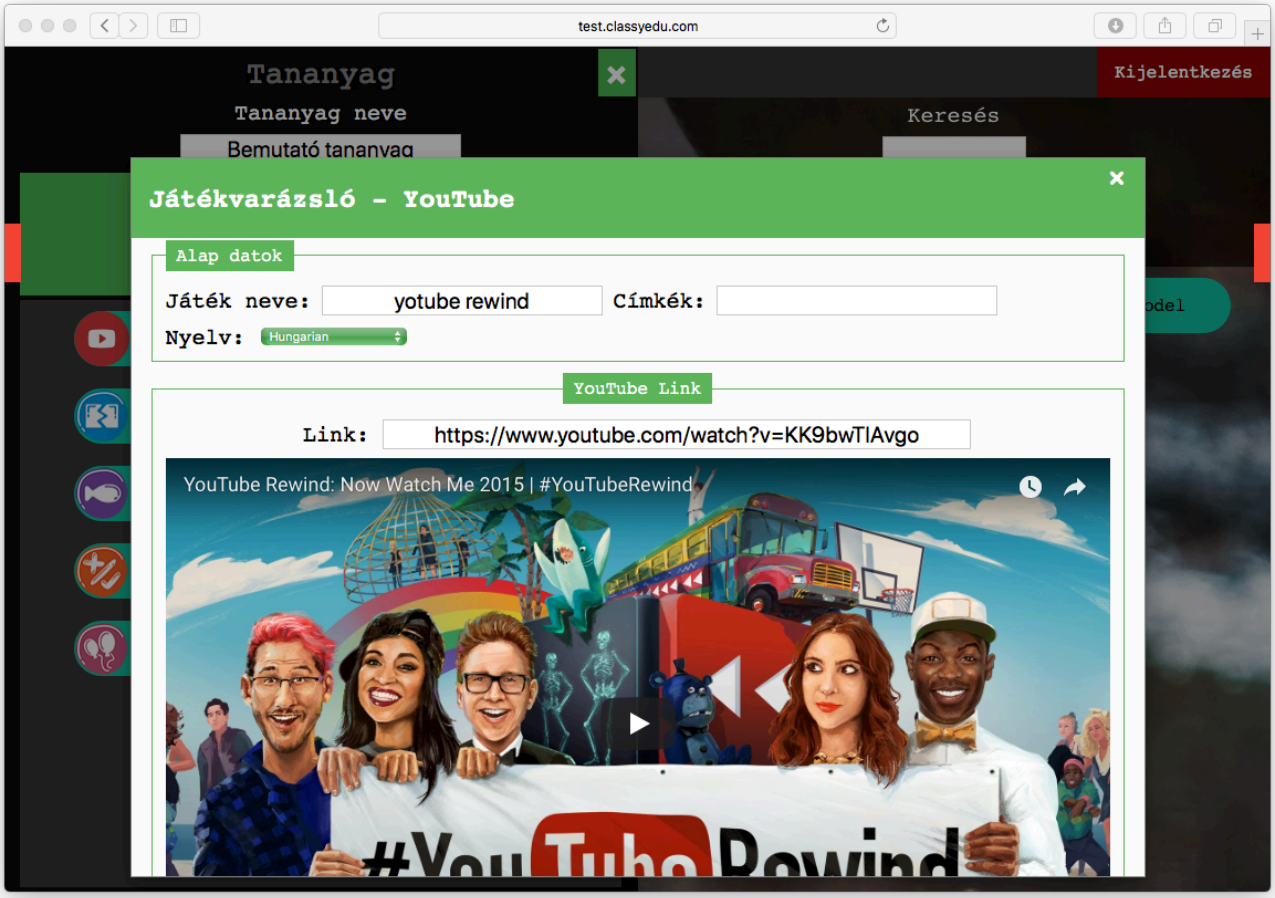
Youtube videó beágyazása

Youtube videó beillesztéséhez kattintsunk az ÚJ JÁTÉK gombra majd ki kell választani a Youtube ikont. Ezek után ki kell tölteni a következő mezőket:

Játék (tanegység) neve: Tetszőleges név, ami megjelenik később a játék ikonján, így könnyebben beazonosítható

Youtube link: A Youtube-on kiválasztott videó linkjét kell másolni a link sorba.

Majd görgessünk az oldal aljára és **JÁTÉK MENTÉSE** gombra kell kattintani.



Buborékszörny

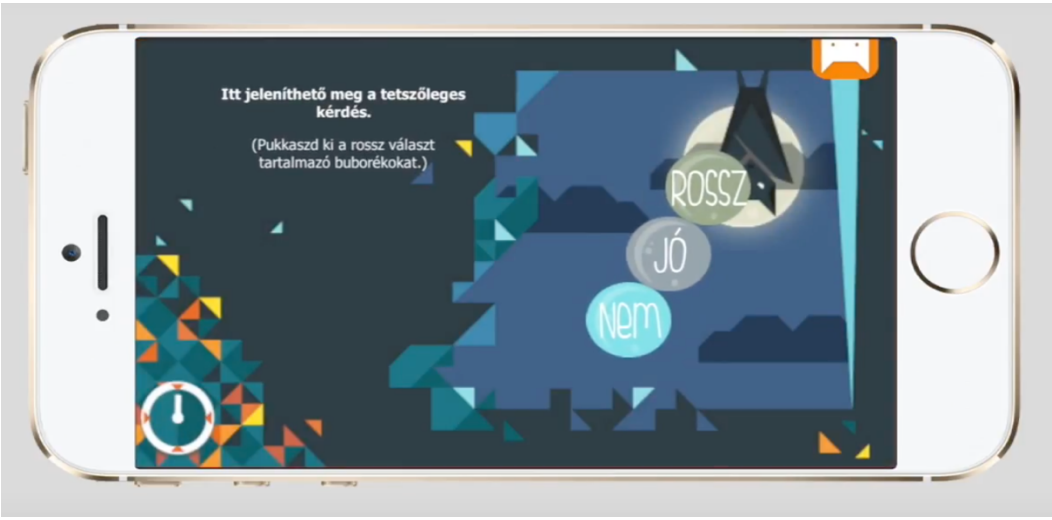
A feladat lényege, hogy a nem megfelelő válaszokat tartalmazó buborékokat ki kell pukkasztani.

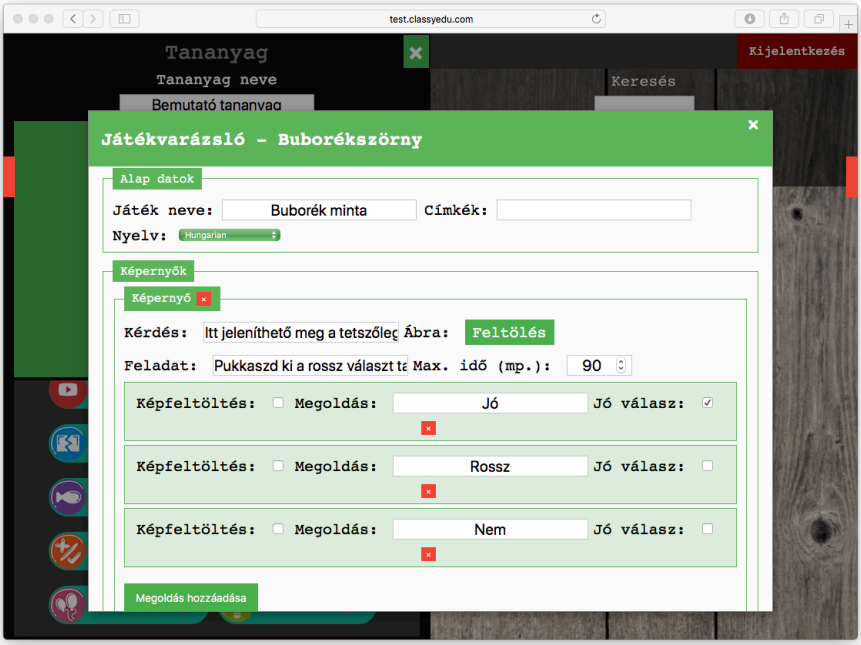
Játék név megadása, majd KÉPERNYŐ HOZZÁADÁSA gomb.

Kérdés és a feladat megadás után, fel lehet tölteni egy ábrát ami a kép baloldalán jelenik meg.

Minden megoldásnál szöveg beírásra vagy képfeltöltésre van lehetőség. A jó válasz megjelöléséhez a Jó válasz pipát kell beikszelni.

Majd görgessünk az oldal aljára és **JÁTÉK MENTÉSE** gombra kell kattintani.

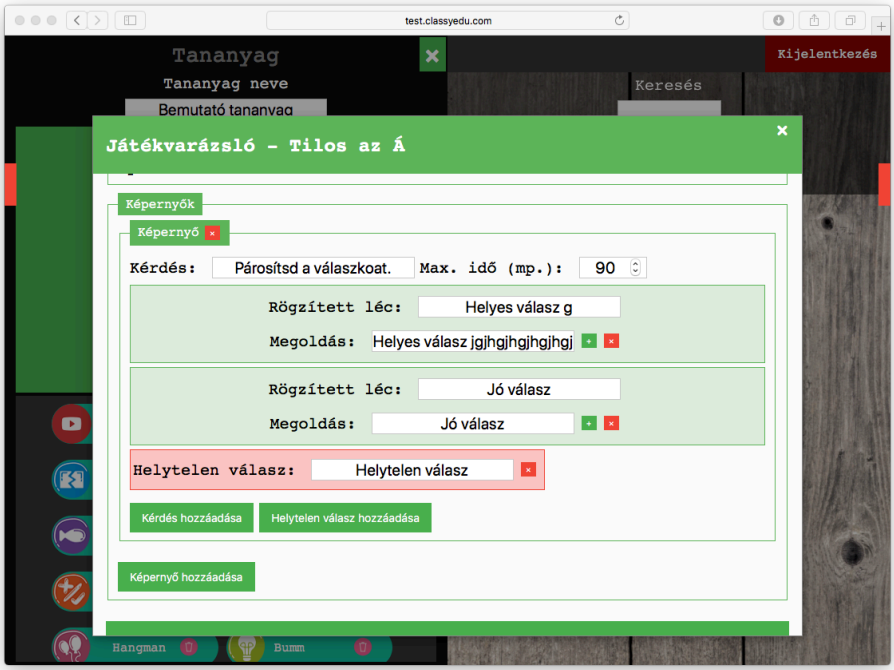




Tilos az Á

A feladat lényege, hogy a fára rögzített lécekhez kell párosítani a jobb oldalon lévő megoldásokat.

Játék név megadása, majd KÉPERNYŐ HOZZÁADÁSA gomb után ahány lécet szeretnénk elhelyezni a képernyőn annyiszor kell megnyomni a KÉRDÉS HOZZÁADÁSA gombot. Ki kell tölteni a RÖGZÍTET LÉC feliratot és a hozzá tartozó megoldást. További helytelen válasz is hozzá adhatok a feladathoz a HELYTELEN VÁLASZ gomb segítségével.
Majd görgessünk az oldal aljára és **JÁTÉK MENTÉSE** gombra kell kattintani.

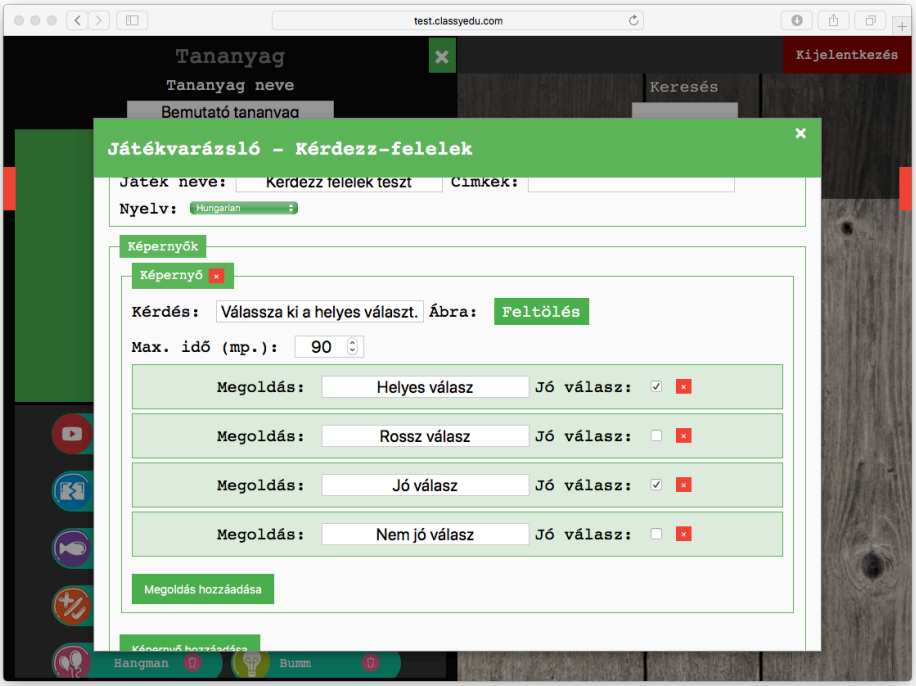




Kérdezz-felelek

A feladat lényege, hogy egy megadott kérdés alatt a helyes válaszokat kell kiválasztani.

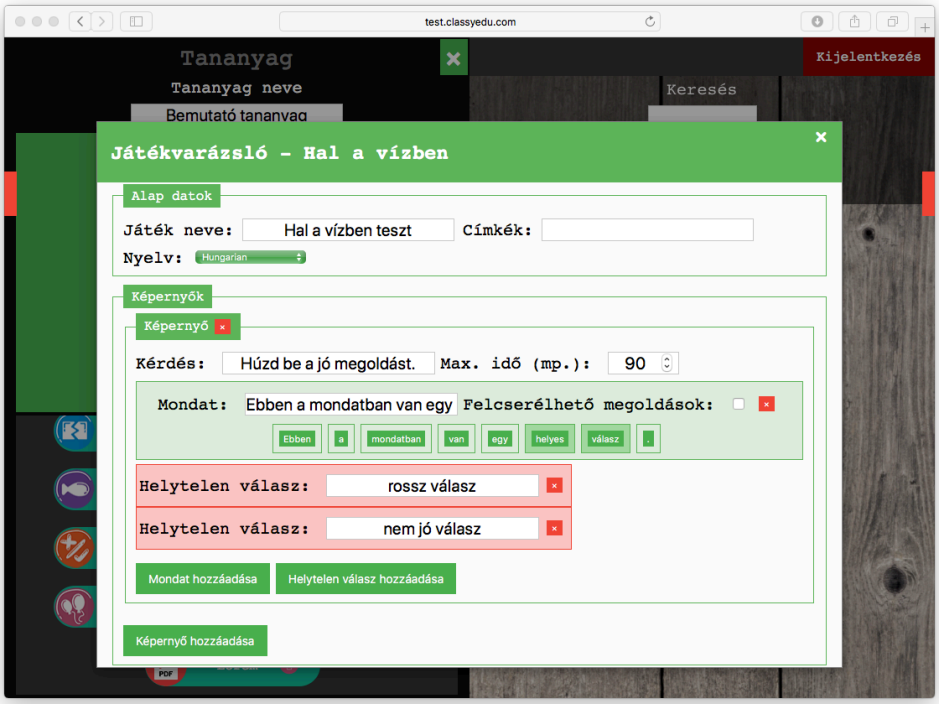
Játék név megadása, majd KÉPERNYŐ HOZZÁADÁSA gomb után be kell írni a kérdést, majd a MEGOLDÁS HOZZÁADÁSA gomb segítségével megoldásokat kell bírni. A jobb oldalon kell jelölni melyik a helyes válasz, több helyes válasz is lehet.
Majd görgessünk az oldal aljára és **JÁTÉK MENTÉSE** gombra kell kattintani.





Hal a vízben

A feladatban megadott mondatot kell kiegészíteni a halakra írt megoldásokkal.
Játék név megadása, után a KÉPERNYŐ HOZZÁADÁSA és a MONDAT HOZZÁADÁSA gomb megnyomása után kell beírni a feladvány alap mondatát. A rendszer a beírt mondat szavait kilistázza a mondat alá, majd rá kell klikkelni arra amit keresni szeretnénk a feladványban. A HELYTELEN VÁLASZ gomb segítségével pedig további helytelen választ tudunk megadni.
Majd görgessünk az oldal aljára és **JÁTÉK MENTÉSE** gombra kell kattintani.



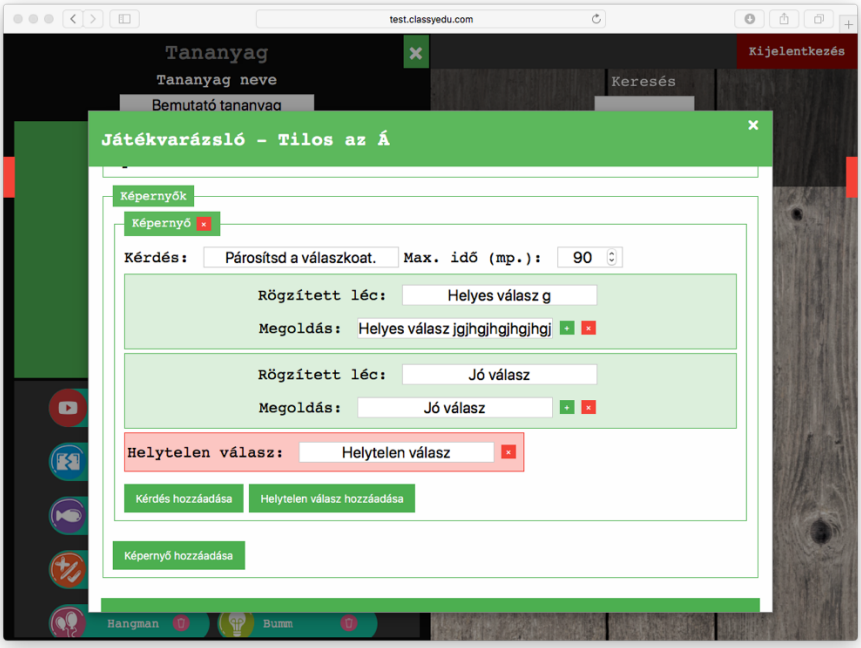


Olvasásértés

A feladat lényege, hogy a tanulónak el kell olvasni egy hosszabb szöveget majd a szövegből kiemelt mondatokból hiányzó szavakat kell megfejteni.

Játék név megadása után be kell illeszteni a szöveget és a szöveg címét., majd a KÉRDÉS HOZZÁADÁSA gomb megnyomása után be kell írni a kiemelendő mondatokat. A beírt mondat szavai listázódnak a mondat alatt, a keresni kívánt szóra rá kell kattintani majd a felugró mezőbe be kell írni a rossz válaszokat. Több rossz válasz beírásakor szóközt kell hagyni a szavak között. További kérdés a KÉRDÉS HOZZÁADÁSA gombbal adható hozzá.

Majd görgessünk az oldal aljára és **JÁTÉK MENTÉSE** gombra kell kattintani.



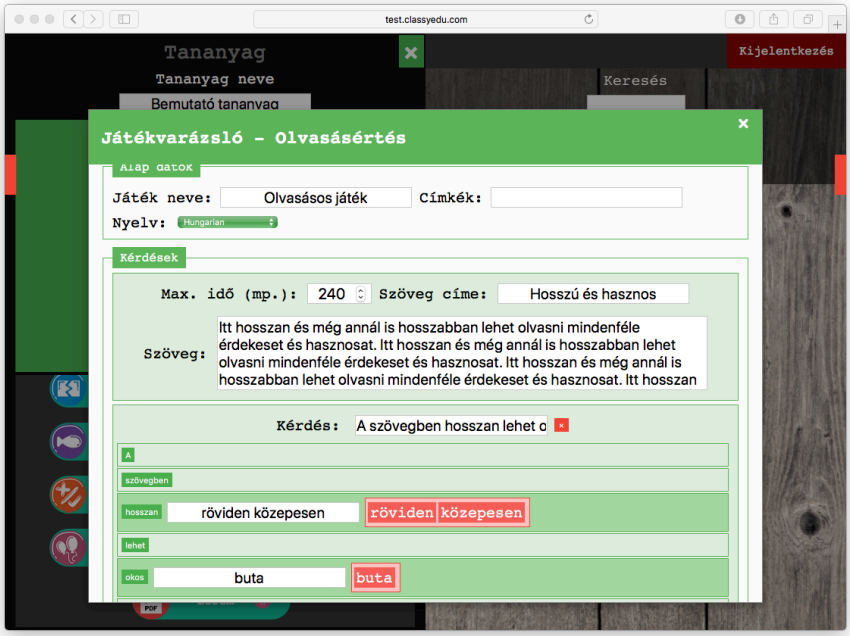


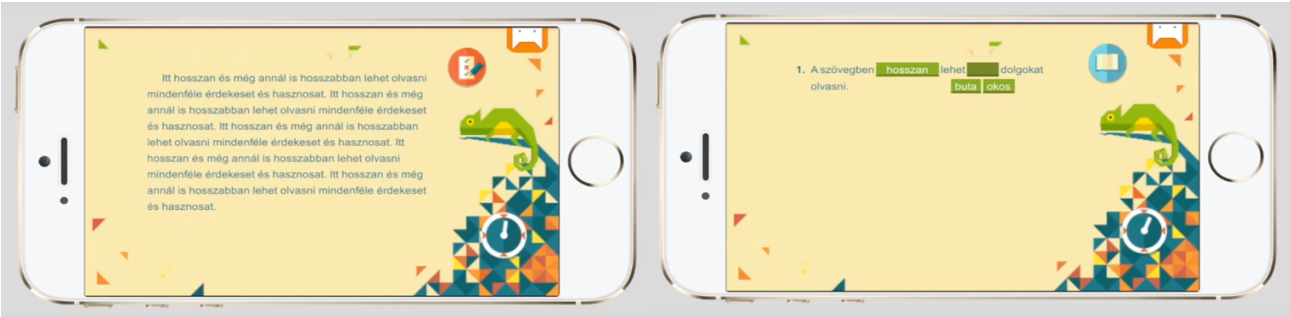
Olvasásértés

A feladat lényege, hogy a tanulónak el kell olvasni egy hosszabb szöveget majd a szövegből kiemelt mondatokból hiányzó szavakat kell megfejteni.

Játék név megadása után be kell illeszteni a szöveget és a szöveg címét., majd a KÉRDÉS HOZZÁADÁSA gomb megnyomása után be kell írni a kiemelendő mondatokat. A beírt mondat szavai listázódnak a mondat alatt, a keresni kívánt szóra rá kell kattintani majd a felugró mezőbe be kell írni a rossz válaszokat. Több rossz válasz beírásakor szóközt kell hagyni a szavak között. További kérdés a KÉRDÉS HOZZÁADÁSA gombbal adható hozzá.

Majd görgessünk az oldal aljára és **JÁTÉK MENTÉSE** gombra kell kattintani.



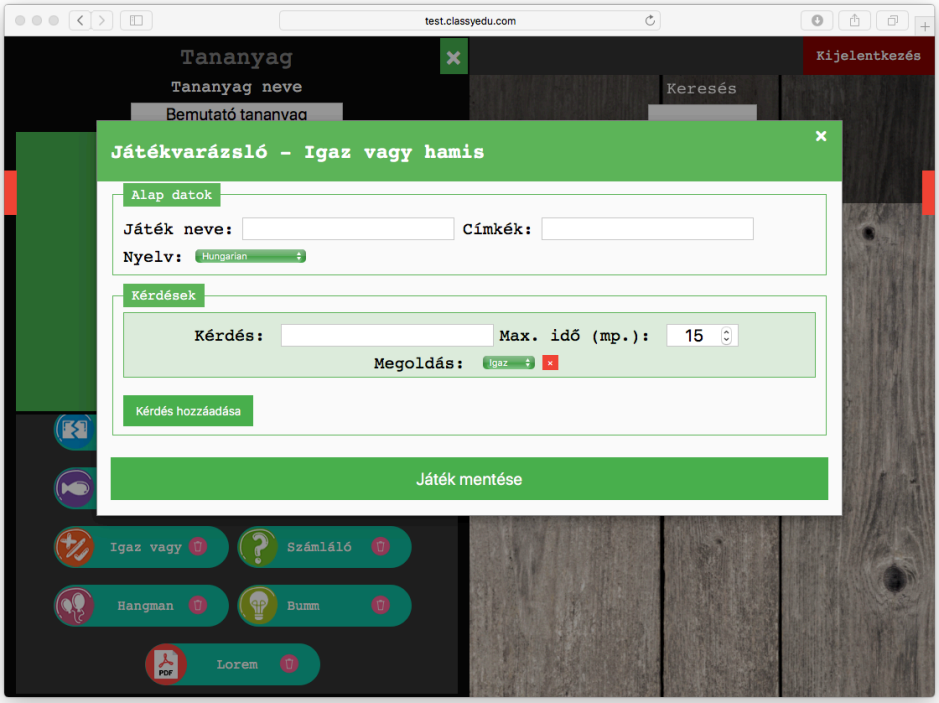


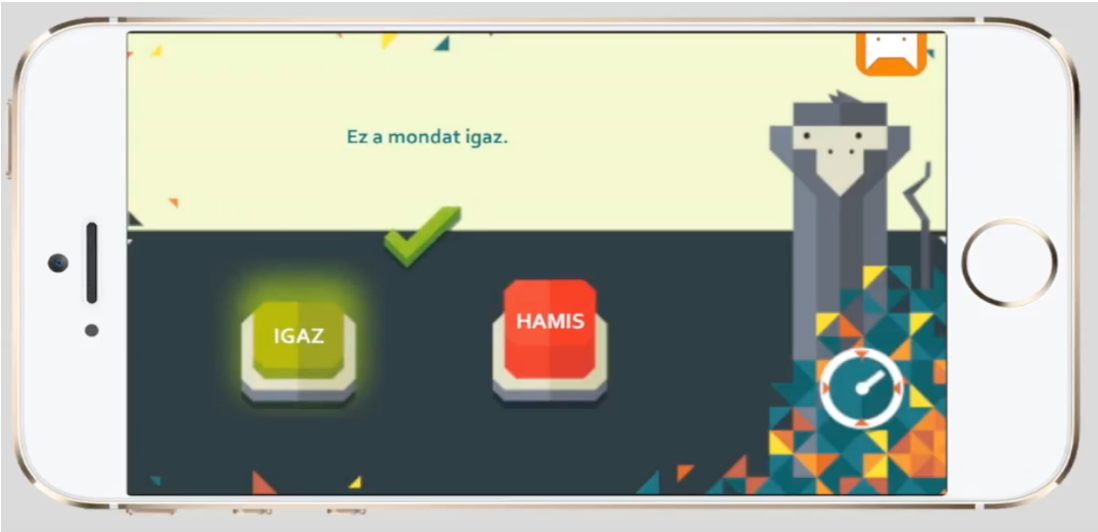
Igaz vagy Hamis

A feladat lényege, hogy a kiírt állításról el kell dönteni, hogy igaz vagy hamis.

Játék név megadása után a KÉRDÉS HOZZÁADÁSA gomb segítségével lehet az állítást megadni. A beírt állítás mellett kell kiválasztani, hogy ez igaz vagy hamis. További kérdés a KÉRDÉS HOZZÁADÁSA gombbal adható hozzá.

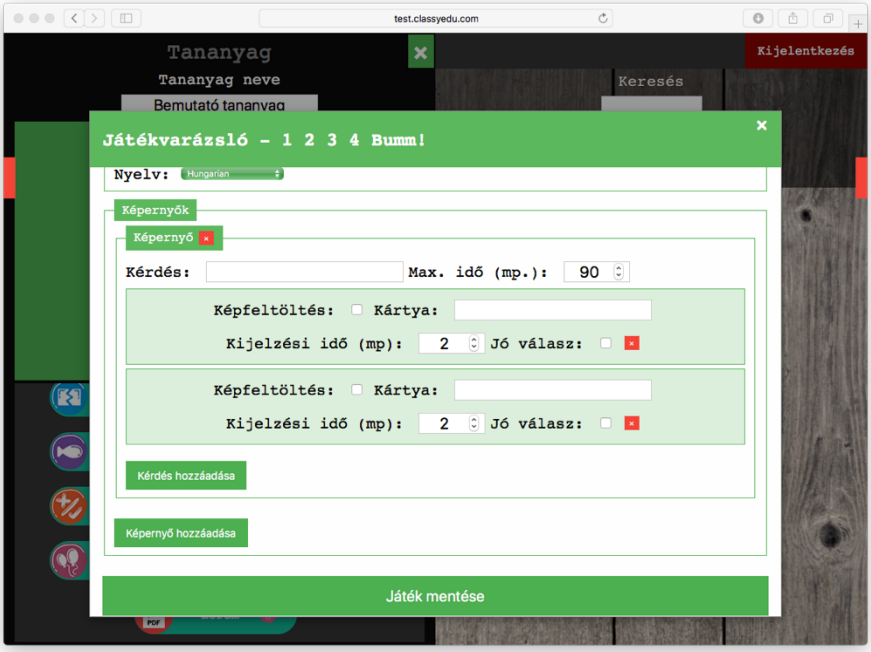
Majd görgessünk az oldal aljára és **JÁTÉK MENTÉSE** gombra kell kattintani.





1 2 3 4 - Bumm

A feladat lényege, hogy a képernyőn megjelenő válaszokból a helyesre kell tapizni.
Játék név megadása után a KÉPERNYŐ HOZZÁADÁSA gomb segítségével lehet a kérdést megadni, majd a KÉRDÉS HOZZÁADÁSA gomb segítségével pedig a képernyőn megjelenő válaszokat lehet beríni vagy a válaszhoz tartozó képet feltölteni. Minden válasz mellett be kell ikszelni hogy helyes-e vagy sem.
További kérdés a KÉRDÉS HOZZÁADÁSA gombbal adható hozzá.
Majd görgessünk az oldal aljára és **JÁTÉK MENTÉSE** gombra kell kattintani.

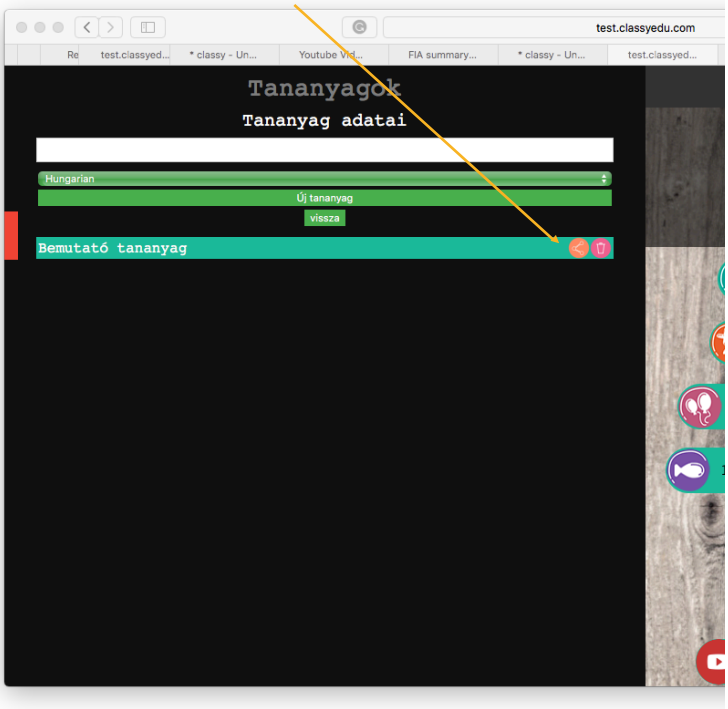


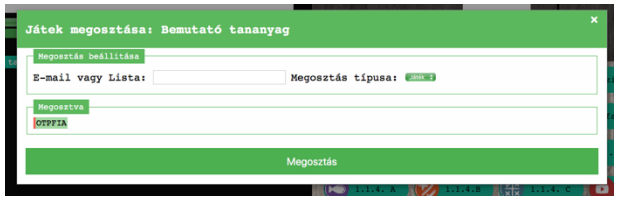


Tananyagok megosztása egy különálló alkalmazás számára - útvonalszerkesztés

Az admin felületen az elkészült tananyagokat egyesével meg kell osztani az alkalmazás csoportjával. Az dedikált apphoz tartozó tantárgyat a tantárgy név mellett [APPNEVE] látható kapcsos zárójelben lévő címke alapján tudjuk beazonosítani. A könyvtár dedikálását a alkalmazás megosztáshoz classY üzemeltetőtől kell kérni. A dedikált tantárgy könyvtárba létrehozott tananyagok fognak megjelenni az alkalmazásban. FONTOS, hogy a meg nem osztott tananyagok még a tantárgy listázása menüpontban sem jelenik meg.

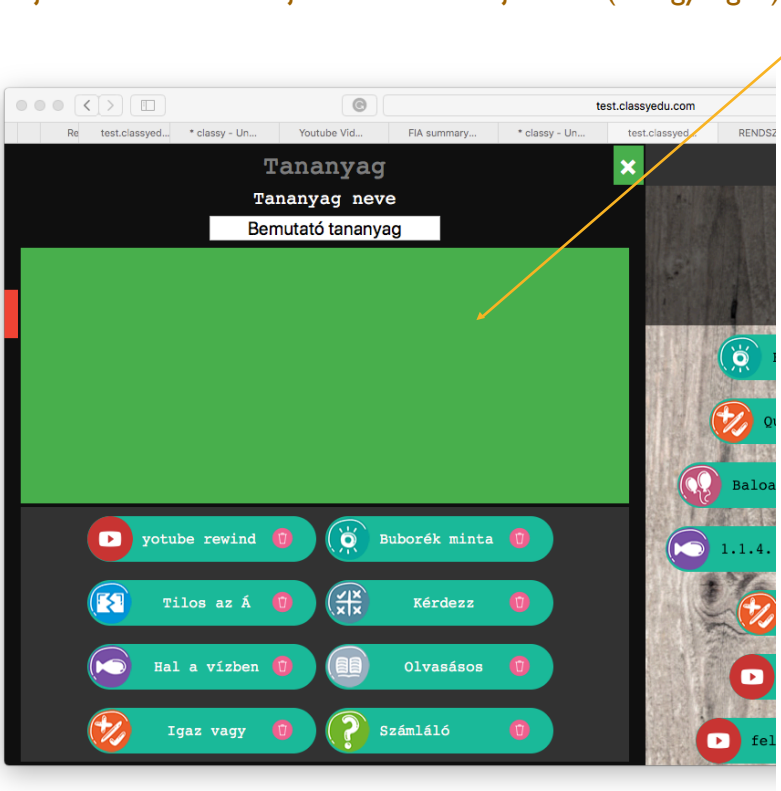
A megosztás menete, a tananyag mellett lévő megosztás ikonra kell kattintani (minden tananyagot külön, külön meg kell osztani). A megosztás felugró ablakban, ki kell választani a csoport nevét ahová szeretnénk megosztani. Ha már korábban megosztottuk akkor a megosztva ablakban kijelzésre kerül. Majd megosztás gombra kell kattintani.



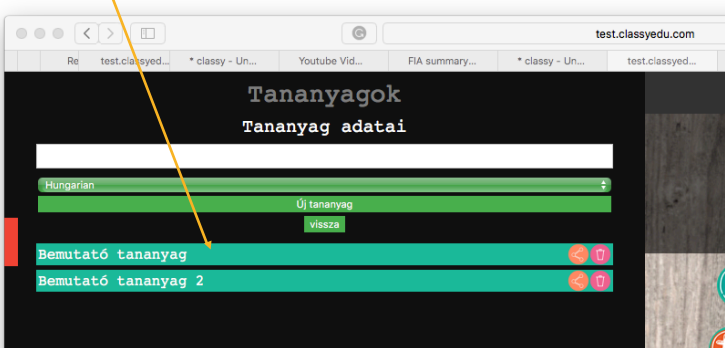


A megosztás után el kell készíteni az alkalmazás számára a tanulási útvonalat. Ezzel funkcióval érjük azt el, hogy az alkalmazásban a PLAY gombra a megfelelő sorrendben kerüljenek lejátszásra a tananyagok.

A játékok (tanegységek) lejátszásának sorrendjét a beillesztett játékok (tanegységek) sorrendje adja.

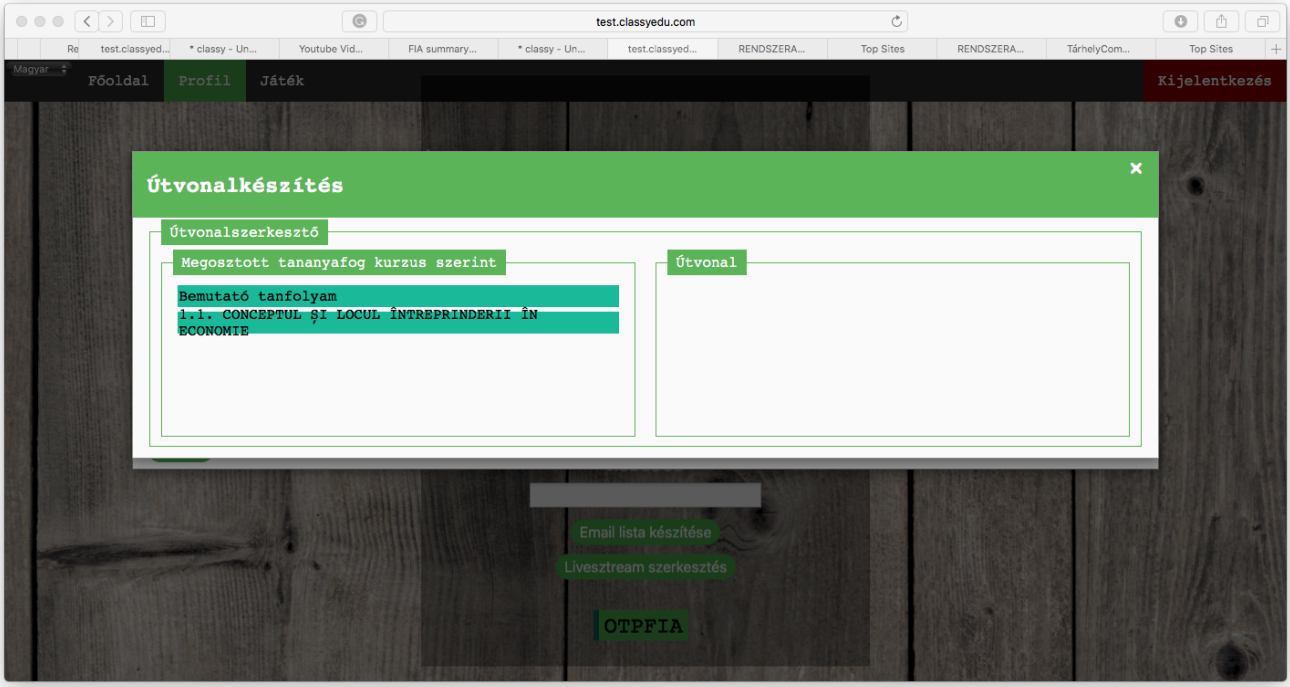


Majd a tananyagok sorrendje is szerkeszthető, az első tananyag kerül először lejátszásra, majd a sorban következő és tovább és tovább.



A tanulási útvonalnál a tanfolyamok sorrendjét kell megadni így szabályozzuk a tanulási útvonalat. Az útvonalszerkesztőben megjelenő tanfolyamokat kell megfelelő sorrendbe áthelyezni az útvonal blokkba.

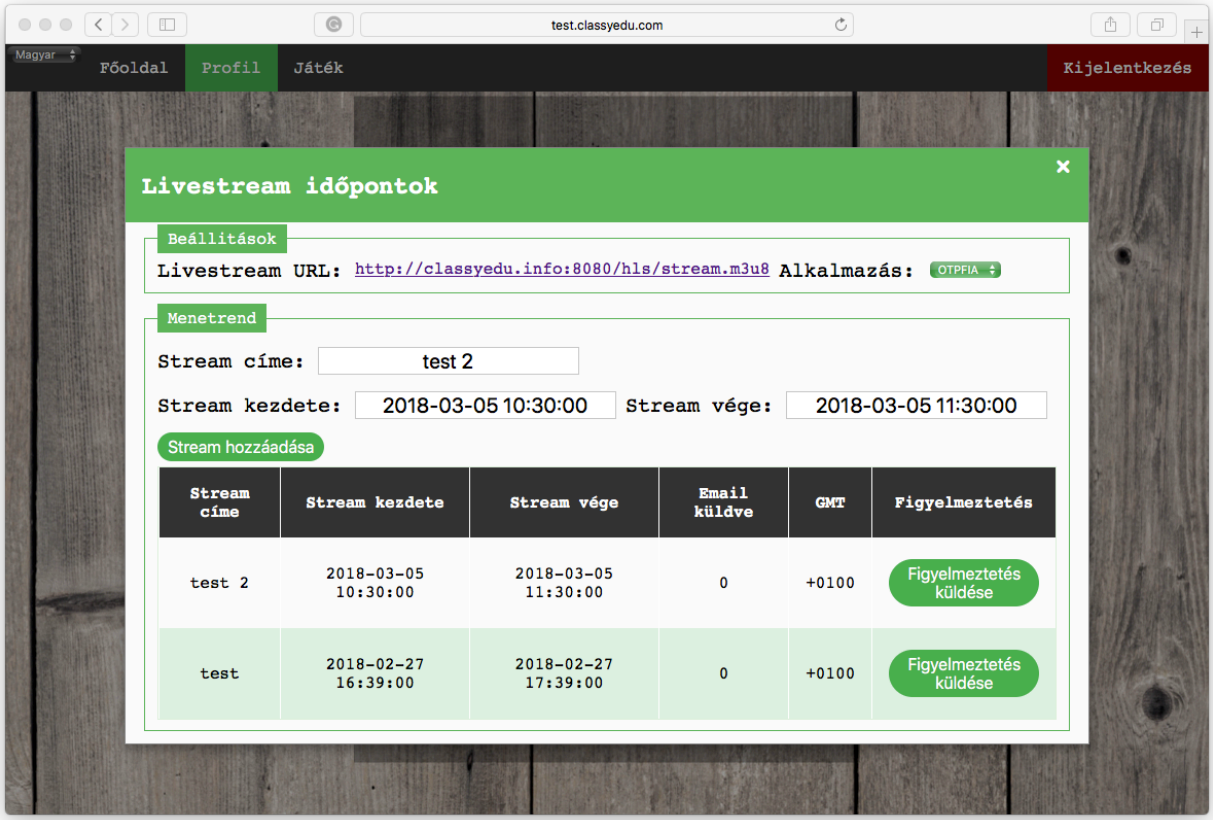
Tehát ha a tanfolyam útvonalát megadtuk, akkor a tananyagok sorrendje a grafikai elrendezés szerint követik egymást, majd a játékok (tanegységek) sorrendje ugyancsak a grafikai elrendezés szerint. A tanulási útvonalat a PROFIL menüben találjuk, ahol az alkalmazás csoportot kiválasztjuk, majd szerkesztjük a tanulási útvonalat.



FONTOS! Minden tananyagot meg kell osztani az alkalmazás csoportjával, ne zavarjon meg senkit, hogy már az útvonalszerkesztőben az adott tananyag tanfolyam címe már szerepel, mert az adott tanfolyamban az élő alkalmazásban csak az a tananyag fog megjeleni ami meg van osztva. Ez azért fontos, mert ha egy élő alkalmazásban új tananyagot készít a tanár, akkor ne jelenjen meg a felhasználók felületén a még félkész tananyag csak akkor amikor megosztásra került.

Webinar – live stream beállításai

A live stream-ek idejét beállíthatjuk a classy weboldalon és a beállított live stream eseményekről e-mail küldhető ki a csoporthoz tartozó felhasználók e-mail címeikre.



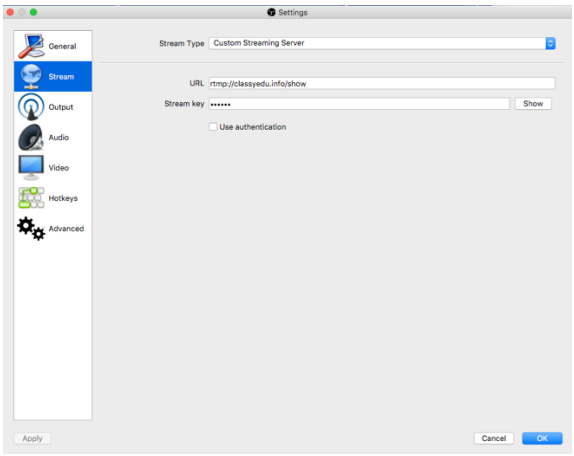
Webinar – live stream indítása

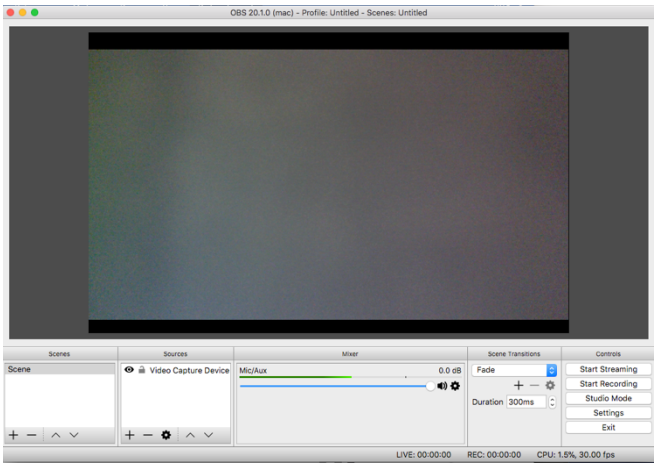
A live stream indításhoz szükség van egy OBS nevű alkalmazásra. Innen tölthető le ingyenesen: https://obsproject.com . A letöltött alkalmazást installálni kell egy olyan számítógépre melynek van beépített vagy hozzá csatlakoztatott kamera és hang.

Az alkamazás elindítása után a beállításokban az OTP-FIA alkalmazáshoz készített webinár beállításokat kell megadni:

stream type: custom streaming server
URL: rtmp://classyedu.info/show
Stream key: stream
Stream megtekintés linkje: http://classyedu.info:8080/hls/stream.m3u8

A beállítások után a „start streaming" gombot kell megnyomni és elindul a stream. A stream videó rögzítéshez pedig a „start recording" gombot kell megnyomni. A stream megállításához pedig a „Stop Streaming" gombot kell megnyomni. A videó rögzítés lállításához pedig a „ Stop Recording" gomb megnyomására lesz szükség.





Tananyagok tesztelése az alkalmazásban

Az adminisztrátortól kapott URL címről kell letölteni az APK fájlt. Ezt a fájlt fel kell másolni az Android készülékre, majd elindítani az installálást. Ha bizonytalan eredet miatt nem installál akkor ezt a tilalmat fel kell oldani az Android készüléken. (később ez a probléma majd megoldódik, mert a Google Play áruházból lehet majd letölteni az alkalmazást és akkor már ellenőrzötté válik az app.)

Az app elindításakor azt az e-mail és jelszó párost kell használni amit a honlap belépéskor is használtak.