



MANUALUL UTILIZATORULUI (proiect Seven Smart Steps)

Proiect finanțat cu sprijinul Comisiei Europene.
Conținutul materialului nu reprezintă în mod obligatoriu poziția oficială a Uniunii Europene



Cuprins

CLASSYEDU – INSTRUCȚIUNI DE UTILIZARE	3
<i>ÎNREGISTRARE, AUTENTIFICARE</i>	<i>3</i>
<i>EDITARE ROFIL</i>	<i>4</i>
DEZVOLTARE MATERIAL EDUCAȚIONAL	5
<i>Motoare de creare teste</i>	<i>6</i>
Dezvoltare conținut	8
Mulțimi	9
A interzis	11
Întrebă-Răspunde	12
Exercițiu text	13
Super-unitate	14
Desktop personal – desktop partajat	15
ACTIVITĂȚI DIDACTICE	16
<i>PREZENTARE – INTERFAȚA DE ADMINISTRARE CONCEPUTĂ PENTRU PROFESORI</i>	<i>16</i>
CONȚINUT:	16
Creare material educațional nou	16
ITINERARII:	17
Creare itinerar nou – atribuirea unui grup de utilizatori	19
GRUPURI DE UTILIZATORI:	21
Editarea noului grup de utilizatori, modificare date grup	22
Gestionarea membrilor de grup – utilizatori activi, utilizatori în așteptarea confirmării, invitații în așteptare	23
Adăugarea la un grup a utilizatorilor înregistrați	24
Invitarea la grup a utilizatorilor neînregistrați	25
Roluri ai utilizatorilor	26
Rezultate utilizatori	27
GLOSAR DE TERMENI	28

CLASSYEDU – INSTRUCȚIUNI DE UTILIZARE

ÎNREGISTRARE, AUTENTIFICARE

Deschideți platforma →	Vă înregistrați →	Confirmați înregistrarea primită în mail →	Autentificare pe platformă	Am uitat parola
<p>https://tanlet.classyedu.eu Accesați meniul Inregistrare din partea dreaptă sus.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Introduceți datele personale.• Alegeți limba în care doriți să utilizați aplicația.• După care, prin apăsarea meniului Inregistrare, finalizați înregistrarea.	<p>Veți primi un mail pe adresa introdusă pe parcursul înregistrării. Accesând linkul primit, vă confirmați înregistrarea. În urma accesării linkului veți fi redirecționat pe platformă și veți vedea următorul mesaj: <i>Poți accesa aplicația web sau aplicația mobilă introducând adresa de mail și parola aleasă.</i></p>	<p>https://tanlet.classyedu.eu Prin introducerea adresei de mail și a parolei, accesând meniul Autentificare, poate fi accesat interfața de administrare a platformei.</p>	<p>Accesând meniul Am uitat parola, prin introducerea adresei de mail actuale, se poate solicita o nouă parolă. În urma introducerii adresei de mail corecte, va apărea următorul mesaj: <i>Un mail a fost trimis la adresa de mail al utilizatorului, prin intermediul căreia poate fi setată o nouă parolă.</i> Aici se poate introduce noua parolă, și prin accesarea meniului Schimbare parolă se va finaliza setarea. Va apărea următorul mesaj: <i>Atenție! Parola schimbată cu succes!</i></p>

EDITARE ROFIL

Accesați câmpul editare profil →	Deschideți profilul →	Editare →	Salvare
<p>https://tanlet.classyedu.eu Accesați meniul Autentificare din partea dreaptă sus a ferestrei.</p>	<p>Administrarea profilului se va deschide în urma accesării triunghiului de lângă numele utilizatorului din partea dreaptă sus a ecranului.</p>	<p>În această interfață de administrare poate fi schimbată parola, se poate încărca imagine de profil și poate fi introdusă o descriere a profilului utilizatorului.</p>	<p>Setările se salvează în urma introducerii parolei actuale și accesarea meniului Salvează din partea dreaptă jos a ecranului. Ulterior salvării cu succes vom primi o notificare într-o nouă fereastră (notificarea se trimite chiar dacă setările nu s-au salvat cu succes. În acest caz vom efectua schimbările necesare semnalate cu culoare roșie și vom salva din nou setarea accesând din nou meniul Salvează)</p>

DEZVOLTARE MATERIAL EDUCAȚIONAL

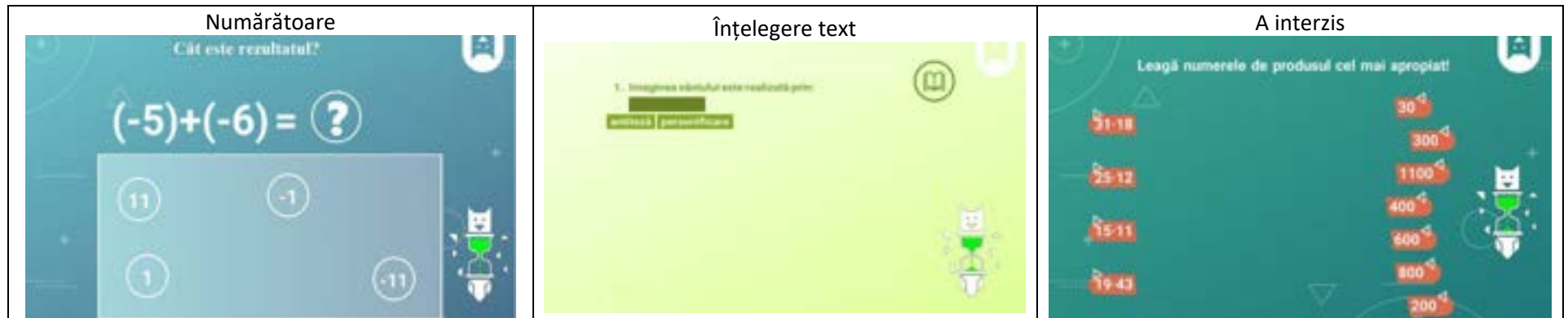
Pentru dezvoltarea de noi materiale educaționale vă recomandăm parcurgerea următorilor pași:

1. În primul rând analizați structura materialului educațional care urmează a fi dezvoltat (până la o adâncime de 4 niveluri – poate fi modificat ulterior!)
2. Faceți o analiză privind nivelurile de dificultate: analizați în câte niveluri va fi structurat materialul – ulterior poate fi modificat!
3. Faceți o analiză a motoarele de dezvoltare teste pe care doriți să le folosiți (oricând pot fi folosite noi motoare)
4. Accesați platforma și creați materialul educațional
5. Adăugați nivelul de dificultate
6. Creați un conținut
7. Trageți conținutul creat în fereastra nivelului dorit
8. Testați conținutul creat
9. Creați și adăugați la exerciții întrebările ajutătoare
10. Testați întrebările ajutătoare create
11. Creați și introduceți explicația
12. Repetați pașii 6 - 11 la toate exercițiile. Unui nivel de dificultate îi pot fi adăugate nenumărate conținuturi.

Motoare de creare teste

Materialul educațional poate fi dezvoltat și în mod ludic, prin alegerea următoarelor tipuri de motoare de creare teste:

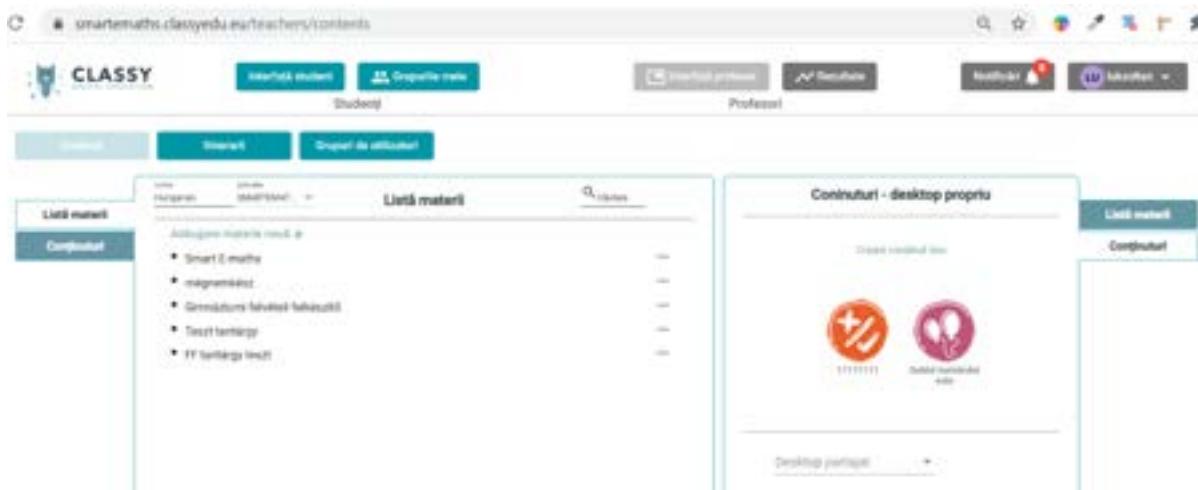
<p>Hangman</p> 	<p>Monstru balon</p> 	<p>1 2 3 4 Bumm!</p> 
<p>Exercițiu text</p> 	<p>Pește în apă</p> 	<p>Mulțimi</p> 
<p>Adevărat - fals</p> 	<p>Întrebă - răspunde</p> 	<p>PDF</p> <p>Apare imaginea documentului tip PDF încărcat</p> <hr/> <p>Youtube</p> <p>Un clip Youtube poate fi vizionat prin introducerea link-ului Youtube al clipului.</p>



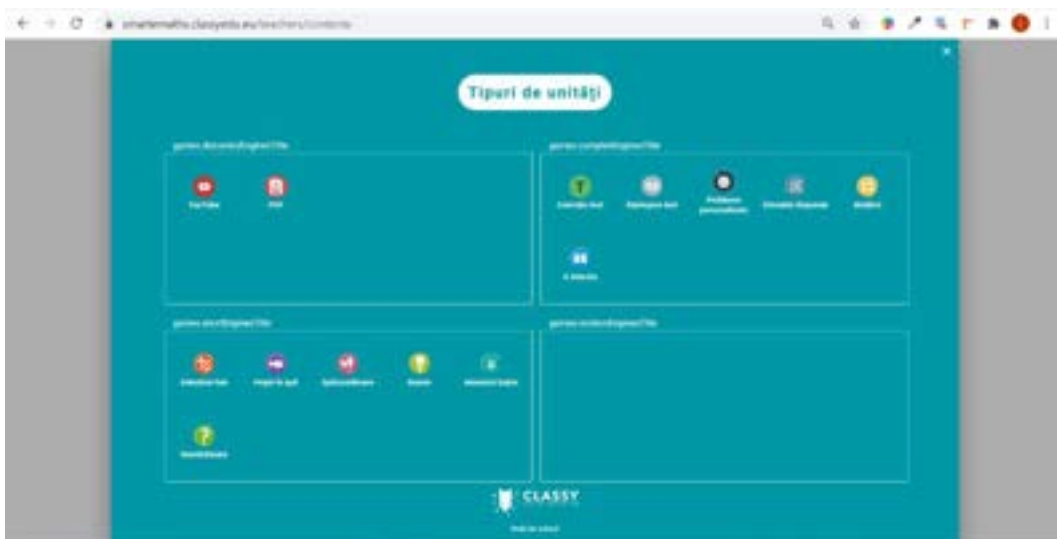
Funcțiile motoarelor de dezvoltare teste sunt descrise în alt manual de utilizare. Acest ghid conține doar tipurile de motoare de dezvoltare teste folosite în implementarea proiectul Seven Smart Steps.

Dezvoltare conținut

Accesând interfața de **Administrare profesor** și meniul **Conținut** întâlnim ecranul de mai jos:



În fereastra Conținut – alegeți meniul „Creare conținut nou”.



Alegeți tipul motorului de creare teste dorit.

Accesați motorul și creați exercițiul.

Salvați exercițiul creat.

Dacă exercițiul este o super-unitate, adăugați întrebările ajutătoare. Salvați înainte de a ieși.

Exercițiul creat se va plasa automat în fereastra „Conținuturi”, de unde, prin funcția drag&drop poate fi adăugat la materialul educațional.

Mulțimi

Accesați motorul de creare test	Creați exercițiul	Salvare	Verificare, Editare, Ștergere
Conform descrierii de mai sus	Vezi mai jos interfața motorului de creare test tip mulțimi. Completați toate câmpurile. În timpul salvării datelor sistemul verifică datele introduse. Modificările sau completările necesare sunt indicate cu culoare roșie. Pot fi salvate doar testele a căror câmpuri sunt completate.	Nu uitați să salvați datele. Datele pot fi salvate și pe parcursul creării unui test. Adăugați și întrebările ajutătoare, dacă exercițiul este de tip super-unitate . În urma salvării cu succes vom fi notificați într-o nouă fereastră (notificarea se trimite și în cazul nesalvării cu succes a setărilor. În acest caz vom efectua rectificările necesare semnalate cu culoare roșie și vom salva din nou setarea accesând din nou meniul Salvează)	Accesând conținuturile create pe desktop-ul aplicației, se va deschide o nouă fereastră în care poate fi ales opțiunea de Verificare . La alegerea acestei opțiuni conținutul creat poate fi redat și testat. Editând conținutul, poate fi modificat fiecare element al acesteia. În cazul ștergerii, conținutul creat se șterge definitiv din sistem.



Interfața de creare conținut



Interfața de redare conținut



Accesând pictograma conținutului dorit, acesta poate fi previzualizat, editat sau șters definitiv din sistem.

A interzis

Deschideți motorul de creare joc	Creați conținutul dorit	Salvare	Verificare, Editare, Ștergere
Conform descrierii de mai sus	<p>Vezi mai jos interfața motorului de creare test tip „A interzis”. Completați fiecare câmp obligatoriu. În timpul salvării datelor sistemul verifică datele introduse. Modificările sau completările necesare sunt indicate cu culoare roșie. Pot fi salvate doar testele a căror câmpuri sunt completate în totalitate.</p>	<p>Nu uitați să salvați datele. Datele pot fi salvate și pe parcursul creării unui test. Adăugați și întrebările ajutătoare, dacă exercițiul este de tip super-unitate. Ulterior salvării cu succes vom primi notificare într-o nouă fereastră (vom primi notificare chiar dacă setările nu s-au salvat cu succes. În acest caz vom efectua schimbările necesare semnalate cu culoare roșie și vom salva din nou setarea accesând din nou meniul Salvează)</p>	<p>Accesând conținuturile create pe desktop-ul aplicației, se va deschide o nouă fereastră în care poate fi ales opțiunea de Verificare. Accesând această opțiune conținutul creat poate fi redat și testat. Editând conținutul, poate fi modificat fiecare element al acesteia. În cazul ștergerii, conținutul creat se șterge definitiv din sistem.</p>



Interfața de creare conținut



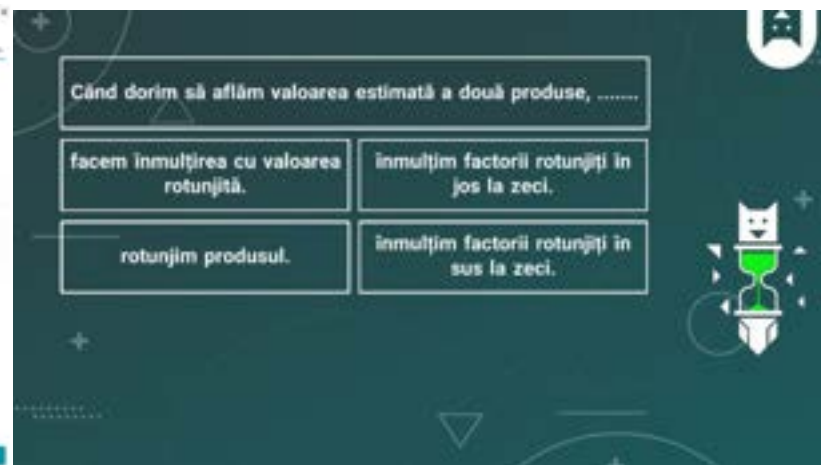
Interfața de redare conținut

Întrebă-Răspunde

Deschideți motorul de creare joc	Creați conținutul dorit	Salvare	Verificare, Editare, Ștergere
Conform descrierii de mai sus	Vezi mai jos interfața motorului de creare test tip „Întrebă-Răspunde”. Completați fiecare câmp obligatoriu. Nu uitați să specificați răspunsul sau răspunsurile corecte. Pot fi corecte mai multe răspunsuri.	Nu uitați să salvați datele. Datele pot fi salvate și în timpul creării unui test. Dacă exercițiul este de tip super-unitate , adăugați și întrebările ajutătoare. Ulterior salvării cu succes vom primi notificare într-o nouă fereastră (vom primi notificare chiar dacă setările nu s-au salvat cu succes. În acest caz vom efectua schimbările necesare semnalate cu culoare roșie și vom salva din nou setarea accesând din nou meniul Salvează)	Accesând conținuturile create pe desktop-ul aplicației, se va deschide o nouă fereastră în care poate fi ales opțiunea de Verificare. Accesând această opțiune conținutul creat poate fi redat și testat. Editând conținutul, poate fi modificat fiecare element al acesteia. În cazul ștergerii, conținutul creat se șterge definitiv din sistem.



Interfața de creare conținut



Interfața de redare a conținut

Exercițiu text

Deschideți motorul de creare joc	Creați conținutul dorit	Salvare	Verificare, Editare, Ștergere
Conform descrierii de mai sus	<p>Vezi mai jos interfața motorului de creare test tip „Exercițiu text”. Completați fiecare câmp obligatoriu. Alegeți și bifați răspunsul corect (dacă răspunsul este alcătuit din mai multe cuvinte, grupați cuvintele.)</p>	<p>Nu uitați să salvați datele. Datele pot fi salvate și pe parcursul creării unui test. Dacă exercițiul este de tip super-unitate, adăugați și întrebările ajutătoare. Ulterior salvării cu succes vom primi notificare într-o nouă fereastră (vom primi notificare chiar dacă setările nu s-au salvat cu succes. În acest caz vom efectua schimbările necesare semnalate cu culoare roșie și vom salva din nou setarea accesând din nou meniul Salvează)</p>	<p>Accesând conținuturile create pe desktop-ul aplicației, se va deschide o nouă fereastră în care poate fi ales opțiunea de Verificare. Accesând această opțiune conținutul creat poate fi redat și testat. Editând conținutul, poate fi modificat fiecare element al acesteia. În cazul ștergerii, conținutul creat se șterge definitiv din sistem.</p>



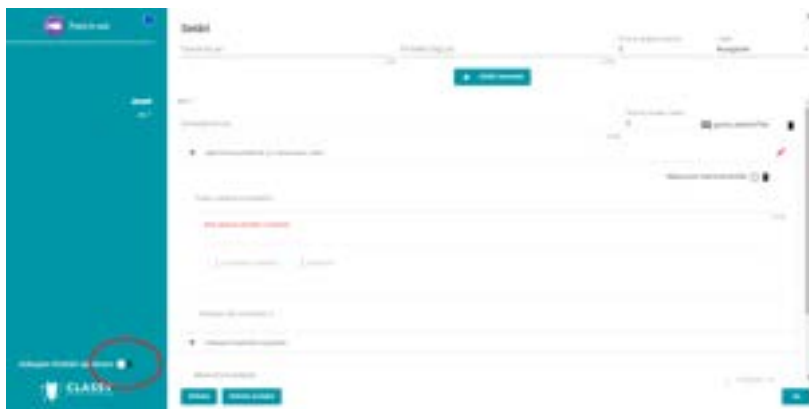
Marcați cuvintele care urmează a fi grupate și alegeți funcția „Grupare cuvinte”. Tot în acest fel se poate efectua și separarea cuvintelor.

Super-unitate

Unele exerciții pot conține întrebări ajutătoare pentru a îndruma cursanții în rezolvarea corectă a problemelor. În general exercițiul dat este defalcat și simplificat. Dacă nici astfel nu se reușește rezolvarea corectă a problemei, pașii rezolvării se vor prezenta într-un document PDF.

Un exercițiu este definit ca fiind super-unitate, dacă îi aparțin întrebări ajutătoare. Această funcție poate fi setată apăsând butonul din partea stângă jos a ecranului de creare conținut. Astfel se va deschide o nouă fereastră, în care, prin funcția drag&drop pot fi aranjate în ordine conținuturile ajutătoare create. În fiecare caz, ultimul document ajutător va fi de tip PDF.

Ordinea conținuturilor ajutătoare poate fi oricând modificată. Repetarea problemei principale poate fi redată după fiecare conținut ajutător pentru a verifica dacă cursantul are nevoie de alte tipuri de ajutoare pentru a rezolva problemei.




Desktop personal – desktop partajat

Conținuturile educaționale întotdeauna vor apărea pe „desktop”-ul pedagogului care le-a creat. Conținuturile partajate pe desktop pot folosi în dezvoltarea altor materiale educaționale.

The screenshot shows the CLASSY interface for a teacher. At the top, there are navigation tabs for 'Studenti' and 'Profesori'. Below that, there are buttons for 'Grupuri publice', 'Grupurile mele', 'Incarcarea problemelor', 'Resursele', 'Notificari', and 'Lău' (Logout). The main content area is titled 'Listă materii' and shows a tree view of subjects. The selected subject is '75 Măvelele Terminuselor Numerice'. The right sidebar shows a search for 'Conținuturi - desktop propriu' and a list of content items, including '7 Smart Steps - Matem...' under the 'Desktop partajat' category.

Notă: reîmprospățați pagina, dacă nu regăsiți pe desktop conținutul creat!


ACTIVITĂȚI DIDACTICE

Deschideți fereastra 	Deschideți Interfața de administrare a profesorului
https://tanlet.classyedu.eu Accesați meniul Autentificare din partea dreaptă sus a ecranului.	Accesând meniurile Interfață profesori , Itinerarii și Grupuri de utilizatori , pot fi accesate de către profesori toate funcțiile de administrare a platformei educaționale.

PREZENTARE – INTERFAȚA DE ADMINISTRARE CONCEPUTĂ PENTRU PROFESORI

CONȚINUT:

Conținuturile educaționale se afișează în mod implicit în aplicație. Acestea se pot „accesa” prin apăsarea triunghiului de culoare gri de lângă conținuturi. Conținuturile pot fi editate pe 5 niveluri: Materia - Curriculum – Tema – Curs – Modul (Adică o materie poate fi compusă din mai multe teme, tema din mai multe cursuri, care pot fi compuse din mai multe module.)

	<ol style="list-style-type: none">1 Alegerea limbii dorite: Limba implicită va fi limba setată pe parcursul înregistrării. La alegerea altei limbi, pe ecran vor apărea materialele educaționale aferente limbii alese.2 Aplicație: Se alege aplicația pe care urmează să o folosim.3 Conținuturi: Face referire la conținuturile dezvoltate (vezi creare conținuturi)4 Lista materii: Accesând acest meniu, în fereastra dreaptă vor apărea conținuturile regăsite în partea stângă. Avantajele acestei funcții se vor prezenta mai jos.)5 Lista desktopuri partajate: Aici apar conținuturile partajate, dezvoltate în colaborare cu alți profesori. (vezi mai jos)6 Separator: Prin tragerea liniei de separare în sus pot fi vizionate mai multe informații.
--	---

Creare material educațional nou

Autentificați-vă pe platformă și accesați meniurile **Interfața profesor**, respectiv **Conținut**.

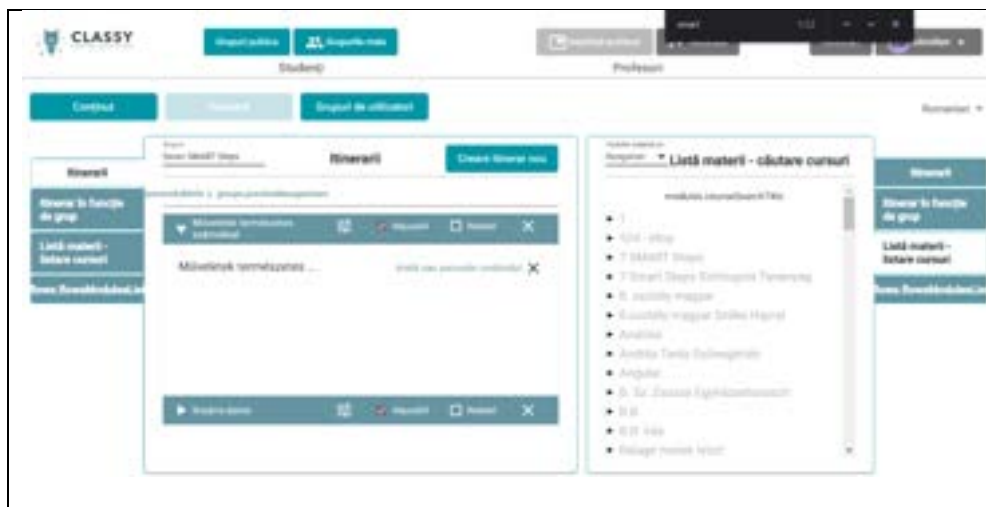
Alegeți meniul Adăugare materie nouă + →	Defalcarea conținutului în subunități →	Setare parametrii nivel	Adăugare conținut
<p>Alegeți limba și aplicația dorită. Denumiți materia, acceptați setarea, și așteptați mesajul „Materie creată cu succes”. Materia nou creată va apărea în fereastră.</p>	<p>Fiecare materie poate fi defalcată până la 4 niveluri. Ex: Nivel 1: curriculum clasa a 7-a Nivel 2: curriculum clasa a 8-a → Nivel 2: Matematică → Nivel 3 algebră → Nivel 3 mulțimi → Nivel 2 Română → nivel 3 literatură → nivel 4 secolul XX → nivel 4 Poezia, formă de exprimare → nivel 3 gramatică → nivel 4 comunicare → nivel 4 structura unei propoziții</p>	<p>Nivelul de dificultate în mod implicit este nivelul 1 (cel mai ușor nivel). Setările nivelurilor se pot adăuga accesând bara de setări de culoare gri: - nivel de dificultate salt înainte - nivel de dificultate salt înapoi - redarea randomizată a conținuturilor</p> <p>Tot aici pot fi adăugate noi niveluri de dificultate. Dacă unui nivel nu îi sunt adăugate conținuturi, nu poate fi creat un alt nivel. Dacă de pe un nivel se șterg toate conținuturile, nivelul va dispărea, iar conținuturile se vor plasa pe desktopul aplicației.</p>	<p>Aici se pot adăuga conținuturile create la curriculum</p>



ITINERARIILE:


Accesați aplicația, accesați meniul **Interfața profesor**, după care alegeți meniul **Itinerarii**.

Conținuturile educaționale pot fi accesate prin apăsarea taburilor de lângă ferestrele din partea stânga și dreapta a ecranului. Itinerarul este de fapt curriculumul pe care cursantul îl parcurge, adică un set de materiale educaționale pe care profesorul îl dezvoltă.

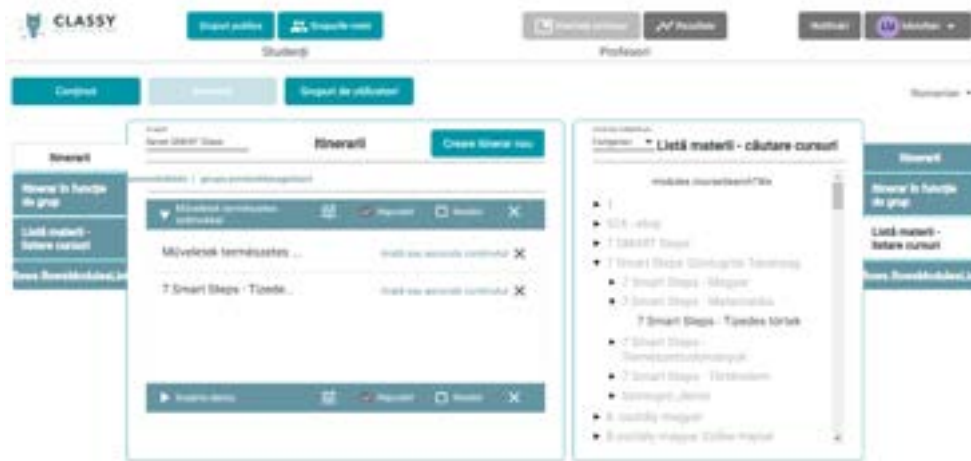
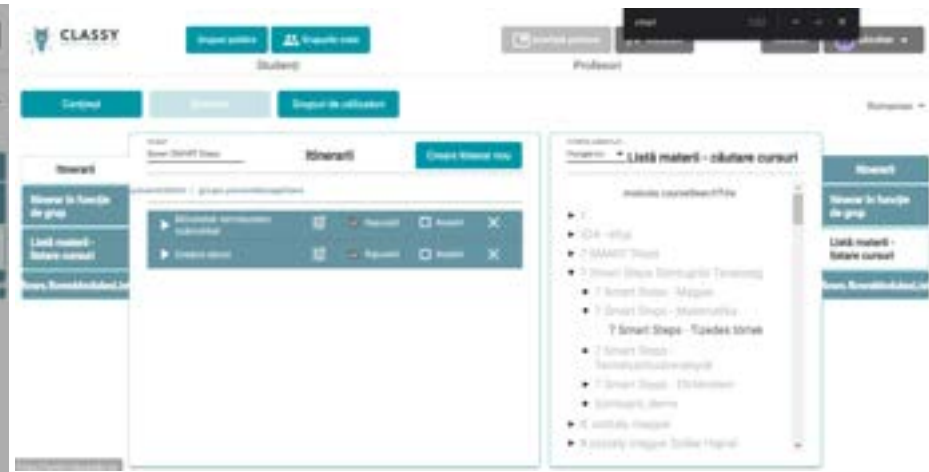


- 1 **Crearea unui nou itinerar:** pot fi create noi itinerarii.
- 2 **Nume itinerar:** O denumire cât mai concretă! (De ex. *clasa XY, algebră clasa a 6-a, profesor Z*) Conținutul itinerarului poate fi accesat făcând clic pe riunghiul de lângă denumire.
- 3 **Editarea:** Aici pot fi modificate setările itinerarului
- 4 **Rejucabil:** Dacă un itinerar este rejucabil, cursantul o poate accesa de mai multe ori. În caz contrar, parcurge itinerarul doar o singură dată. Aceasta este o funcție foarte folositoare pentru crearea de teste (evaluare, teză).
- 5 **Public:** Dacă un itinerar este public, fiecare utilizator (inclusiv din afara grupului) o poate accesa. Aceasta poate reprezenta o problemă în cazul itinerariilor cu denumiri identice (De ex. dacă două itinerarii publicate au denumiri identice de ex. „Teză clasa a 6-a” de către doi profesorii A și B, cursantul nu poate identifica dacă itinerarul aparține profesorului A sau B.)
- 6 **X (Ștergere):** Ștergerea itinerarului

Accesați aplicația, accesați meniul **Interfața profesor**, după care alegeți meniul **Itinerarii**.

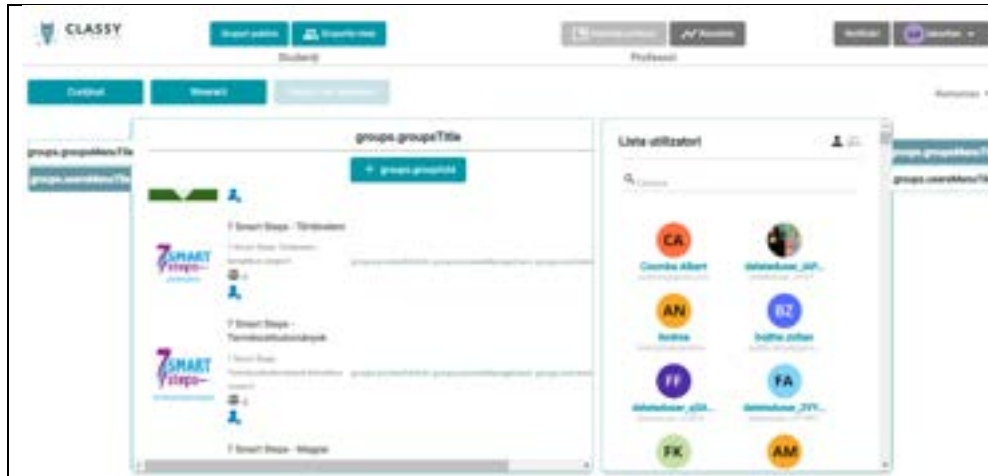
Creare itinerar nou →	Setări itinerar →	Modificare, alte setări →
<p>Verificați cărei grup de utilizatori îi creați itinerarul. În colțul stânga sus a ferestrei din stânga poate fi ales grupul de utilizatori.</p> <p>După alegerea grupului accesați meniul „Creare itinerar nou”.</p>	<p>În noua fereastră introduceți datele necesare:</p> <ul style="list-style-type: none"> - denumire itinerar - public (bifând această opțiune, toți utilizatorii - chiar și cei care nu fac parte din grup - vor avea acces la acest itinerar.) - Setări data publicare, fus orar (în cazul accesării itinerarului de către membrii grupului de la o dată prestabilită.) - reprezentare grafică (Temele 1-2-3) - modul de redare a exercițiilor (exersare – test – exersare și repetare) - modul de redare a exercițiilor ajutătoare (exersare – test – exersare și repetare) - modul de redare itinerar (liniar – salt nivel) - aprobarea anumațiilor <p>Salvați datele.</p>	<p>În fereastra pop-up vom fi notificați privind salvarea cu succes a datelor (Primim notificare și în cazul nesalvării datelor. În acest caz vom completa câmpii semnalate cu culoare roșie și vom încerca să salvăm din nou datele prin apăsarea butonului Salvează.)</p> <p>În acest caz itinerarul va apărea într-o bară albastră în fereastra din stânga.</p> <p>Pe bară pot fi accesate următoarele butoane de editare:</p> <ul style="list-style-type: none"> - aici  se pot modifica parametrii setați anterior - rejucabil: în cazul itinerariilor tip test, pentru a nu permit cursantului accesarea din nou a itinerarului, este indicat dezactivarea acestei funcții. - public (vezi mai sus)

Includere curriculum →	Curriculum-ul este în itinerar →	Mențiuni
<ol style="list-style-type: none"> 1. Accesați triunghiul de lângă numele itinerarului. 2. În fereastra din dreapta accesați Lista discipline/Listare Curs. 3. Mergeți până la nivelul „Curs” (acesta nu va fi de culoare gri deschis) 4. Prin funcția „drag&drop”, trageți curriculumul dorit în itinerar. 	<p>În itinerar va apărea numele curriculumului, urmat de: „Publicare sau ascundere curriculum. Aici poate fi setat accesarea curriculumului din itinerar sau din afara acestuia.</p>	<p>Conținutul educațional trebuie dezvoltat anterior. În cazul în care se trage un curriculum în itinerar care nu conține exerciții, vom primi notificarea: Nu există asemenea conținut.</p> <p>Vezi aici informații privind dezvoltarea de conținut.</p>



GRUPURI DE UTILIZATORI:

În aplicație, puteți comuta între diferite conținuturi ale ferestrelor, făcând click pe filele de lângă ferestrele din stânga și din dreapta ecranului.

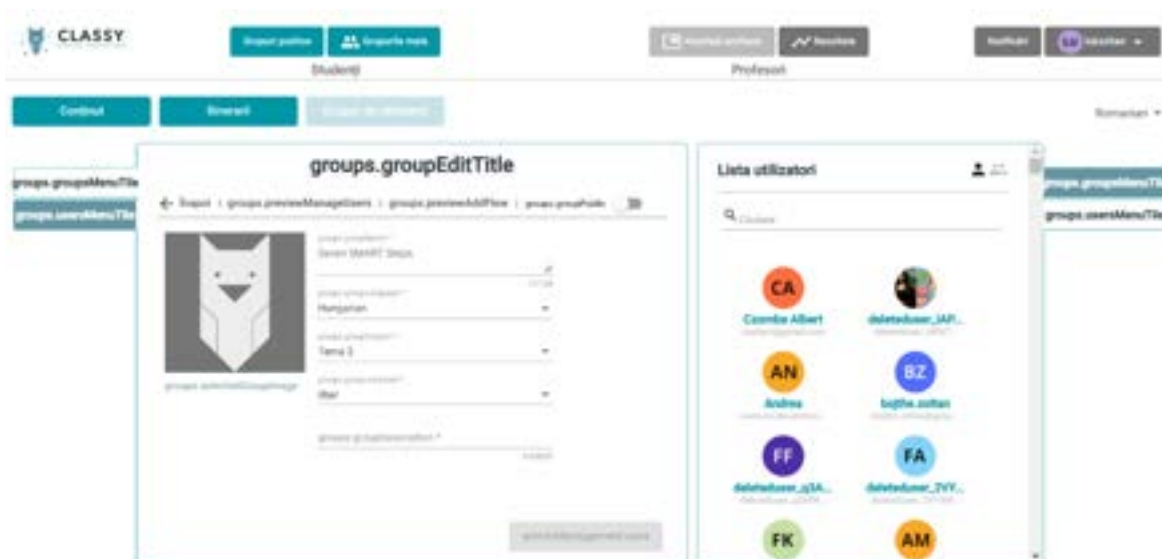


- 1 Creare grup nou de utilizatori: Aici
- 2 Numele grupului: Accesând triunghiul de lângă numele grupului, se va deschide conținutul tipului de grup.
- 3 Editare: Aici se modifică setările grupului
- 4 Administrare utilizatori: Aici se pot adăuga/șterge utilizatori, se poate verifica dacă avem în listă aplicanți noi sau dacă cursanții invitați s-au înrolat grupului.
- 5 Editare itinerarii: Aici vom seta materialul educațional care urmează a fi învățat de către membrii grupului.

Editarea noului grup de utilizatori, modificare date grup

Logați-vă în aplicație urmând pașii de mai sus, accesați meniul **Interfața profesor** și **Grup utilizatori**.

Alegeți meniul + Aadaugă grup utilizatori	Setați grupul ca fiind public sau privat	Salvare
Se deschide o nouă fereastră în care completăm următoarele câmpuri: <ul style="list-style-type: none">- Nume- Limba- Reprezentare grafică- Tipul subtitrării- Descriere grup- Poză (opțional)	Această opțiune poate fi setată cu ajutorul butonului de lângă funcția editare grup. Grup public: La grup se poate înrola oricare utilizator al aplicației. În acest caz solicitarea de înrolare se aprobă de către administratorul grupului. Grup privat: Pot să adere la grup doar utilizatorii invitați de către administratorul (Dvs.) grupului.	Cu ajutorul barei din marginea ferestrei căutați butonul Salvare din josul paginii. Accesând acest buton se va salva grupul creat. Butonul Salvare se poate accesa doar dacă toate câmpurile sunt completate. Căutați și corectați câmpurile semnalate cu roșu și salvați din nou datele. (Veți fi notificat într-o nouă fereastră.) Ulterior datele pot fi modificate accesând meniul Editare de lângă numele grupului.




Gestionarea membrilor de grup – utilizatori activi, utilizatori în așteptarea confirmării, invitații în așteptare

Când creăm un grup de utilizatori conform celor [de mai sus](#), grupul se va regăsi în câmpul „Listele mele”. Dacă s-a încărcat imagine de profil, grupul poate fi identificat mai ușor pe baza imaginii (desigur, poate fi identificat cu ușurință și pe baza numelui).

Lângă imagine regăsim trei opțiuni: Editare – Administrare utilizator – Editare itinerarii

Utilizatorii pot fi administrați accesând butonul **Editare utilizatori**. Accesați această opțiune.



The screenshot shows the CLASSY interface for managing a group titled "Seven SMART Steps". The interface includes a navigation bar with "Grupuri publice" and "Grupuri private", and a main content area with a "groups.groupEditTitle: Seven SMART Steps" header. Below the header, there are several tabs: "groups.groupRules", "groups.groupWaitingApprovals", and "groups.groupPendingInvitations". A prominent blue button labeled "+ groups.groupItemAdd" is visible. Below the tabs, there is a grid of user avatars, each with a unique identifier (e.g., LU, SM, SM, SM, SM) and a small profile picture. To the right of the main content area, there is a sidebar with a list of users, each with a small circular icon and a name (e.g., DA, VM, GD, VZ, KI, VE, VA, VI, KZ, JR).

- 1 **Utilizatori activi:** accesând butonul de lângă utilizatori se deschide fereastra în care sunt listați utilizatorii parte a grupului. (Se vor vedea curriculumul și itinerariile.)
- 2 **Utilizatori în așteptarea confirmării:** Dacă vedeți un număr într-un mic cerculeț lângă această opțiune, înseamnă că există utilizatori care doresc să adere la grup fără a fi invitați de către noi. Acești utilizatori folosesc aplicația și deoarece acest [grup este public](#), au trimis cereri de aderare la grup. Accesați această opțiune dacă doriți să listați acești utilizatori și acceptați sau respingeți cererile de aderare. Prin apropierea pointerului în colțul din dreapta vor apărea trei puncte prin care pot fi administrate cererile de aderare.
- 3 **Invitații în așteptare:** În această listă sunt listați acei utilizatori cărora le-ați trimis invitații, dar încă nu le-au acceptat.



Adăugarea la un grup a utilizatorilor înregistrați

Dacă dorim să creăm un nou grup invitând utilizatorii înregistrați în aplicație, îi regăsim printre utilizatorii înregistrați. În urma accesării meniului **Interfață profesor**, accesând butonul **Grupuri de utilizatori** poate fi accesat interfața de administrare grupuri.


Conținuturile ferestrelor se pot accesa din oricare parte a ecranului, prin meniurile Grupuri utilizatori/Utilizatori. În mod implicit, în partea stângă se pot accesa Grupurile de utilizatori, iar în partea dreaptă sunt listați utilizatorii.

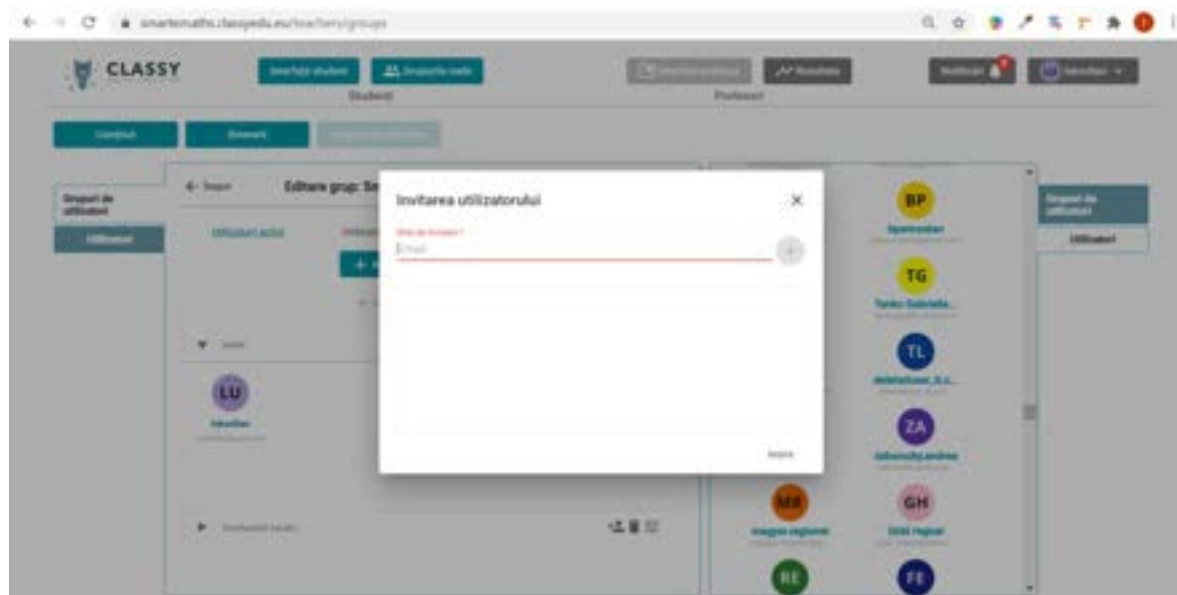
Deschideți fereastra, accesați Grupurile de utilizatori →	Deschidere grup, administrare utilizatori →	Adăugare utilizator nou la grup →	Adăugare	Verificare, finalizare
Căutați acel grup în fereastra din stânga, în care doriți să adăugați noul utilizator. Accesați meniul Administrare utilizator .	Accesați triunghiul gri de lângă „utilizatori”. În mod implicit pot fi vizualizați utilizatorii parte a grupului (cel care a creat grupul în mod implicit va face parte din grup)	Căutați în fereastra din dreapta acel utilizator, pe care doriți să-l adăugați grupului. (Utilizând funcția de căutare poate fi tastat numele utilizatorului și aplicația va lista utilizatorul căutat.)	Cu ajutorul mouse-ului tragem în grup pictograma utilizatorului ales. Sistemul salvează automat setarea și apare notificarea „Adăugare cu succes – utilizatorul a fost adăugat la grup”. În acest caz utilizatorul primește o notificare, și acceptând invitația va deveni parte a grupului.	Utilizatorul adăugat va fi listat în fereastra „Înviații în așteptare” până când va accepta invitația. Ulterior acceptării invitației v-a face parte din grupul „Utilizatori activi”. Printre „Utilizatorii în așteptare” sunt listați utilizatorii care – deoarece grupul este public – doresc să adere grupului. (Vezi aici.)




Invitarea la grup a utilizatorilor neînregistrați

Sistemul oferă posibilitatea de a invita utilizatori neînregistrați. Invitația se face pe baza adreselor de mail al utilizatorilor care se doresc a fi invitați.

Deschideți fereastra, accesați meniul „Grup utilizatori” →	Accesare grup, administrare utilizator →	Invitarea noului utilizator la grup →	Verificare, finalizare
În fereastra din stânga căutați acel grup în care doriți adăugarea noului utilizator. Accesați meniul Administrare utilizator .	Accesați triunghiul gri de lângă „utilizatori”. În mod implicit pot fi vizualizați utilizatorii parte a grupului (cel care a creat grupul în mod implicit va face parte din grup)	Accesați pictograma  și în noua fereastră deschisă introduceți adresa de mail și textul invitației (opțional) Accesați butonul + de culoare albastră. Sistemul va confirma invitația.	Utilizatorul adăugat apare în fereastra „Învațai în așteptare” până când va accepta invitația. În urma acceptării invitației v-a face parte din grupul „Utilizatori activi”.



Roluri ai utilizatorilor

Rolurile de utilizare pot fi setate accesând a doua pictogramă  de lângă users:



Aprobarea interfaței de administrare partajată care aparține unui grup comun:

Editare conținuturi care aparțin grupului:

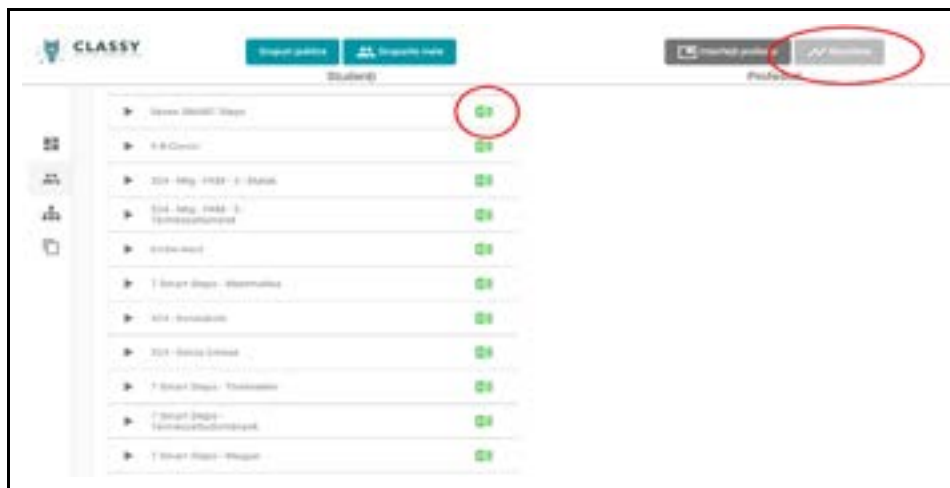
Editare date grup:

Administrare utilizatori ai grupului:

Redare conținuturi aparținătoare grupului: (implicit)

Utilizarea conținuturilor aparținătoare grupului:

Avem posibilitatea de a descărca un sumar al rezultatelor utilizatorului, raportat la media rezultatelor și/sau raportat la media rezultatelor utilizatorilor care au parcurs materialele educaționale în cadrul itinerariilor.



- A felső sorban az Erezultatek gombra kattintson
- Válassza ki, hogy Csoportok / Útvonalak / vagy Tartalmak alapján szeretne csoportosított és összehasonlító adatokat letölteni.
- Az excel ikonra kattintva a letöltés elindul

A bal oldali példában Tanulói csoportok eredményeire voltunk kíváncsiak. A csoport neve előtt található kis háromszögre kattintva a tanulók egyéni eredményeit is megnézhetjük.

GLOSAR DE TERMENI

Administrator: Cel care a creat materialul educațional sau a primit drept de administrare.

Autentificare: Este necesară înregistrarea!

Motor de exerciții: Interfața de utilizare a materialului educațional

Modul de redare a conținutului (exersare – test – exersare și repetare)

Utilizator: Studentul și profesorul sunt utilizatori.

Roluri ai utilizatorilor: Controlează activitățile efectuate de utilizator.

Tipul de aderare: liber/aprobare necesară.

Invitație: Sistemul sau administratorul trimite invitație de înregistrare

Nivel de dificultate: Nivelul de dificultate a exercițiilor (Ușor/Mediu/Greu)

Grup public: Oricare utilizator poate adera liber la grup

Superunitate: „exercițiul”, căreia îi aparțin întrebări ajutătoare.

Modul de redare itinerar (liniar – salt nivel): Redă exercițiile cu niveluri de dificultate identice sau, dacă sistemul detectează că nivelul „merge”, sare pe alt nivel superior.

Itinerar: Acea cale de învățare pe care studentul îl parcurge

Grup închis: Se poate adera la grup doar cu aprobarea administratorului.