



Provocent

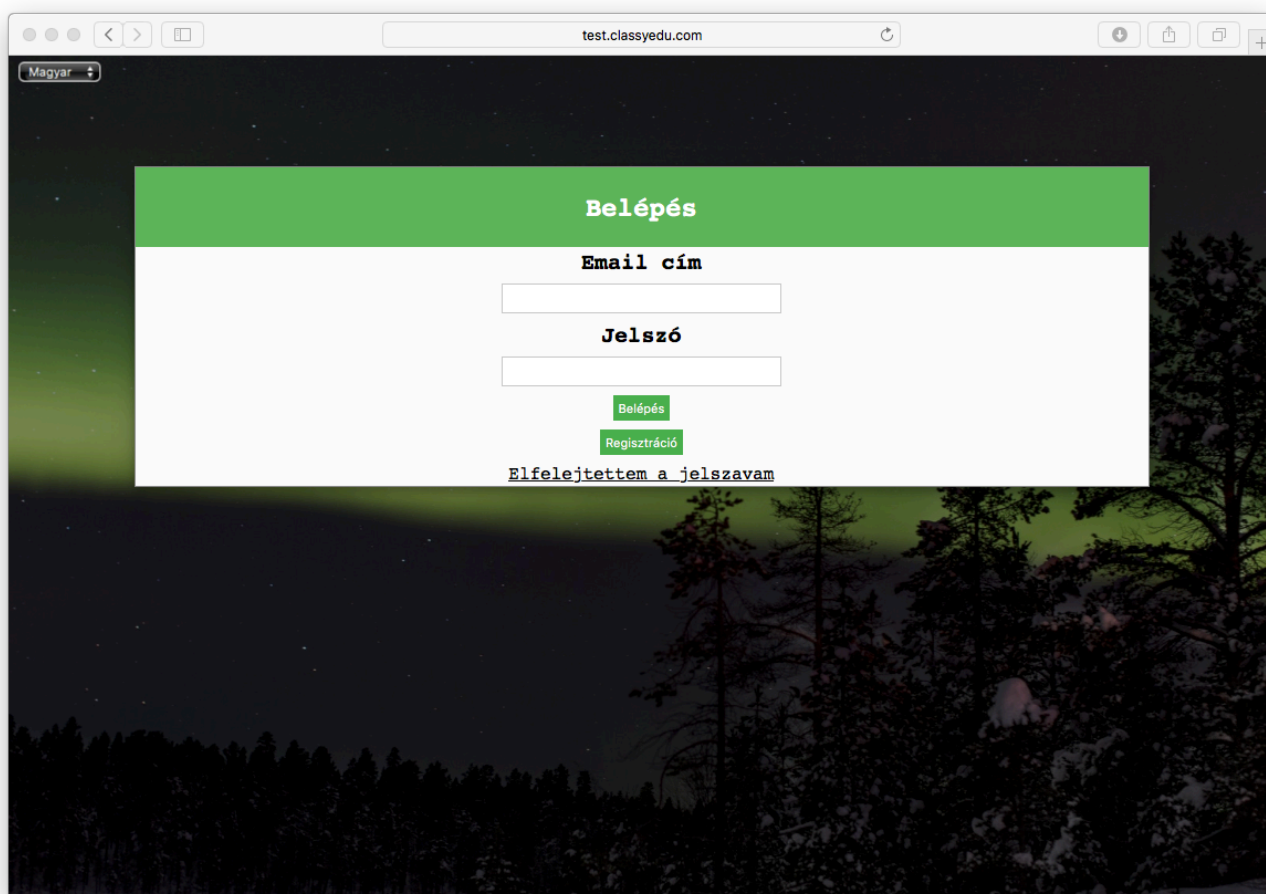
Használati útmutató



Bevezető / Belépés

test.classyedu.com

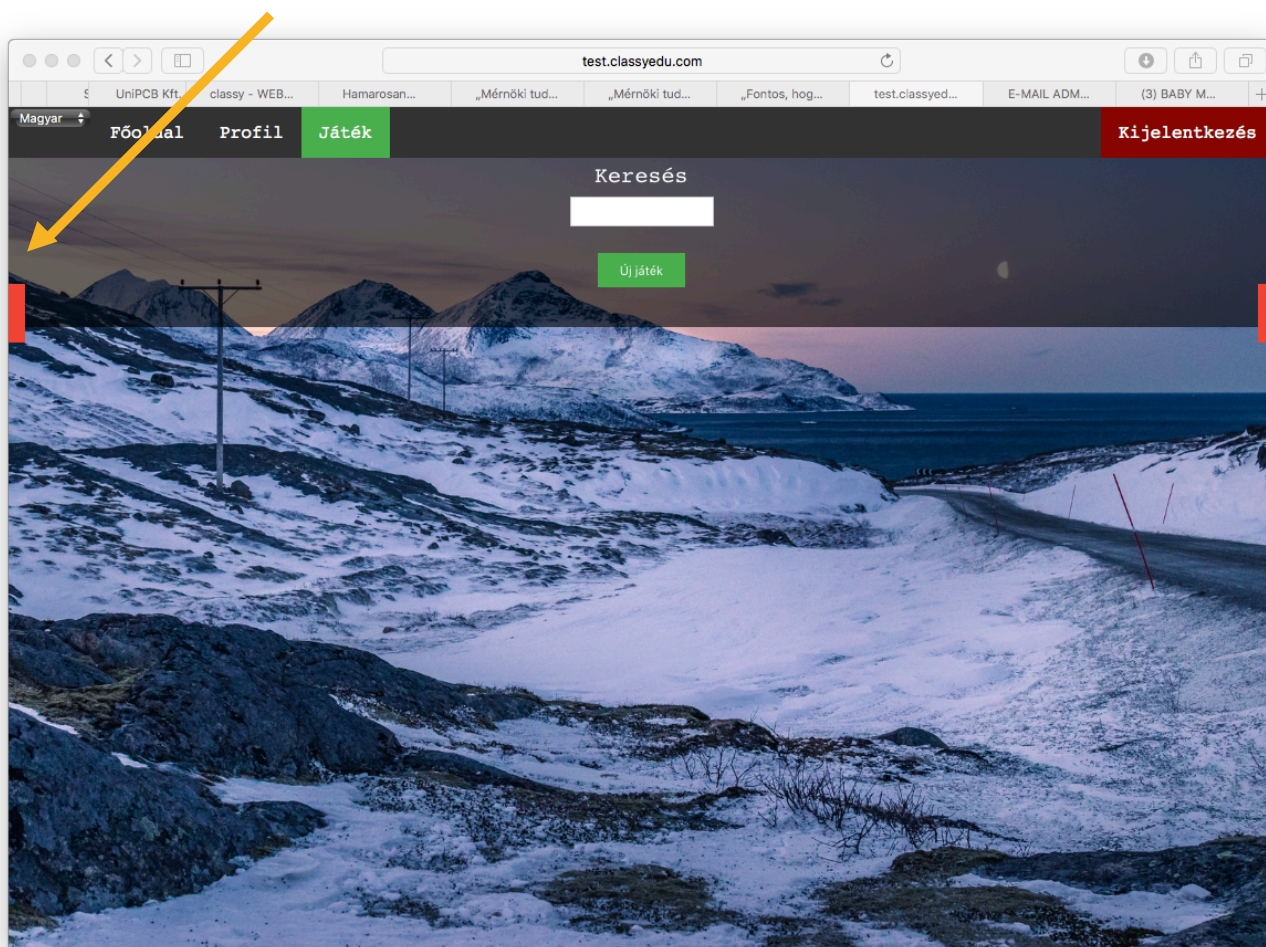
A fenti webcím beírása után a bejelentkező képernyő jelenik meg, ahol a projekt vezető által megadott e-mail cím és jelszó párossal lehet belépni.



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.

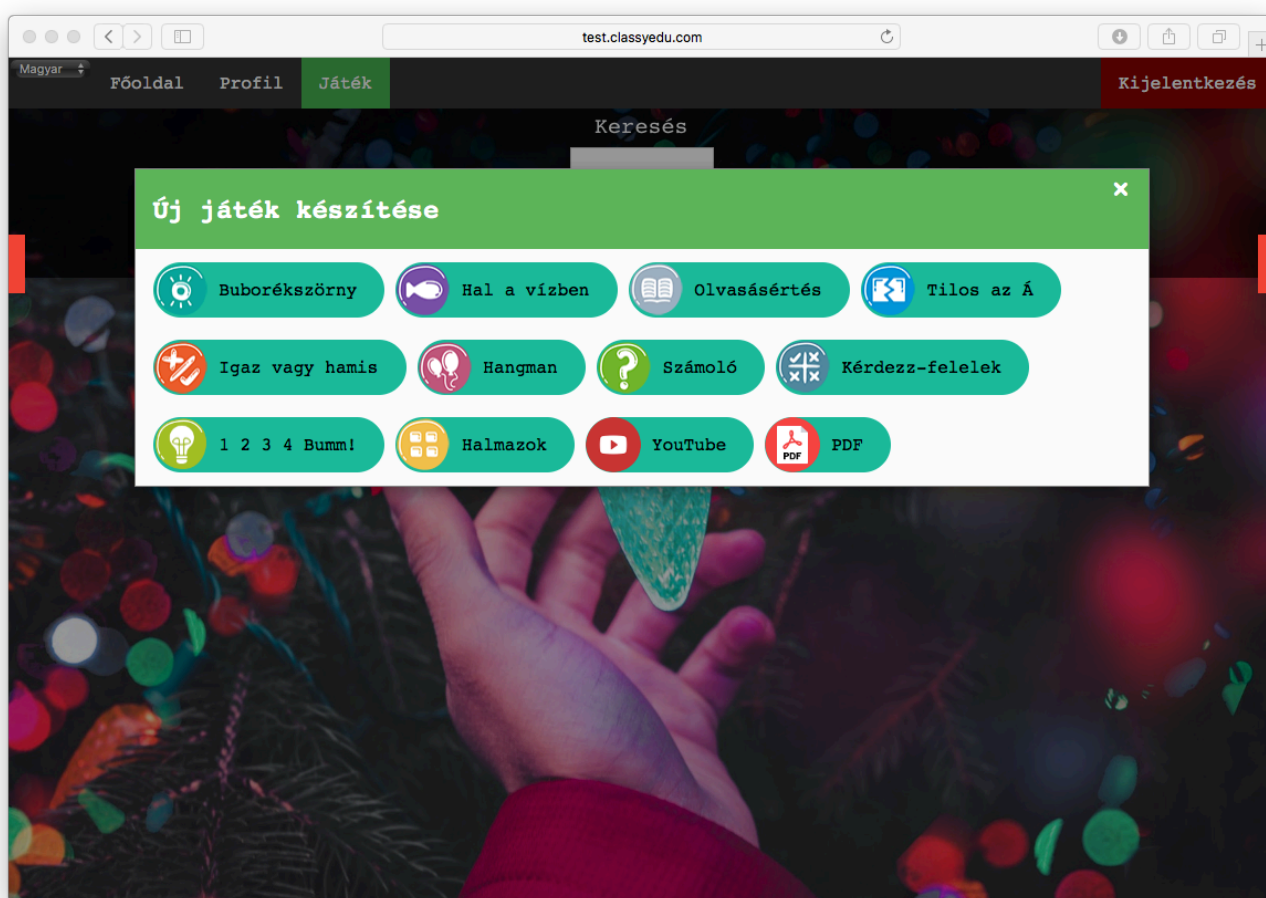
A nyelvválasztó segítségével lehet a különböző nyelvek tananyagaiban böngészni vagy újakat létrehozni. Fontos, hogy a létrehozandó tananyagok nyelvét kiválaszuk mert később a tanuló az adott nyelvben fogja keresni.

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

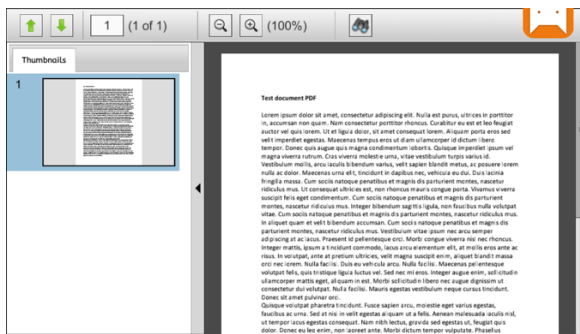
The image displays three panels of a web application interface, each with a dark background and light text. The panels are arranged vertically. Each panel has a title and a subtitle, followed by a search bar and a list of items. The top panel is titled 'Tantárgyak' (Subjects) and 'Tantárgy adatai' (Subject data). It features a search bar, a language dropdown menu set to 'Hungarian', and a list of subjects including 'Új tantárgy' (New subject), '[HU][CLASSY] Bemutató tantárgy' (Introductory subject), and '[HU][CLASSY] testSubject'. The middle panel is titled 'Tanfolyamok' (Courses) and 'Tanfolyam adatai' (Course data). It has a search bar, a language dropdown menu set to 'Hungarian', and a list of courses including 'Új tanfolyam' (New course) and 'Új gyakorló tanfolyam' (New practice course). The bottom panel is also titled 'Tanfolyamok' (Courses) and 'Tanfolyam adatai' (Course data). It features a search bar, a language dropdown menu set to 'Hungarian', and a list of courses including 'Új gyakorló tanfolyam' (New practice course). Each panel has a 'Kijelentkezés' (Logout) button in the top right corner. The background of the right side of the panels is a dark, textured image of wood grain.

Tanegységek (játékok)

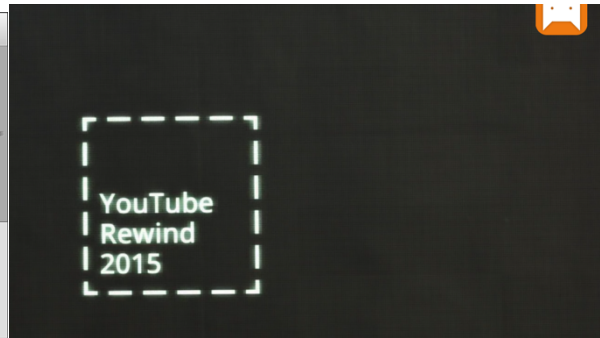
Tanegységet (játékot) az új játék gomb megnyomásával tudunk készíteni, ahol megjelennek a játékok (tanegység) típusok szerint és ki kell választani melyik típusú tanegységet (játékot) szeretnénk készíteni. Itt található 10 kérdező játék egy PDF olvasásra szánt tanegység és egy videó beillesztésre szolgáló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



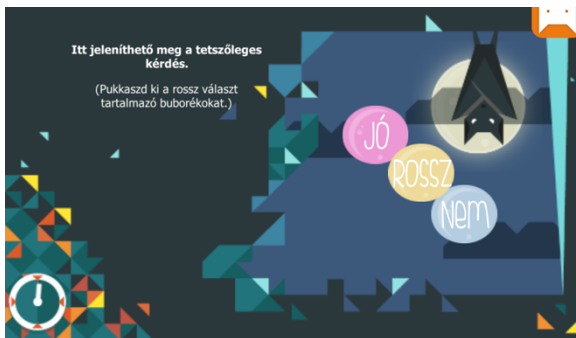
Tanegységek (játékok) típusok



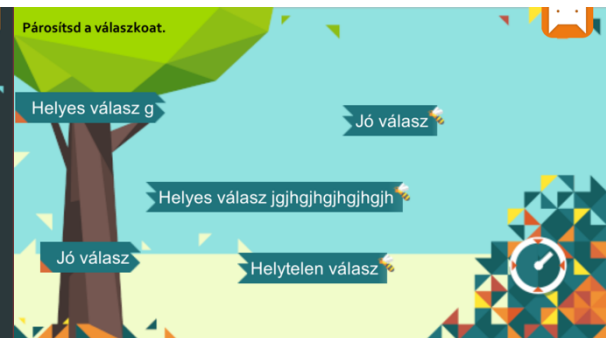
PDF olvasó



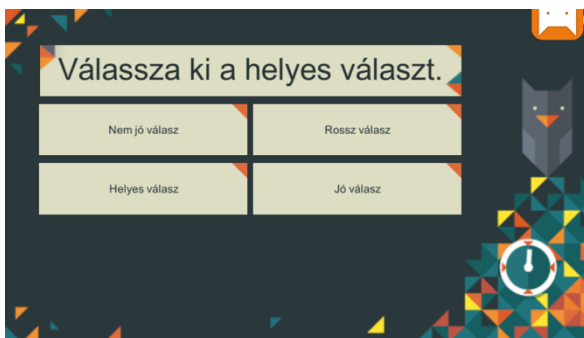
Videó lejátszó – youtube linkkel



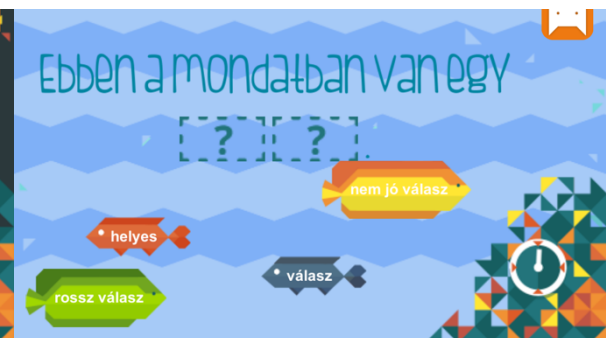
Buborékszörny



Tilos az Á



Kérdezz-Felelek



Hal a vízben



Olvasásértés

Olvasásértés - kérdések



Igaz hamis

Számoló

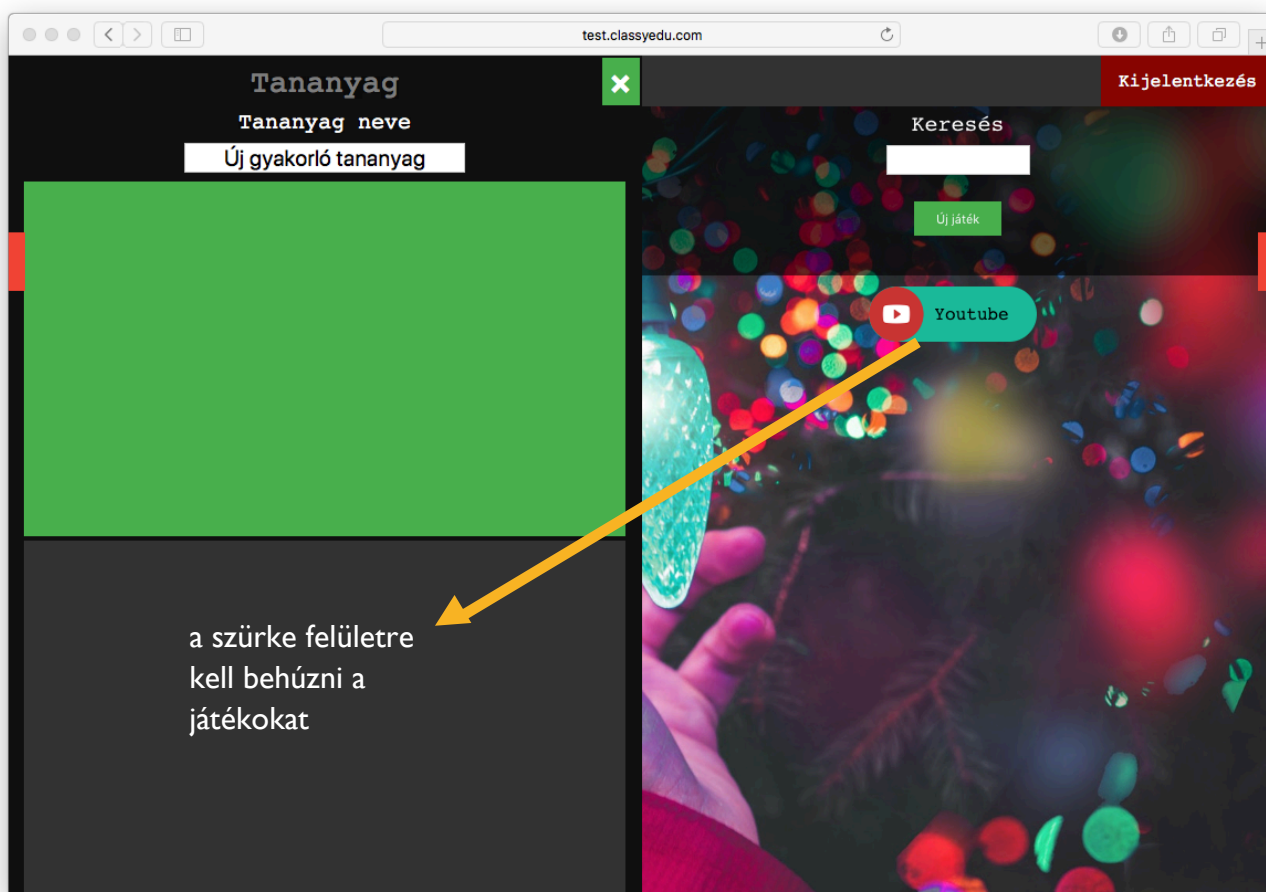


Hangman

1-2-3-4 Bumm

Tanegységek (játékok) tananyagba rendezése

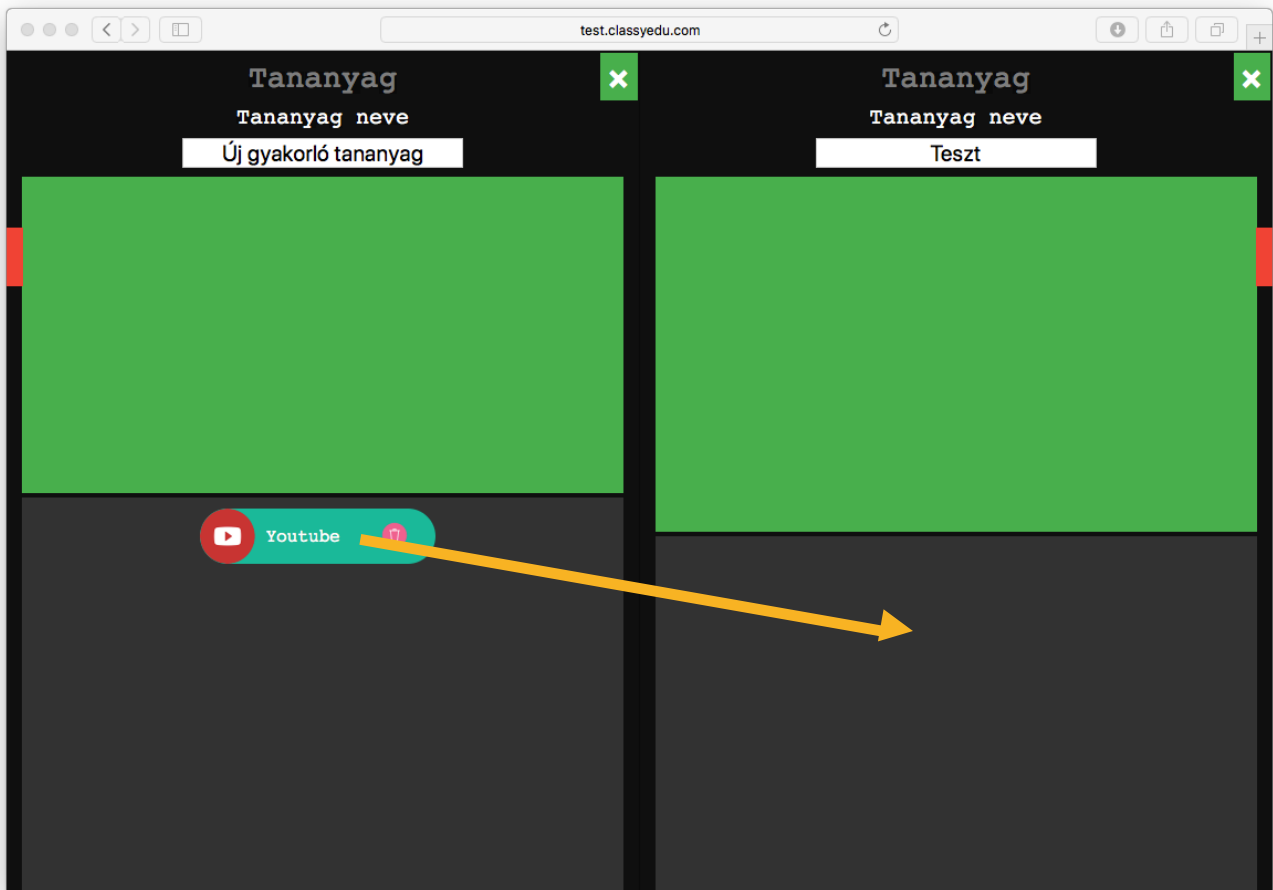
Tanegység (játék) mentése után az adott játék az classY asztalára kerül. Minden játékot a megfelelő tananyagba be kell húzni (a szürke sávba kell behúzni a játékot- itt a lejátszási sorrend lineárisan történik, a sorrend tetszőlegesen sorba rendezéssel módosítható - a zöld felület még fejlesztés alatt van), itt kapja meg a címkeit 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 fölé 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).



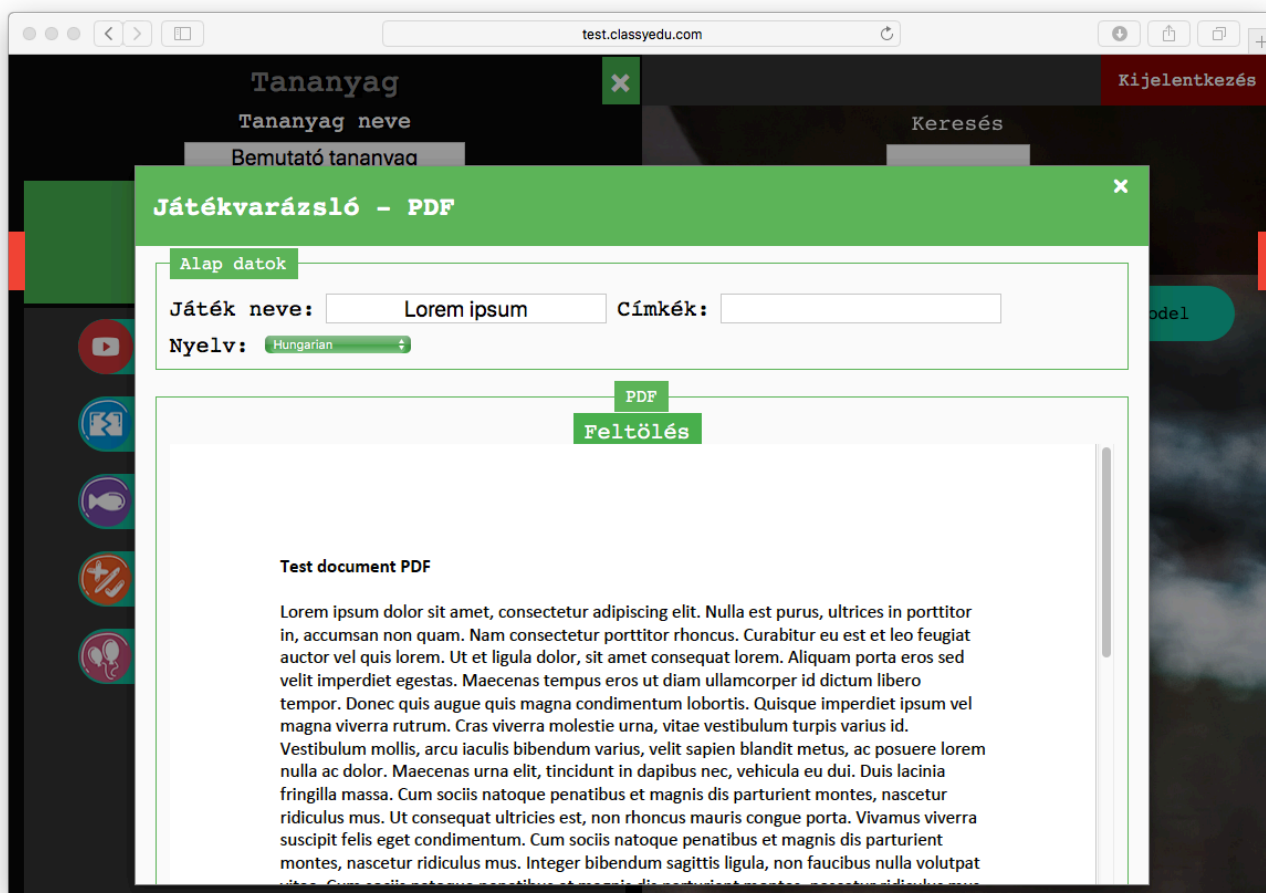
Játékszerkesztők bemutatása – PDF feltöltés

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 fájlt, ami feltöltés után megjelenik az ablakban.

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



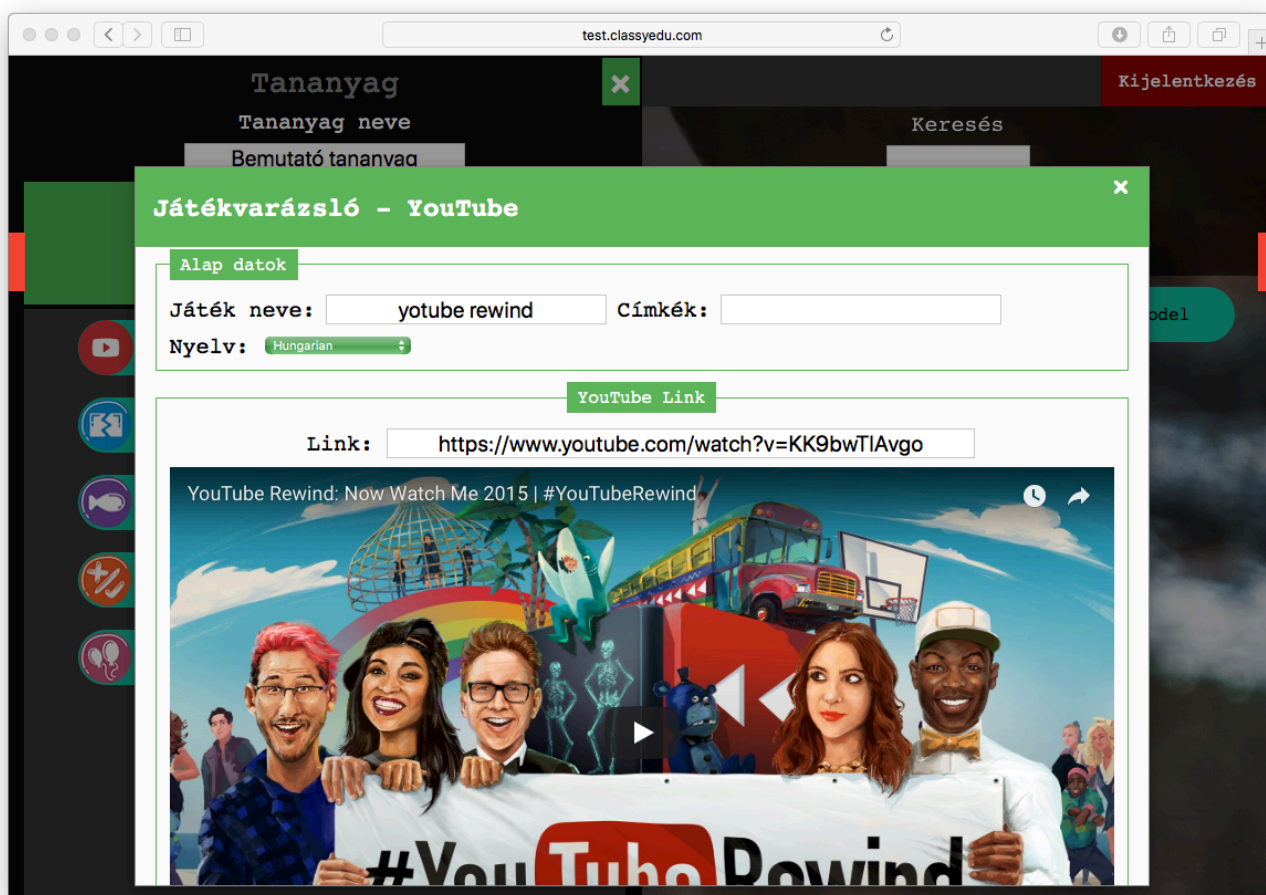
Youtube videó beágyazása

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

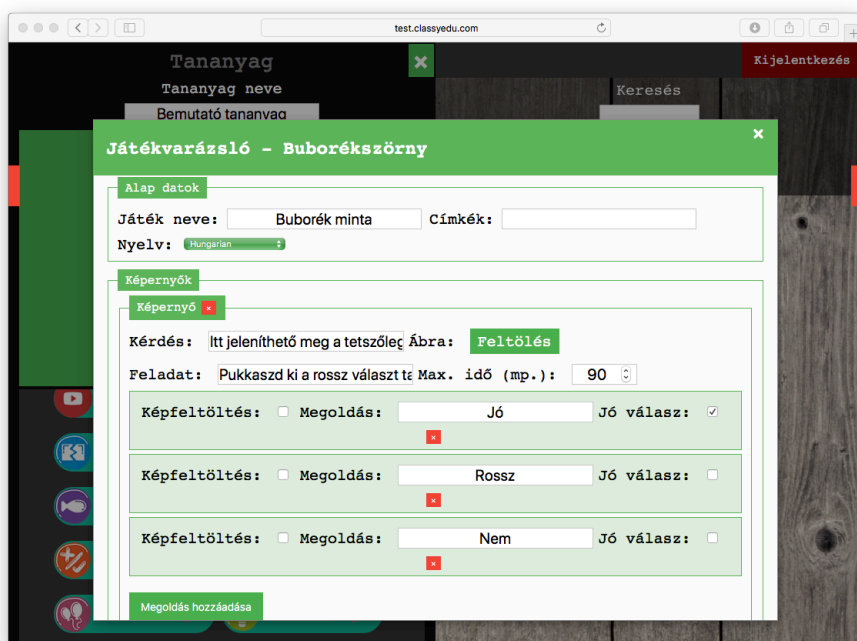
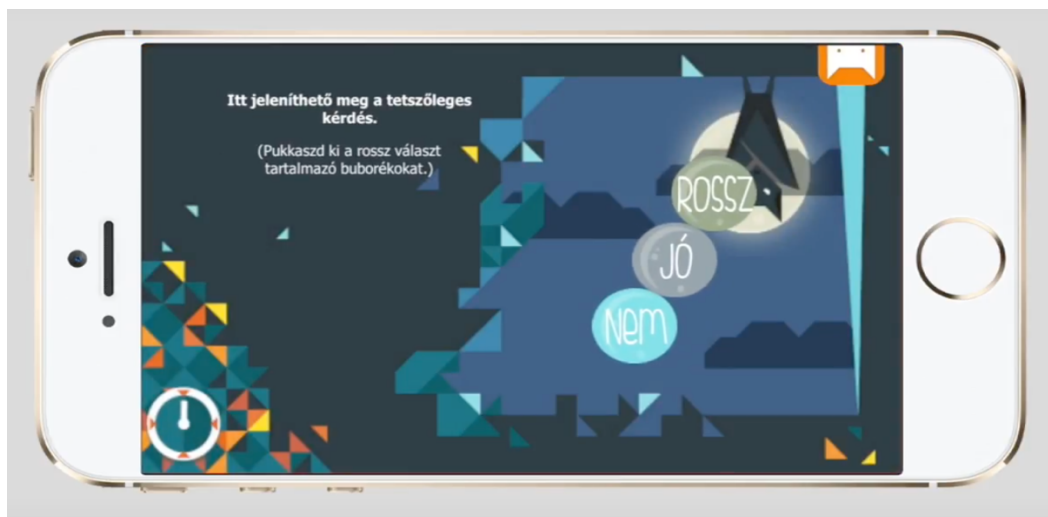
A feladat lényege, hogy a nem megfelelő válaszokat tartalmazó buborékokat ki kell pukkanítani.

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.

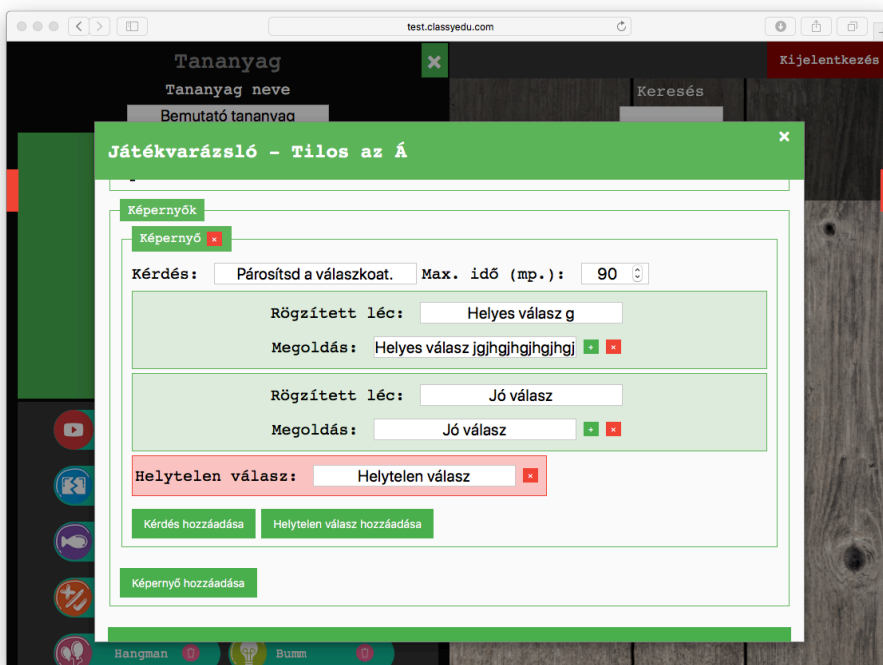


Tilos az Á

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.

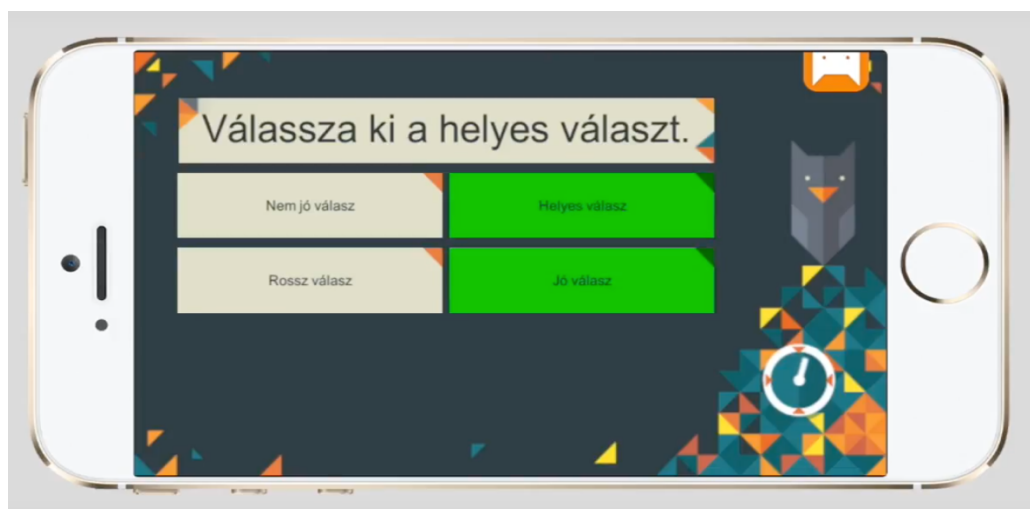
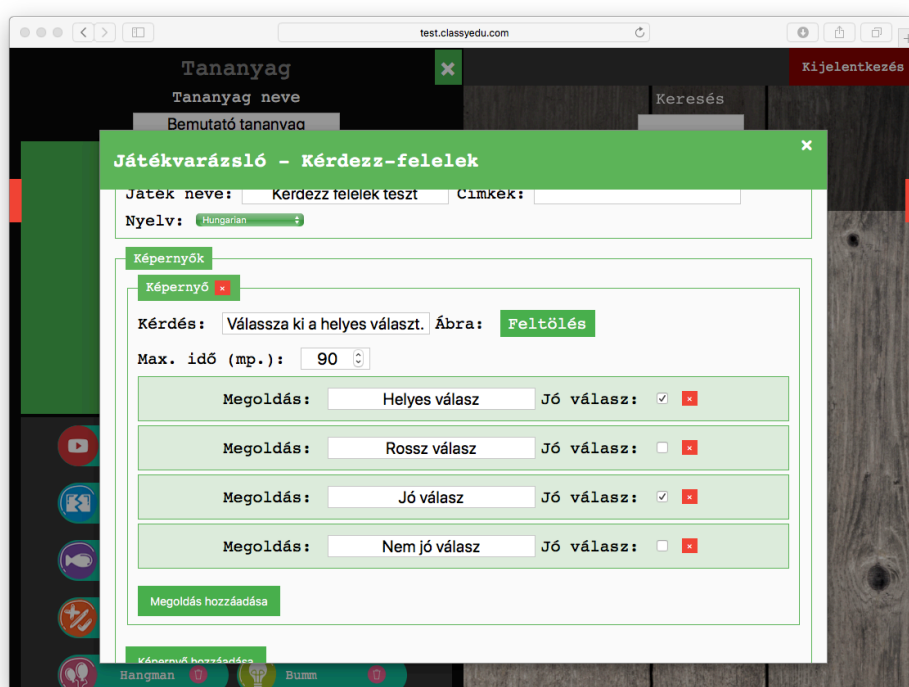


Kérdezz-felelek

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.

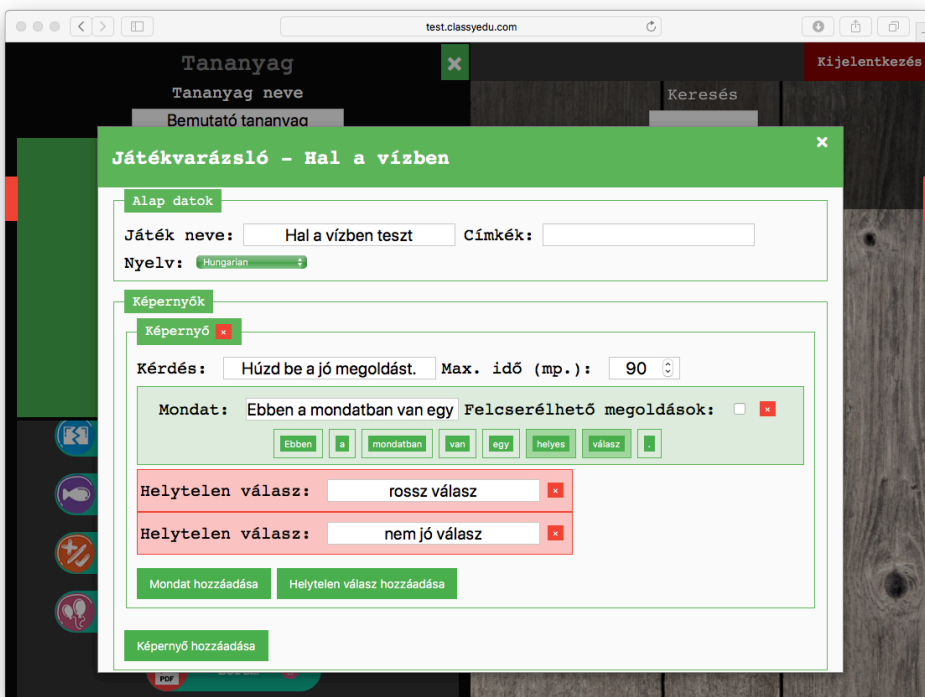


Hal a vízben

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.

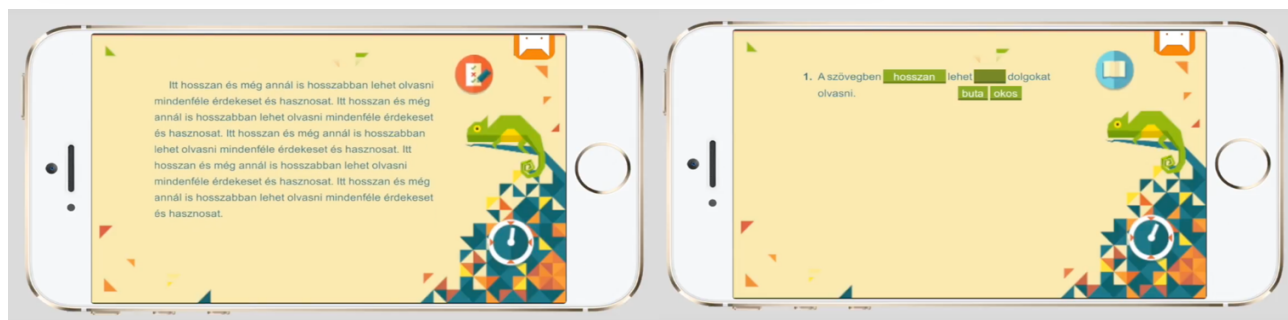
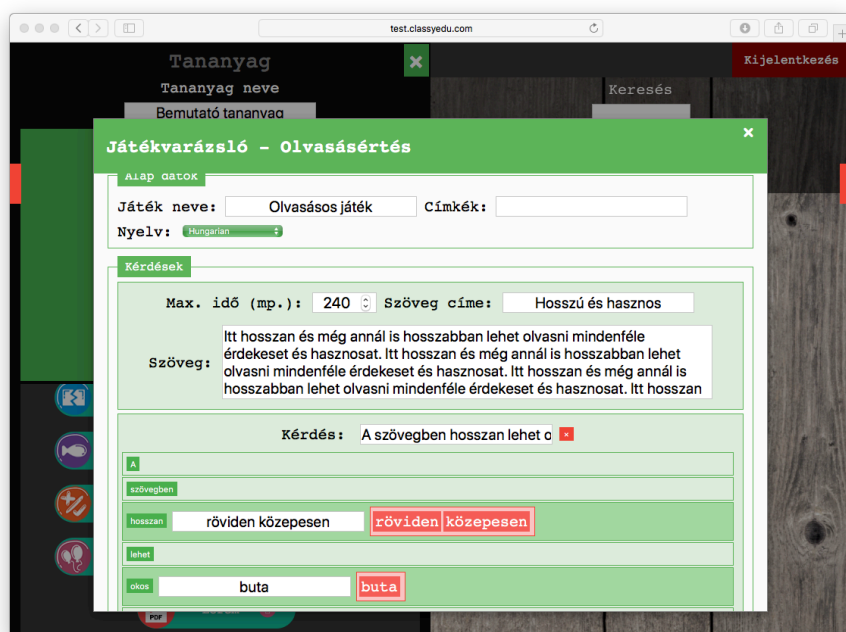


Olvásásértés

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 szöközt kell hagyni a szavak között. További kérdés a KÉRDÉS HOZZÁADÁSA gombbal adható hozzá.

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

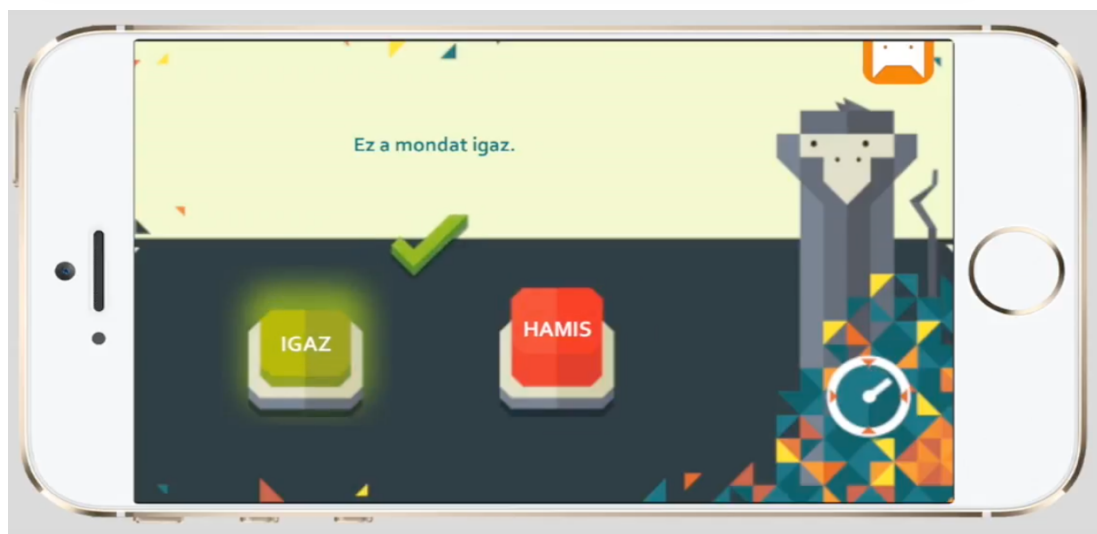
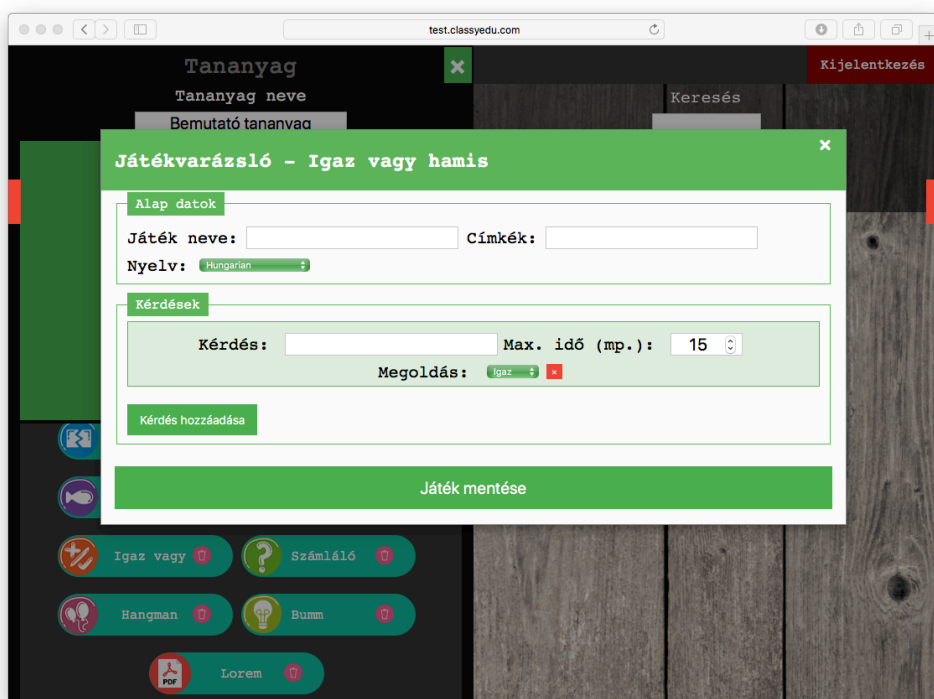


Igaz vagy Hamis

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.



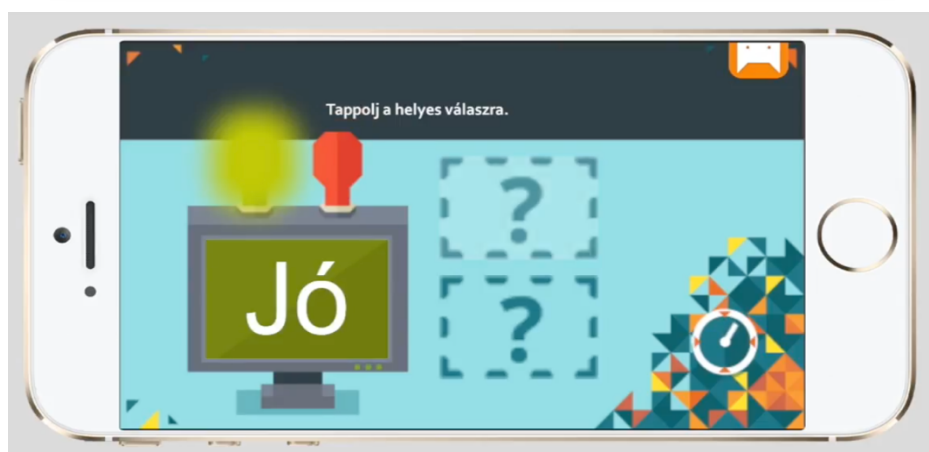
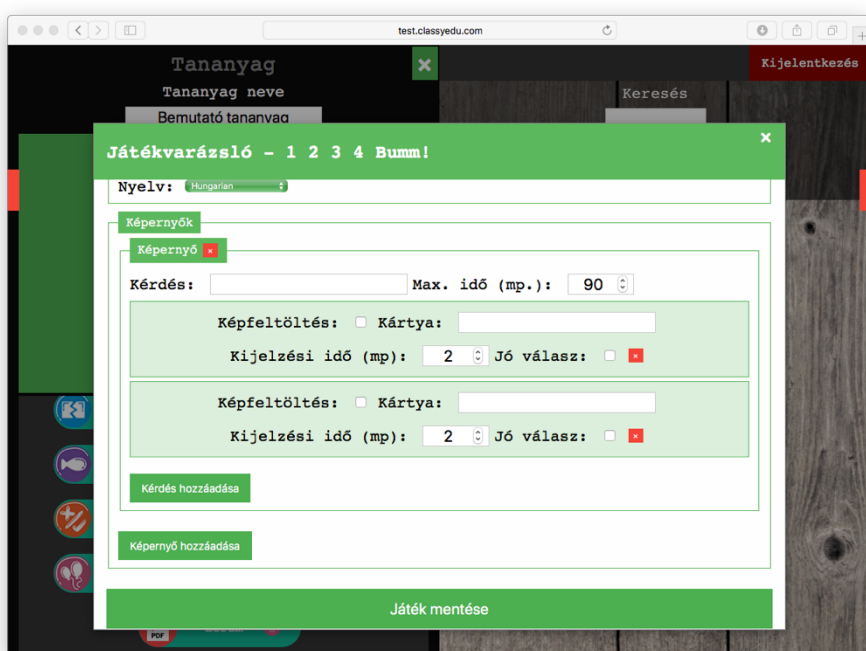
1234 - Bumm

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.

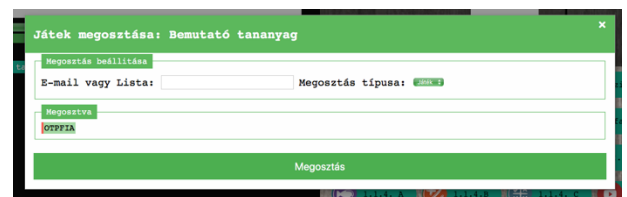
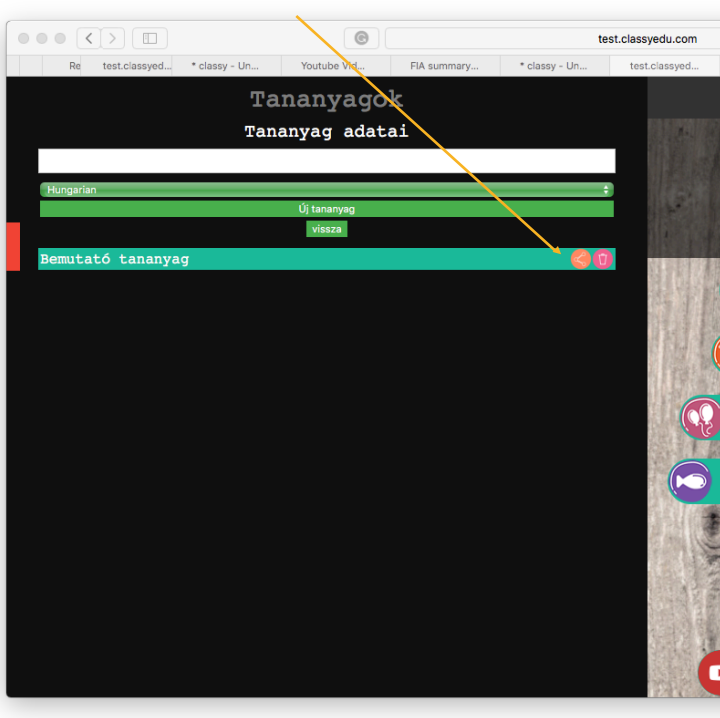
Majd görgessünk az oldal aljára és **JÁTÉK MENTÉSE** gombra kell kattintani.



Tananyagok megosztása egy különálló alkalmazás számára - útvonalszerkesztés

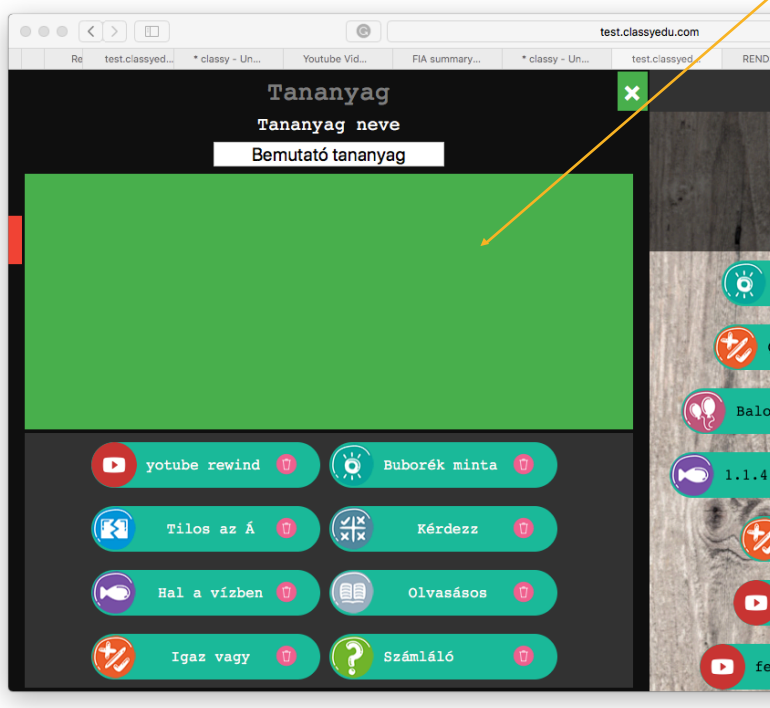
Az admin felületen az elkészült tananyagokat egyesével meg kell osztani az alkalmazás csoportjával. Az dedikált apphoz tartozó tantárgyat a tantárgy név mellett [APPNEVE] látható kapcsos zárójelben lévő címke alapján tudjuk beazonosítani. A könyvtár dedikálását a alkalmazás megosztáshoz classY üzemeltetőtől 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.

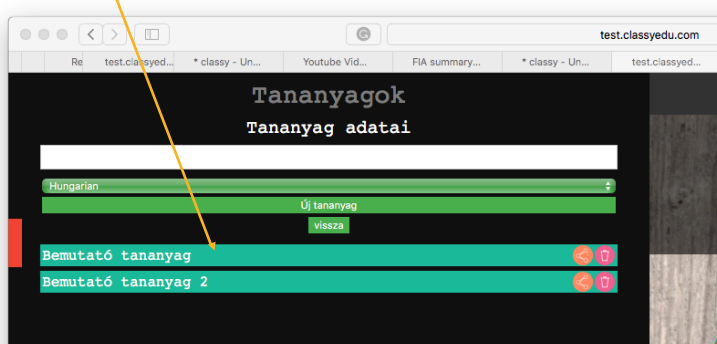


A megosztás után el kell készíteni az alkalmazás számára a tanulási útvonalat. Ezzel funkcióval érjük azt el, hogy az alkalmazásban a PLAY gombra a megfelelő sorrendben kerüljenek lejátszásra a tananyagok.

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

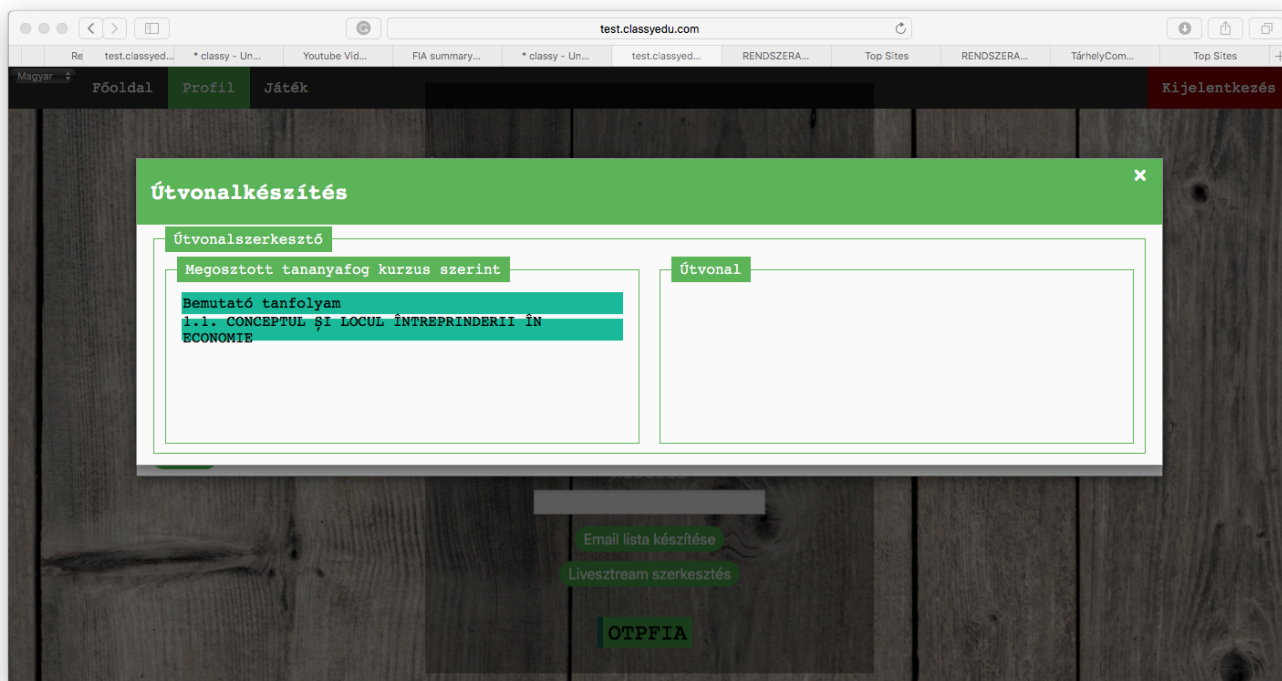


Majd a tananyagok sorrendje is szerkeszthető, az első tananyag kerül először lejátszásra, majd a sorban következő és tovább és tovább.



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

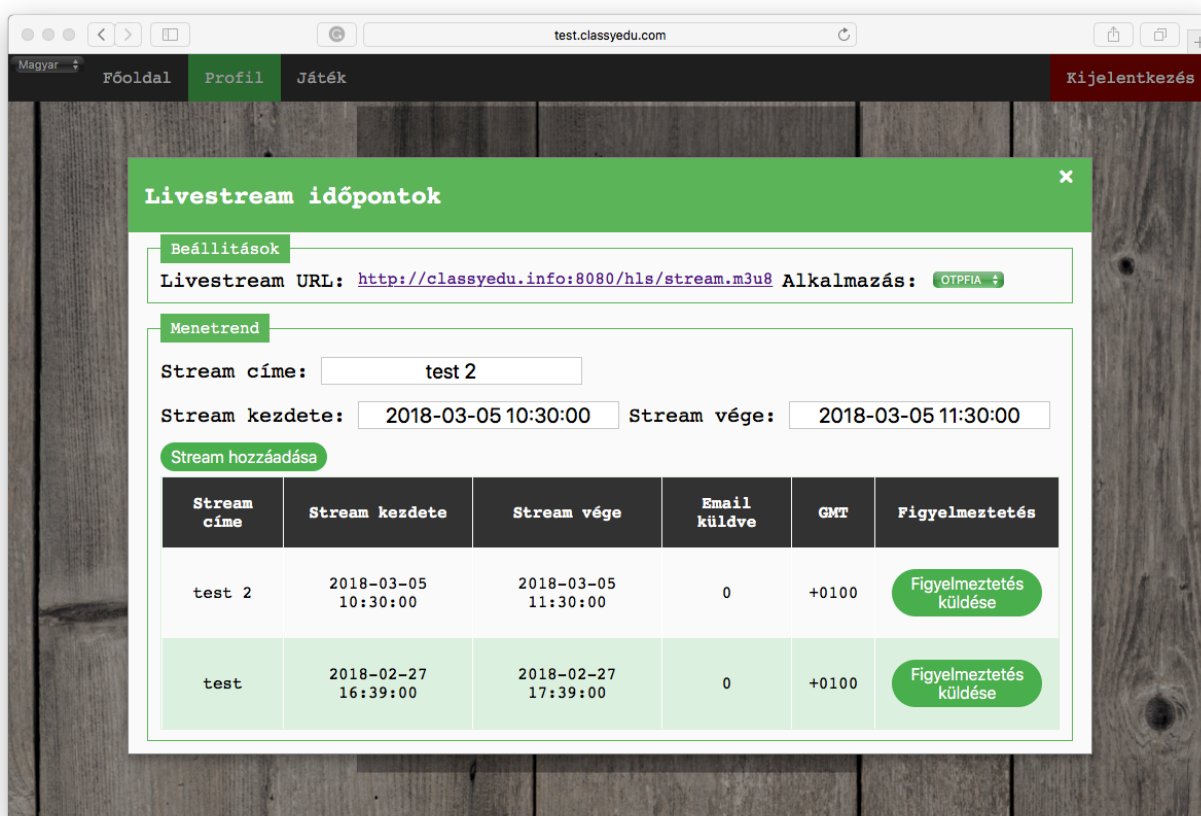
Tehát ha a tanfolyam útvonalát megadtuk, akkor a tananyagok sorrendje a grafikai elrendezés szerint követik egymást, majd a játékok (tanegységek) sorrendje ugyancsak a grafikai elrendezés szerint. A tanulási útvonalat a PROFIL menüben találjuk, ahol az alkalmazás csoportot kiválasztjuk, majd szerkesztjük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



The screenshot shows a web browser window at `test.classyedu.com`. The page has a navigation bar with 'Főoldal', 'Profil', and 'Játék' links, and a 'Kijelentkezés' button. A modal window titled 'Livestream időpontok' is open, showing settings for live streams. It includes a 'Beállítások' section with a 'Livestream URL' and an 'Alkalmazás' dropdown. Below is a 'Menetrend' section with input fields for 'Stream címe', 'Stream kezdete', and 'Stream vége'. A 'Stream hozzáadása' button is also present. At the bottom, a table lists existing streams with columns for 'Stream címe', 'Stream kezdete', 'Stream vége', 'Email küldve', 'GMT', and 'Figyelmeztetés'. Each row has a 'Figyelmeztetés küldése' button.

Stream címe	Stream kezdete	Stream vége	Email küldve	GMT	Figyelmeztetés
test 2	2018-03-05 10:30:00	2018-03-05 11:30:00	0	+0100	Figyelmeztetés küldése
test	2018-02-27 16:39:00	2018-02-27 17:39:00	0	+0100	Figyelmeztetés küldése

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 alkalmazás elindítása után a beállításokban az OTP-FIA alkalmazáshoz készített webinar beállításokat kell megadni:

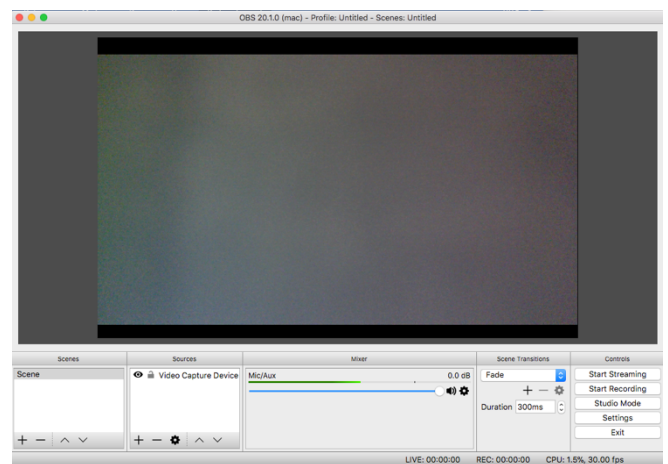
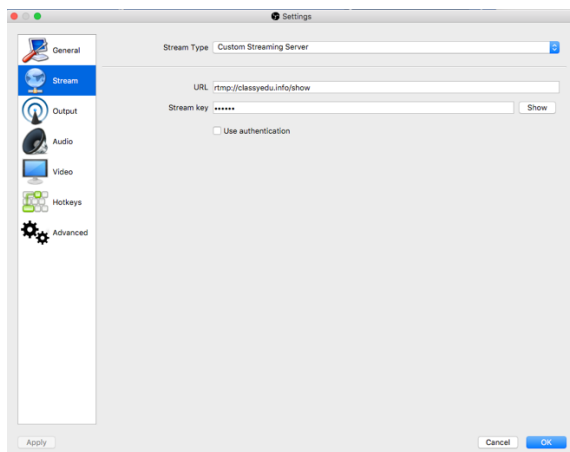
stream type: custom streaming server

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 állításához 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.

