

mTalent.pl

SZCZEGÓŁOWY PORADNIK DLA
UŻYTKOWNIKÓW PLATFORMY



mTalent.pl

SZCZEGÓŁOWY PORADNIK DLA
UŻYTKOWNIKÓW PLATFORMY



**Szczegółowy poradnik dla użytkowników
platformy mTalent.pl**

Autorzy:

Arkadiusz Łastowski

Ilustracja na okładce:

Robert Bąk

Skład i projekt okładki:

Piotr Podwojewski

© Learnetic SA
Gdańsk, 2024

Spis treści

Baza pojęciowa	6
Wprowadzenie	7
I. Utworzenie konta i logowanie.....	8
1. Zawartość głównej strony produktowej oraz Platformy	8
2. Rejestracja	10
3. Logowanie i profil Użytkownika	18
II. Aktywacja dostępu do programów.....	23
1. Kody dostępu i dokument licencyjny	23
2. Wyszukiwanie i uruchamianie zasobów	24
3. Odblokowanie programu za pomocą kodu dostępu	30
III. Praca z zasobami bez dostępu do Internetu	32
1. Pobieranie aplikacji mLibro	32
2. Pobieranie, instalacja i uruchamianie zasobów	35
IV. Społeczność i e-Spotkania.....	42
1. Społeczność.....	42
2. E-Spotkania.....	44
V. Korzystanie z kolekcji, Kartoteki i Kalendarza oraz zlecanie zadań.....	50
1. Budowanie kolekcji.....	50
2. Kartoteka – dodawanie i edytowanie uczestników zajęć.....	54
3. Przydzielanie materiałów do wykonania w ramach Kartoteki	58
4. Tworzenie i zlecanie zadań	60
5. Tworzenie nowego wydarzenia w Kalendarzu.....	64

Baza pojęciowa

Platforma, Portal

Określenie platformy edukacyjnej dostępnej pod adresem <https://platforma.mTalent.pl>.

Użytkownik

Nauczyciel, terapeuta lub uczeń, który zamierza dokonać lub dokonał rejestracji na Platformie.

Dokument licencyjny

Dokument dołączany do nowych zestawów produktów firmy Learnetic SA, zawierający unikalny kod dostępu, który pozwala uaktywnić dostęp do materiałów multimedialnych na Platformie.

mLibro

Aplikacja dostępna do pobrania z głównej strony Platformy, która pozwala na korzystanie z zasobów dostępnych na Platformie offline – bez połączenia z Internetem.

Kolekcja

Zbiór zasobów własnych lub dostępnych na Platformie mTalent.pl.

Przydzielony materiał

Kolekcja przydzielona do wykonania wybranym uczniom.

Wprowadzenie

Portal mTalent.pl to prosta i intuicyjna w obsłudze platforma edukacyjna zapewniająca narzędzia i przestrzeń do pracy, zabawy i nauki dla różnych grup biorących udział w procesie terapeutycznym (terapia logopedyczna, pedagogiczna i inne). Odbiorcami mTalent.pl są terapeuci i nauczyciele, a pośrednio także rodzice i dzieci poddawane terapii.

Dzięki Platformie użytkownicy mogą korzystać z bogatej bazy zasobów interaktywnych, do obsługi których wystarczy niemal dowolne urządzenie multimedialne. Platforma umożliwia wspólną, efektywną pracę z wykorzystaniem najnowszych rozwiązań technologicznych. Ponadto udostępnia nauczycielom-terapeutom pomocne narzędzia do tworzenia interaktywnych zadań i sprawdzania wyników uczniów.

Platforma mTalent.pl świetnie sprawdza się w środowisku BYOD (ang. Bring Your Own Device) – przynieś swoje własne urządzenie, co ułatwia nauczycielom i terapeutom organizowanie interaktywnych zajęć angażujących uwagę dziecka i wspierających ich terapię oraz rozwój.

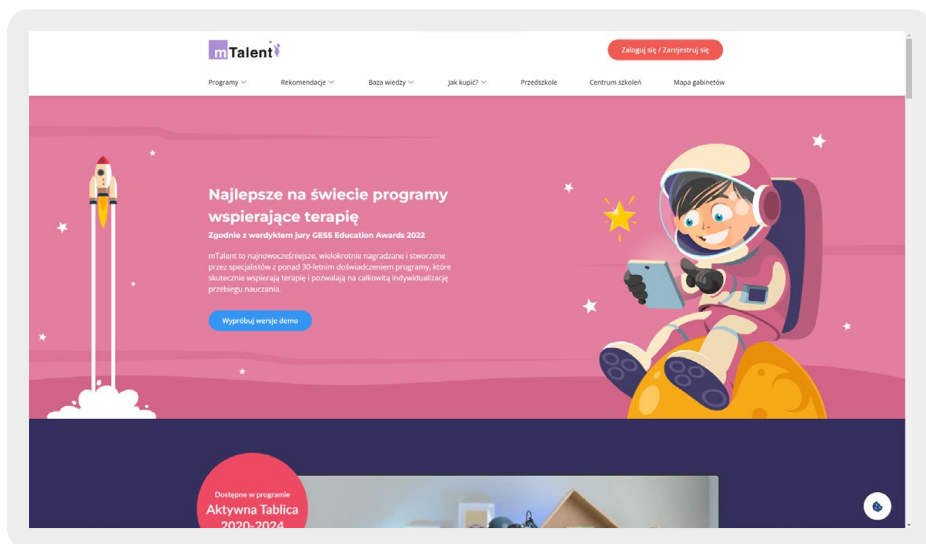
Na Platformie umieszczone zostały programy z serii mTalent, która została zaprojektowana w celu wspomagania współczesnego terapeuty i nauczyciela w pracy z dziećmi ze specjalnymi potrzebami rozwojowymi i edukacyjnymi. Produkty z serii mTalent to gotowe narzędzia diagnostyczno-terapeutyczne, zawierające tysiące interaktywnych ćwiczeń, które sukcesywnie i z łatwością mogą zostać włączone w program zajęć dydaktyczno-wyrównawczych, rewalidacyjnych, logopedycznych i korekcyjno-kompensacyjnych.

I. Utworzenie konta i logowanie

W tym rozdziale dowiesz się, jak zarejestrować konto na Platformie, zapoznasz się z ekranem logowania oraz Profilem użytkownika.

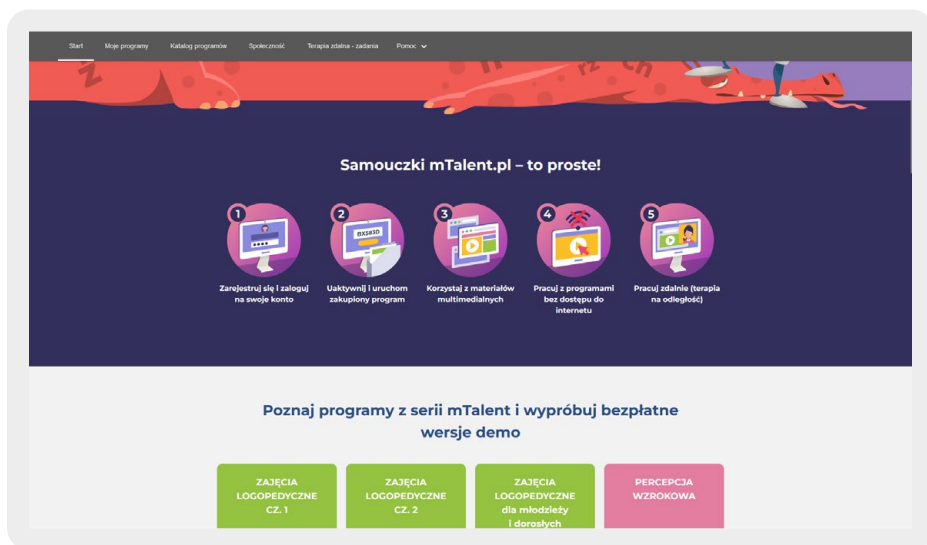
1. Zawartość głównej strony produktowej oraz Platformy

Na głównej stronie produktowej mTalent.pl znajdziesz wszelkie potrzebne informacje o produktach z serii mTalent, czyli interaktywnych zasobach terapeutycznych i pedagogicznych. Możesz się z nimi zapoznać, wypróbować ich wersje demonstracyjne.



Przewijając stronę w dół, zobaczysz katalog produktów, odnośniki do cennika oraz formularza kontaktowego. Aby przejść do głównej strony platformy mTalent.pl, dostępnej pod adresem <https://platforma.mtalent.pl>, kliknij przycisk **Zaloguj się / Zarejestruj się**, który jest dostępny u góry po prawej stronie.

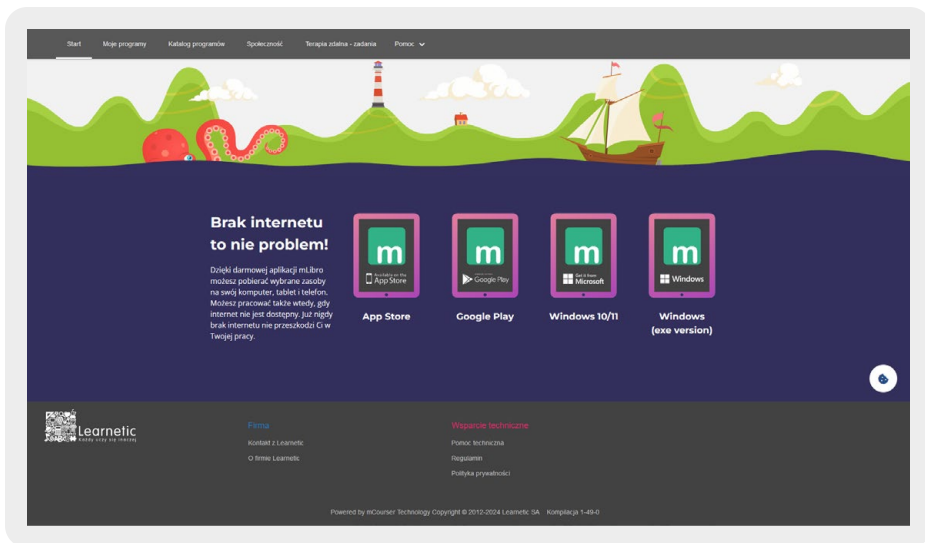
Na głównej stronie startowej platformy edukacyjnej mTalent.pl znajdziesz krótki opis głównych funkcjonalności, skróty do praktycznych samouczków i wersji demonstracyjnych, a także aktualności i informacje o konkursach.



U góry strony dostępne są poszczególne zakładki, prowadzące do głównych funkcji Platformy: **Moje programy**, **Katalog programów**, **Społeczność** i **Terapia zdalna - zadania**.

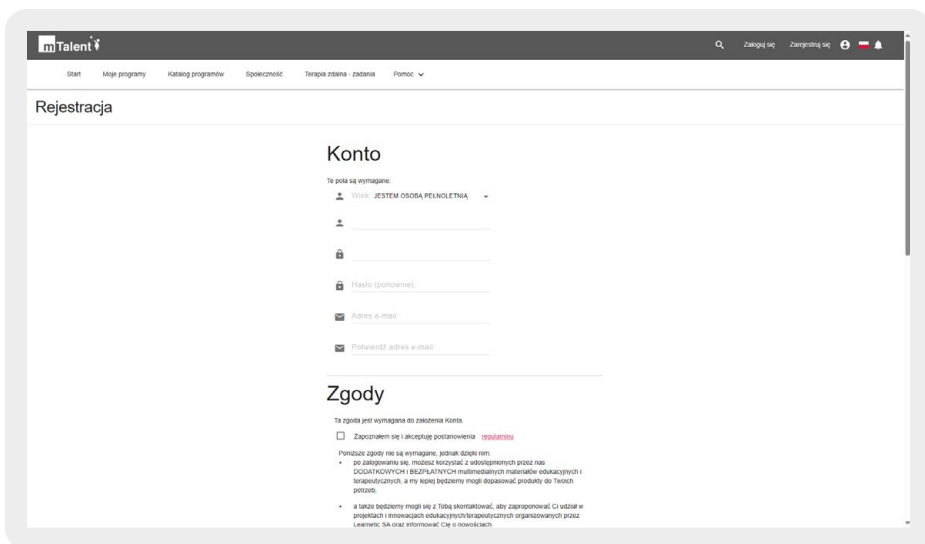
Aby z nich skorzystać, konieczna jest rejestracja i zalogowanie się na utworzone konto. Jedynie w przypadku **Katalogu programów** możesz zapoznać się z listą i opisem dostępnych zasobów bez rejestracji i logowania.

Na samym dole strony znajdziesz natomiast odnośniki prowadzące m.in. do regulaminu i polityki prywatności, formularza pomocy technicznej i danych kontaktowych firmy Learnetic SA – twórców platformy mTalent.pl.



2. Rejestracja

Aby utworzyć konto i rozpocząć korzystanie z zasobów dostępnych na Platformie, najpierw musisz przejść etap rejestracji. W tym celu kliknij przycisk **Zarejestruj się**. Dzięki temu na ekranie pojawi się okno z formularzem i polami do uzupełnienia.



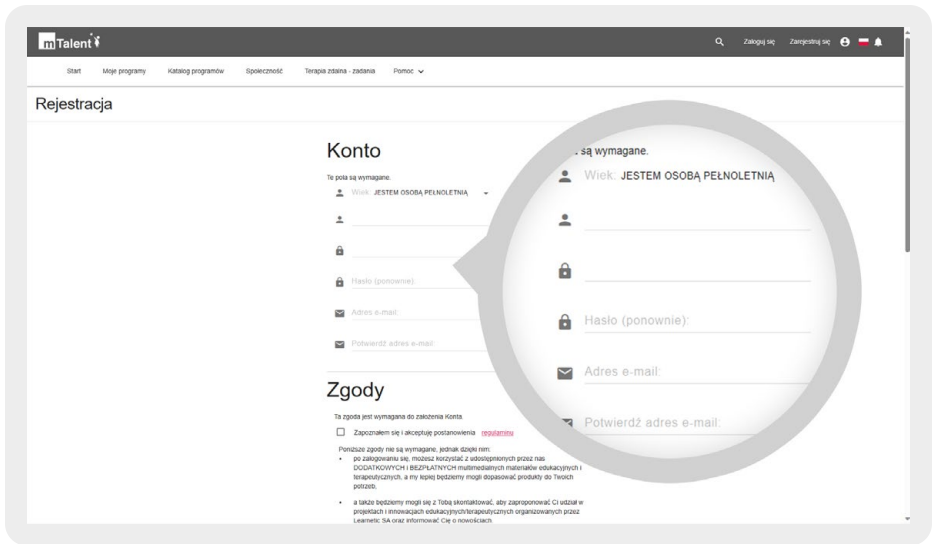
Formularz rejestracyjny składa się z kilku sekcji. W pierwszej z nich musisz określić, czy jesteś osobą pełnoletnią, a następnie wpisać nazwę użytkownika, hasło oraz adres e-mail.

Wpisz nazwę użytkownika (login), którą będziesz używać podczas logowania się na Platformie. Może ona zawierać znaki specjalne, a wielkość liter będzie miała znaczenie.

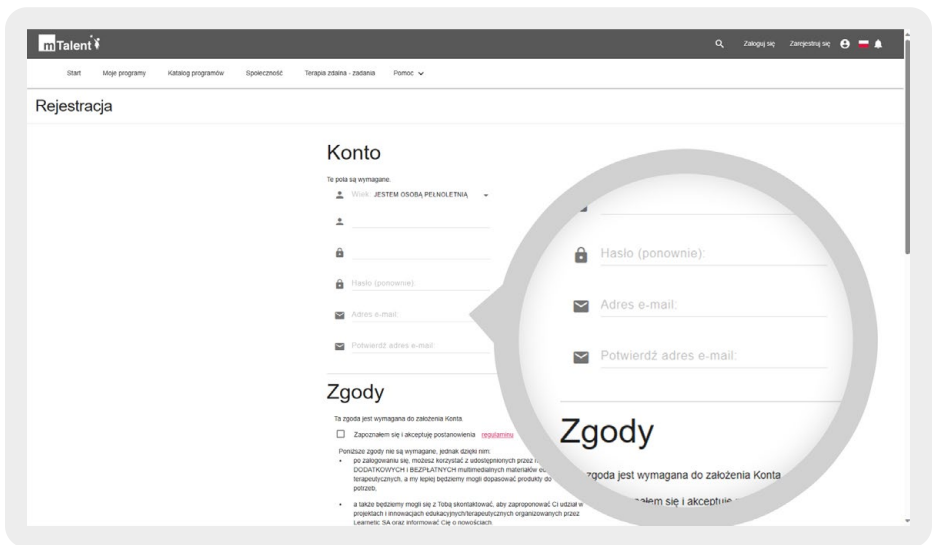
Pamiętaj! Nie wybieraj nazwy przypadkowej, gdyż nie będziesz mógł jej zmienić po zakończeniu rejestracji.

The screenshot shows the registration page on the 'Talent' platform. The page is titled 'Rejestracja' and is divided into three main sections: 'Konto', 'Zgody', and 'Hasło (ponownie)'. The 'Konto' section is highlighted with a magnifying glass, showing a close-up of the 'Wiek' (Age) dropdown menu which is set to 'JESTEM OSOBĄ PEŁNOLETNIA'. Below the 'Konto' section, there are input fields for 'Imię i nazwisko' (Name and surname), 'Hasło (ponownie)', 'Adres e-mail', and 'Potwierdź adres e-mail'. The 'Zgody' section contains a checkbox for 'Zapoznałem się i akceptuję postanowienia' (I have read and accept the terms) and a link to 'Szczegółowe informacje' (Detailed information). Below this, there is a paragraph of text explaining the purpose of the registration and the platform's goals. The 'Hasło (ponownie)' section has a label and a password input field.

Następnie podaj i potwierdź w drugim polu hasło, które także każdorazowo należy wpisać podczas logowania. W formularzu można wpisać dowolny ciąg znaków, ale według standardów hasło powinno składać się z co najmniej sześciu znaków, zawierać małe i wielkie litery oraz cyfry.

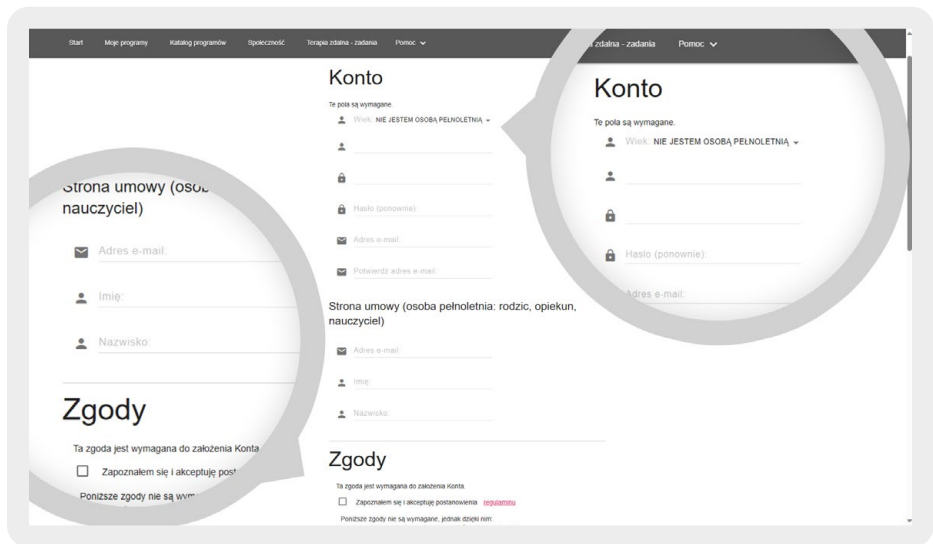


W ostatnich polach wpisz swój adres e-mail. Po zakończeniu rejestracji na ten adres otrzymasz wiadomość z linkiem aktywacyjnym. W przyszłości na ten adres będą przychodzić wiadomości dotyczące Platformy. Ważne więc, by podany adres był prawdziwy i aktywny.

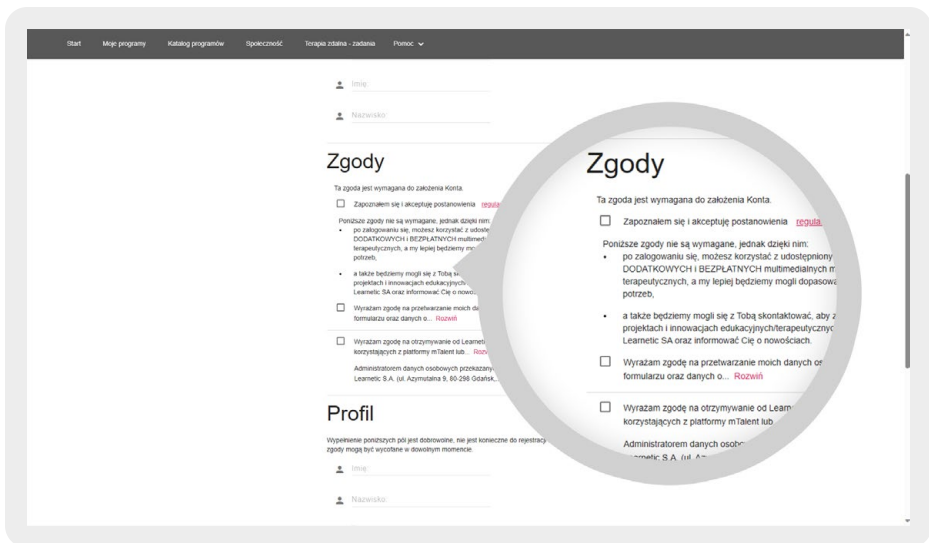


Jeżeli jesteś osobą niepełnoletnią, w polu **Wiek** wybierz pozycję **Nie jestem osobą pełnoletnią**. W tym momencie uaktywniona zostanie nowa sekcja **Strona umowy (osoba pełnoletnia: rodzic, opiekun, nauczyciel)**, w której dodatkowo musisz uzupełnić adres e-mail, imię i nazwisko osoby pełnoletniej, która wyrazi zgodę na założenie konta. Zapytanie o zgodę zostanie wysłane na podany adres e-mail.

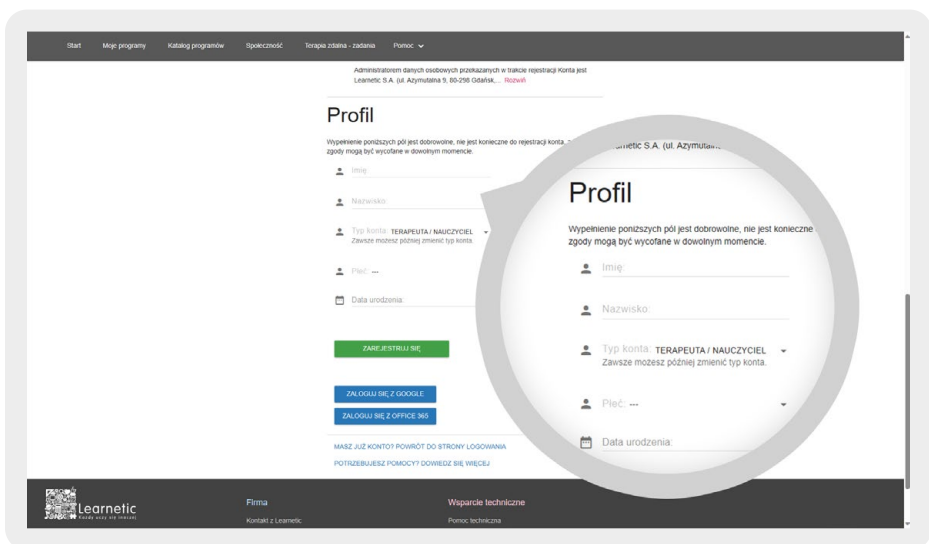
Pamiętaj! Opcja **Jestem osobą pełnoletnią** jest ustawiona w systemie jako domyślna. Nie zmieniaj jej, jeśli chcesz mieć dostęp do funkcji przydatnych dla terapeuty.



W dalszej kolejności w sekcji **Zgody** koniecznie zaakceptuj regulamin Platformy. Warto być także wyrazić zgodę na przetwarzanie danych osobowych i wysyłanie materiałów marketingowych. Dzięki temu będziesz na bieżąco ze wszystkimi wydarzeniami. Nie jest to konieczne do zakończenia rejestracji.



Pozostała do wypełnienia jeszcze sekcja **Profil**. Jeśli jesteś uczniem, wypełnienie dostępnych pól może być wymagane przez Twojego nauczyciela-terapeutę. Nawet jeśli nie podasz tych informacji teraz, rejestracja powiedzie się. Po utworzeniu konta każdy Użytkownik ma możliwość zmiany tych danych w swoim profilu.



W polu **Typ konta** możesz wybrać właściwy typ swojego konta:

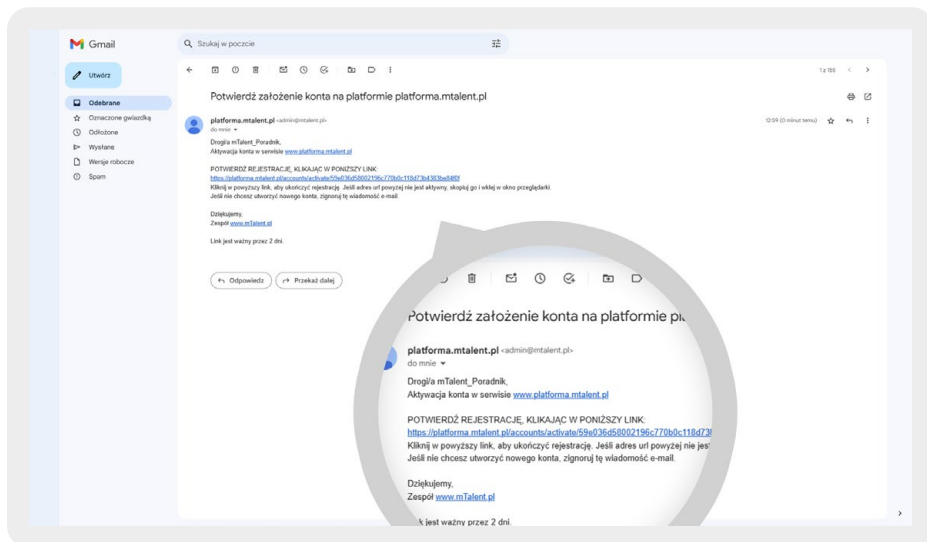
- Uczeń może korzystać z zasobów i wykonywać przekazane zadania.
- Nauczyciel/terapeuta ma dostęp do dodatkowych materiałów, może zlecać zadania do wykonania uczniom, a także może prowadzić Kartotekę.

The screenshot shows a registration profile form titled "Profil". It includes fields for "Imię", "Nazwisko", "Typ konta" (with a dropdown menu), "Płeć", and "Data urodzenia". The "Typ konta" dropdown is highlighted by a callout bubble, showing the selected option "TERAPEUTA / NAUCZYCIEL" and a note: "Zawsze możesz później zmienić typ konta." Below the form are buttons for "ZAREJESTRUJ SIĘ", "ZALOGUJ SIĘ Z GOOGLE", and "ZALOGUJ SIĘ Z OFFICE 365".

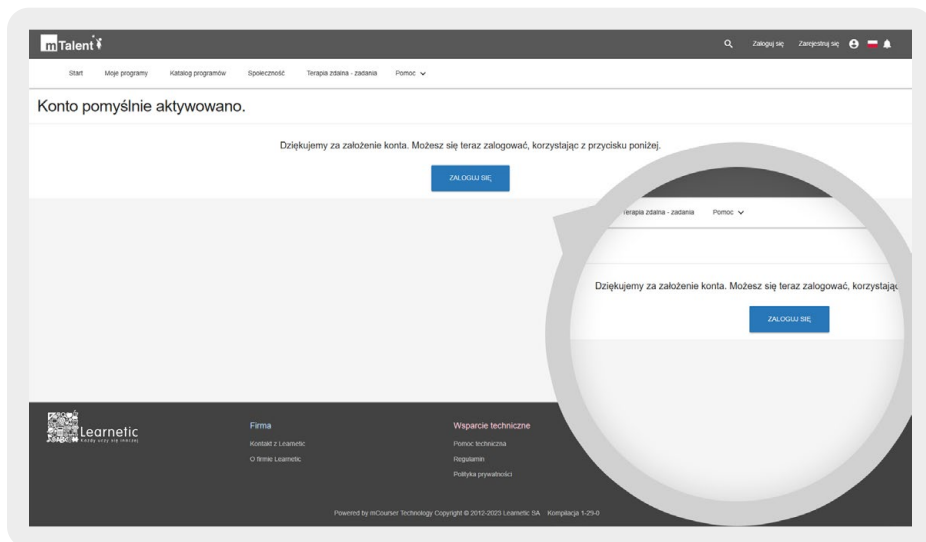
Po uzupełnieniu wymaganych pól kliknij przycisk **Zarejestruj się**, aby zakończyć proces rejestracji. W tym momencie Twoje konto zostało utworzone na Platformie, ale pozostaje nieaktywne.

The screenshot shows a confirmation page titled "Rejestracja" with the heading "Już prawie gotowe!". The text informs the user that a confirmation email has been sent and provides instructions on how to activate the account. A callout bubble highlights the heading "Już prawie gotowe!". At the bottom, there is a footer with the "Learnetic" logo and contact information.

W celu aktywacji konta wymagane jest jego potwierdzenie przy użyciu linku aktywacyjnego. Na podany przez Ciebie adres e-mail powinna przyjść wiadomość z takim odnośnikiem. Zapoznaj się z treścią wiadomości i kliknij zawarty w niej link, aby potwierdzić chęć aktywacji konta na platformie. Link aktywacyjny będzie ważny przez dwa dni.



Po kliknięciu linku zostaniesz przekierowany na stronę Platformy, na której powinieneś zobaczyć informację o pomyślnym uaktywnieniu konta oraz przycisk **Zaloguj się**.



Jeśli klikniesz link po upływie dwóch dni, na stronie, do której zostaniesz przekierowany, pojawi się komunikat „Link aktywacyjny był niepoprawny lub wygał klucz aktywacyjny dla Twojego konta”. W takiej sytuacji konieczne będzie powtórzenie procesu rejestracji, chyba że wcześniej pomyślnie aktywowałeś już konto.

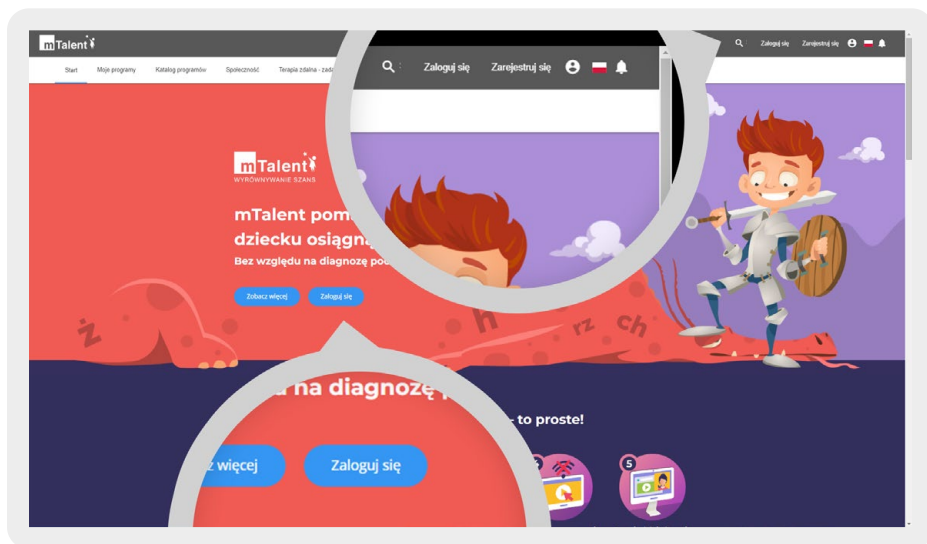
Jeśli konto zaktadała osoba niepełnoletnia, na podany adres e-mail osoby dorosłej także powinna dotrzeć wiadomość z linkiem aktywacyjnym. Link aktywacyjny pozostanie ważny dwa dni i po przekroczeniu tego czasu konieczne będzie powtórzenie procesu rejestracji.

W rzadkich przypadkach wiadomości e-mail z linkiem aktywacyjnym trafia do skrzynki odbiorczej w miejsca trudne do odszukania. W takim przypadku spróbuj odszukać wiadomość w folderze SPAM lub w innych folderach dostępnych w Twojej skrzynce pocztowej. Jeśli nie możesz znaleźć wiadomości, spróbuj użyć wyszukiwarki, wpisując hasło „mTalent.pl”.

W razie problemów z rejestracją lub aktywacją konta skontaktuj się z nami.

3. Logowanie i profil Użytkownika

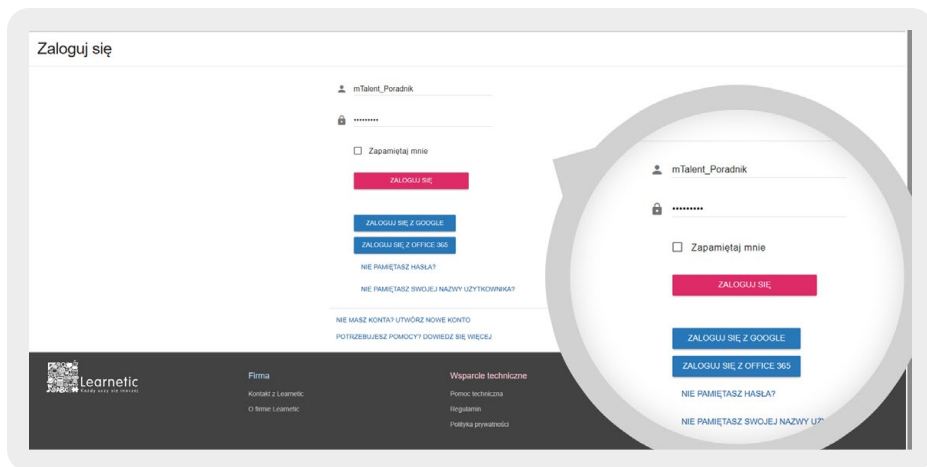
Aby móc korzystać z funkcji Platformy, musisz się zalogować. W tym celu możesz skorzystać z przycisku **Zaloguj się** na stronie, do której zostajesz przekierowany po kliknięciu linku aktywacyjnego. W przyszłości znajdziesz go na głównej stronie Platformy, w prawym górnym rogu ekranu.



Logowanie na Platformie polega na wpisaniu nazwy użytkownika i hasła. Jest to domyślna metoda logowania się. Bardziej zaawansowani użytkownicy mogą skorzystać z alternatywnych opcji logowania, które wymagają jednak wykorzystania innych serwisów internetowych.

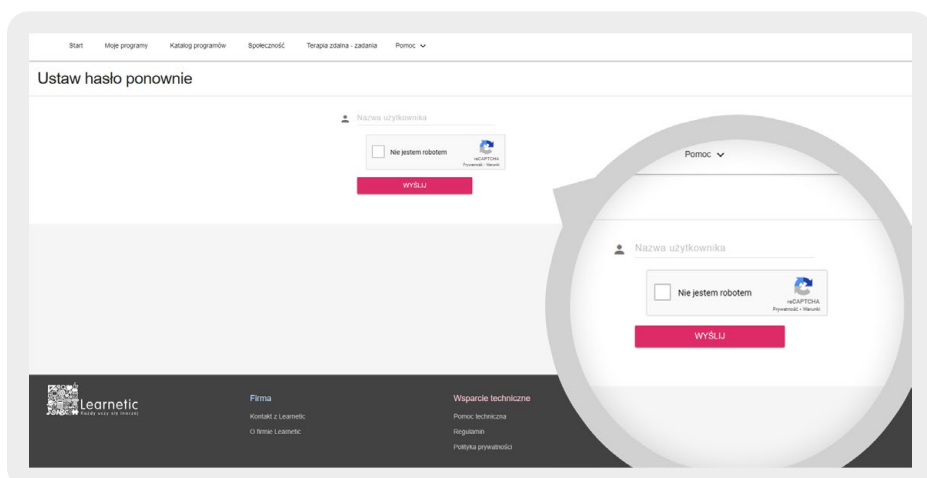
Zaznacz opcję **Zapamiętaj mnie**, aby wpisana nazwa użytkownika i hasło zostały zapamiętane. Gdy ponownie odwiedzisz tę stronę, pola powinny się uzupełnić automatycznie, ułatwiając zalogowanie się.

Uwaga! Zachowaj ostrożność zapisując login i hasło w menedżerach haseł np. wbudowanych w przeglądarki internetowe. Jeśli inna osoba uzyska dostęp do Twojego komputera, może ona wówczas automatycznie zalogować się na Twoje konto.

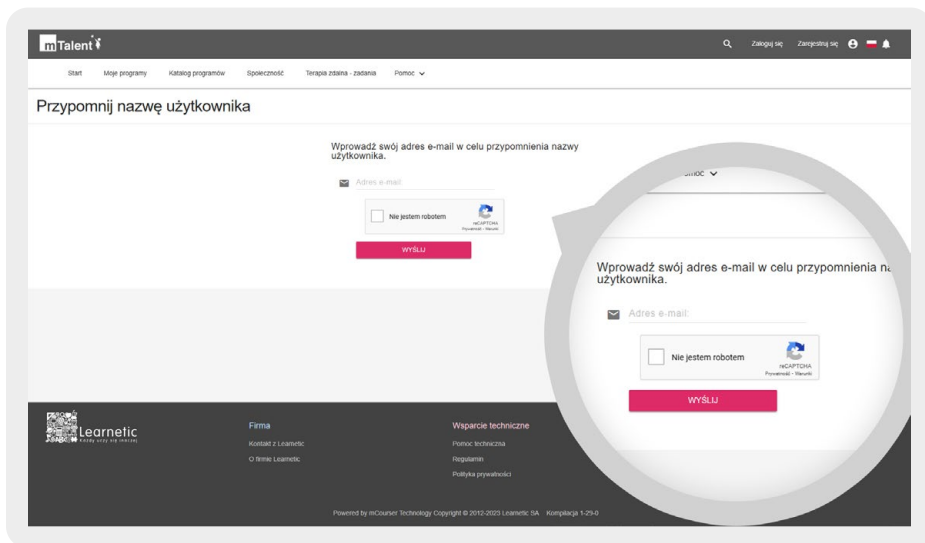


Na stronie logowania dostępne są także inne opcje, które umożliwią Ci odzyskanie danych do logowania, nawet jeśli zapomnisz hasła lub nazwę użytkownika.

Jeśli zapomnisz swojego hasła, zawsze możesz je zmienić wybierając opcję **Nie pamiętasz hasła?**. W wyświetlonym polu wpiszesz wówczas swoją nazwę użytkownika (login), zaznaczysz opcję **Nie jestem robotem**, a następnie klikniesz przycisk **Wyślij**. Na podany przez Ciebie podczas rejestracji adres e-mail zostanie wysłana wiadomość z linkiem umożliwiającym zresetowanie i podanie nowego hasła.

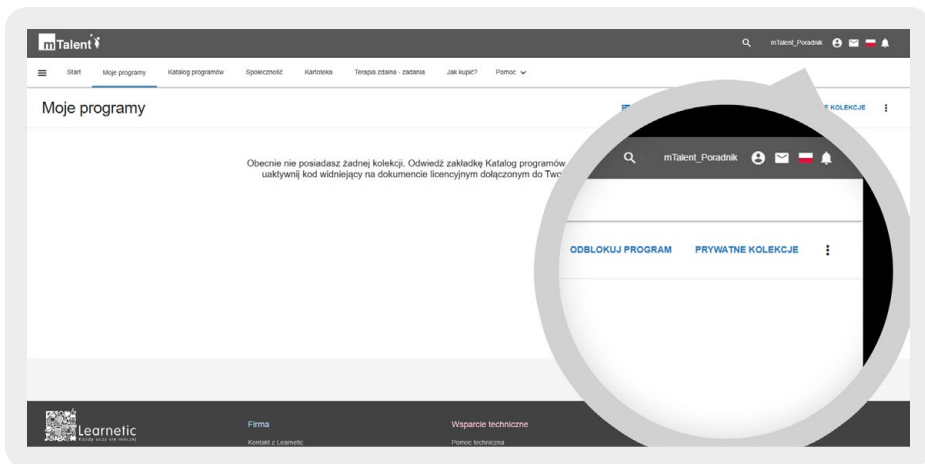


Jeśli natomiast zapomnisz nazwę użytkownika (login), użyj opcję **Nie pamiętasz swojej nazwy użytkownika?**. W wyświetlonym polu wpisz adres e-mail, zaznacz opcję **Nie jestem robotem**, a następnie kliknij przycisk **Wyślij**. Na podany przez Ciebie podczas rejestracji adres e-mail zostanie wysłana wiadomość z nazwą użytkownika lub wszystkimi nazwami użytkownika powiązanymi z danym adresem e-mail.



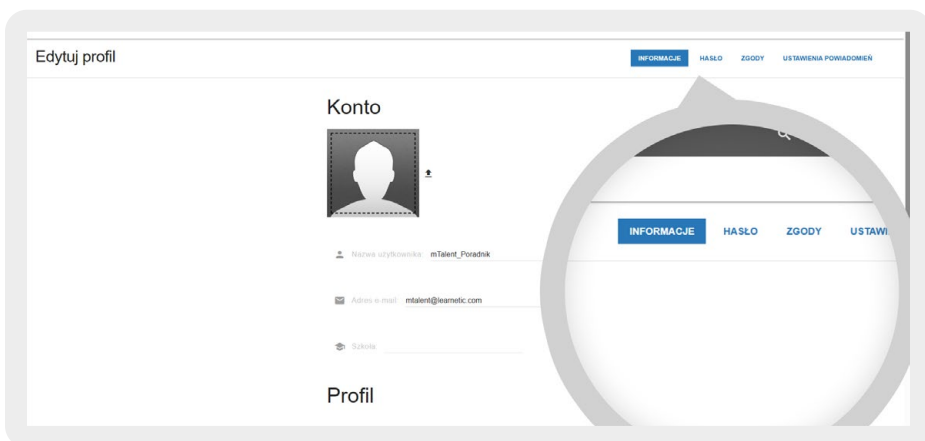
Po zalogowaniu się możesz już korzystać z dostępnych funkcji Platformy. Jeśli nie uaktywniłeś jeszcze zakupionych zasobów i nie utworzyłeś własnych kolekcji, lista dostępnych pozycji w zakładce **Moje programy** pozostaje pusta.

Zalogowany użytkownik Platformy w każdym momencie może przejść do edycji danych podanych podczas rejestracji. Aby edytować swoje dane, kliknij swoje imię i nazwisko (lub nazwę użytkownika, jeśli nie podałeś innych danych) w prawym górnym rogu strony.

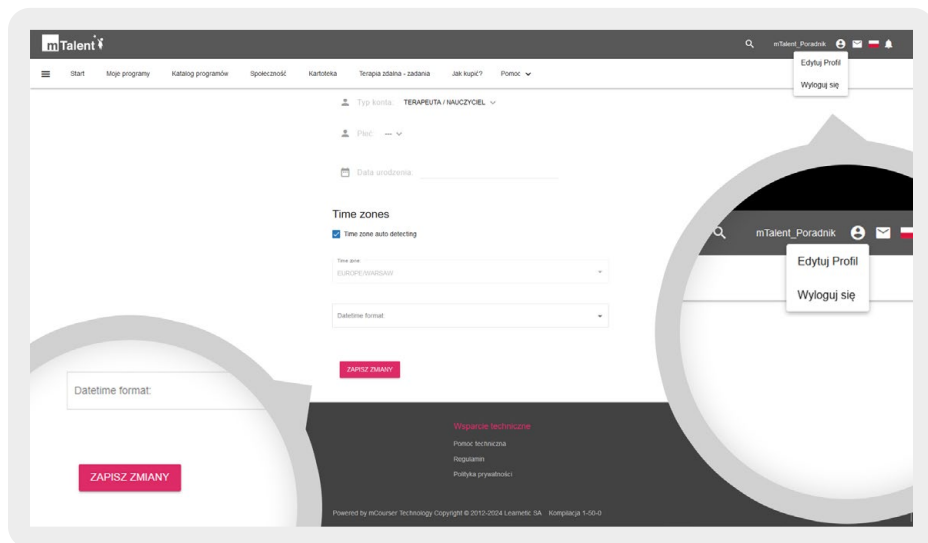


Na stronie profilu możesz edytować swoje dane w zakładce **Informacje**. Nie dotyczy to jednak nazwy użytkownika, której po rejestracji nie można zmienić. Na samym dole możesz zmienić ustawienia dotyczące strefy czasowej. Domyślnie włączona jest opcja autowykrywania strefy, której nie musisz zmieniać, jeśli strefa została prawidłowo rozpoznana jako **EUROPE/WARSAW**.

Po kliknięciu zakładki **Hasło** możesz zmienić ustanowione wcześniej hasło dostępu do konta. Natomiast w zakładce **Zgody** możesz dodatkowo zmienić udzielone przez siebie zgody na przetwarzanie danych osobowych oraz otrzymywanie treści marketingowych.



Jeśli chciałbyś dodać swoje zdjęcie, kliknij strzałkę w górę obok domyślnego wizerunku postaci i wybierz odpowiedni plik na swoim komputerze. Aby zmiany zapisały się, pamiętaj o kliknięciu przycisku **Zapisz zmiany**. Aby wylogować się, kliknij przycisk **Wyloguj się**.



II. Aktywacja dostępu do programów

Programy z serii mTalent wymagają aktywacji na Platformie mTalent.pl. To jednorazowa czynność, która trwale powiąże dany program z kontem użytkownika. W tym rozdziale dowiesz się, jak uaktywnić zakupiony materiał multimedialny na swoim koncie za pomocą otrzymanego kodu dostępu. Nauczysz się także wyszukiwać i uruchamiać wybrane zasoby.

1. Kody dostępu i dokument licencyjny

Aby uaktywnić zakupiony program na Platformie, musisz wpisać unikalny kod dostępu, który umieszczony jest na dokumencie licencyjnym. Ten dokument dołączany jest do każdego zestawu i w razie jego braku, koniecznie skontaktuj się z nami. Uważnie zapoznaj się z zapisami tego dokumentu.

Pamiętaj! Programy z serii mTalent możesz uaktywnić tylko na takiej liczbie kont, ile licencji online wynika z zapisów dokumentu licencyjnego lub naklejki na opakowaniu.

W przypadku programów terapeutycznych zakupionych po kwietniu 2023 r. (zajęcia logopedyczne, percepcje, programy z serii Autyzm itp.) są to dwie licencje, a zakupione wcześniej miały 1 licencję online. Są także programy przeznaczone głównie do szkół (np. Czytanie Syllabami, Ortografia, programy z serii Potrafię), które można uaktywnić aż na 3 kontakach.

Danych kont, na których uaktywniono program, nie możesz udostępnić innym użytkownikom.

KORZYSTANIE Z MATERIAŁÓW INTERAKTYWNYCH
mTalent: kod dostępu

mTalent
WYRÓWNYWANIE SZANS

Do odblokowania produktu służy podany niżej **kod dostępu**, który użytkownik musi wykorzystać w serwisie internetowym mTalent.pl, dostępnym pod adresem www.mTalent.pl (**Serwis**). W tym celu konieczne jest posiadanie dostępu do sieci internet oraz aktywnego adresu e-mail, a także założenie konta w Serwisie.

Użytkownik może korzystać z Produktu w sposób opisany w niniejszym dokumencie i regulaminie Serwisu, który znajduje się pod adresem: <https://www.mTalent.pl/public/terms-of-use> (**Regulamini**). Przed odblokowaniem treści edukacyjnych za pomocą kodu dostępu należy zapoznać się z Regulaminem.

Administratorem Serwisu i dostawcą usług w ramach Serwisu (**Usługi**) jest spółka Learnetic Spółka Akcyjna z siedzibą w Gdańsku, przy ul. Azymutalnej 9 (80-298 Gdańsk), wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego przez Sąd Rejonowy Gdańsk – Północ w Gdańsku, VII Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000367973, o kapitale zakładowym w wysokości 100.000,00 zł opłaconym w całości, o numerze NIP 5842705459 oraz REGON: 221121155 (**Dostawca**).

Dostawcą materiałów edukacyjnych w Serwisie jest Dostawca oraz inne podmioty (**Dostawcy Zewnętrzni**).

Zasady reklamacji w zakresie Usług świadczonych przez Dostawcę określone są w Regulaminie.

Korzystanie z Produktu:

1. W przypadku uzyskania dostępu do Produktu za pomocą kodu dostępu użytkownik (np. placówka edukacyjna) nabywa 2 niewyłączne, nieograniczone terytorialnie licencje na korzystanie z Produktu w ramach Serwisu w celach edukacyjnych. Oznacza to, że kod dostępu pozwoli odblokować program na 2 różnych kontakach założonych w Serwisie.
2. Użytkownikowi nie wolno kopiować, rozpowszechniać ani modyfikować Produktu. Niezależnie od tego, wyłącznie za pomocą aplikacji mobilno-produkta Learnetic, korzystając z Produktu poza Serwisem na maksymalnie 2 różnych urządzeniach.
3. Użytkownik nie może udostępnić kodu dostępu do Produktu ani danych założonych kont w Serwisie osobom trzecim.
4. Naruszenie powyższych warunków powoduje automatycznie wygaśnięcie udzielonych licencji.

TWÓJ KOD DOSTĘPU:

Learnetic SA, ul. Azymutalna 9 Bl. 80-298 Gdańsk | NIP: 5842705459 | +48 58 7647500 | www.learnetic.pl

2. Wyszukiwanie i uruchamianie zasobów

Aby uaktywnić zakupiony program, zasób czy grupę zasobów na swoim koncie, możesz to zrobić na dwa sposoby.

Najprostszy polega na przejściu do zakładki **Moje programy** i kliknięciu przycisku **Odblokuj Program**. Alternatywnie, możesz przejść do zakładki **Katalog programów**. W tym miejscu znajdziesz wszystkie dostępne na Platformie programy – zarówno darmowe wersje demo, jak i pełne wersje komercyjne.

The screenshot displays the 'Katalog programów' (Program Catalog) page on the mTalent platform. The page is organized into a grid of program cards, each representing a different educational resource. The cards are categorized under 'Wersje demonstracyjne' (Demo Versions). Each card includes a title, a brief description, a 'DARMOWA' (Free) label, and 'ZASOBY' (Resources) buttons. The programs listed include: DEMO - Trudności w pisaniu, DEMO ADHD, DEMO AUTYZM. Cz. I - Mowa w kontekście..., DEMO AUTYZM. Cz. II - Mowa w kontekście..., DEMO AUTYZM. Tworzenie umiejętności..., DEMO Autyzm. Mowa czynna, od słowa do zdania, DEMO Autyzm. Rozumienie i naśladowanie..., DEMO CZYTANIE ze zrozumieniem, DEMO Czytanie SY-LA-BA-MI cz. 1, DEMO Czytanie SY-LA-BA-MI cz. II, DEMO Czytanie. LITERY, DEMO Matematyka-DYSKALKULIA, DEMO Nauka polskiego jako obcego, DEMO Ortografia, and DEMO POTRAFIE. Matematyka... Each card also features a small icon representing the program's theme.

Po kliknięciu wybranego elementu domyślnie wyświetlona zostanie zawartość zakładki **Szczegóły**, a więc opis i ewentualne wymagania danego zasobu. W zakładce **Spis treści** znajdziesz natomiast spis poszczególnych elementów składających się na dany zasób czy Kolekcję.

The screenshot shows the 'Percepcja słuchowa' program page on the mTalent platform. The page includes a navigation bar, a search bar, and a main content area with a description of the program. A circular callout highlights the 'Licencje' section, which contains the following text and buttons:

Licencje

Możesz odblokować ten program używając kodu.

Odblokuj

Kontaktuj się z wydawcą

Kontaktuj się z wydawcą

Zwróć uwagę na wyświetlony panel Licencje, w którym znajdziesz przyciski umożliwiające:

- przejście do formularza kontaktowego z wydawcą (**Kontakt**),
- rozpoczęcie procedury odblokowania zasobu (**Odblokuj**),
- dodanie darmowego / odblokowanego zasobu do zakładki **Moje programy (Dodaj)**.

The screenshot shows the 'DEMO - Trudności w pisaniu' program page on the mTalent platform. The page includes a navigation bar, a search bar, and a main content area with a description of the program. A circular callout highlights the 'Licencje' section, which contains the following text and buttons:

Licencje

Ten program jest darmowy. Możesz go dodać do Moje programy.

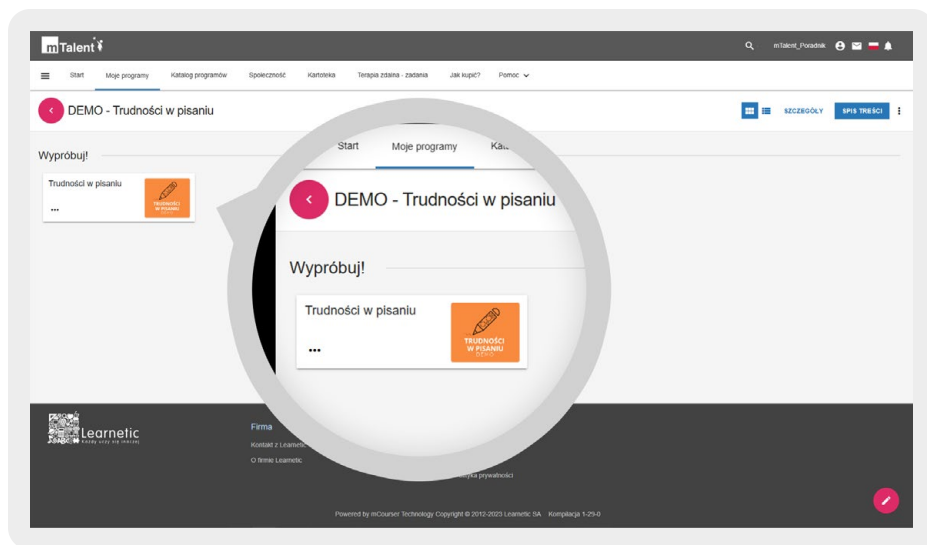
Dodaj

Licencja – skontaktuj się z wydawcą.

Kontaktuj się z wydawcą

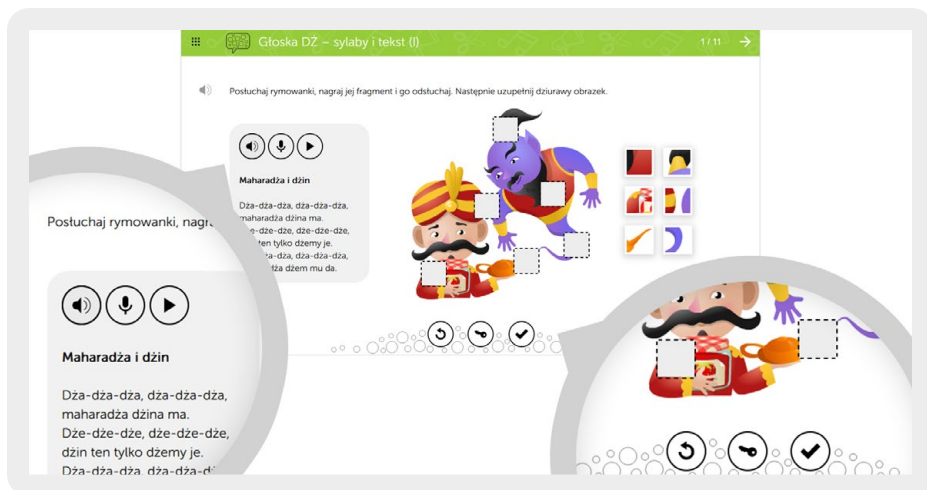
Po kliknięciu przycisku **Dodaj** przy danym zasobie pojawi się on w zakładce **Moje programy**, gdzie można go uruchomić. Po jego kliknięciu pojawi się lista zawartych w nim zasobów. Wybór jednego z nich spowoduje wczytanie pierwszego ekranu.

Pamiętaj! W przypadku programów demonstracyjnych zakres dostępnych zasobów może być znacznie ograniczony, a także wymagana może być dodatkowa interakcja, np. kliknięcie przycisku **Zaczynamy**.



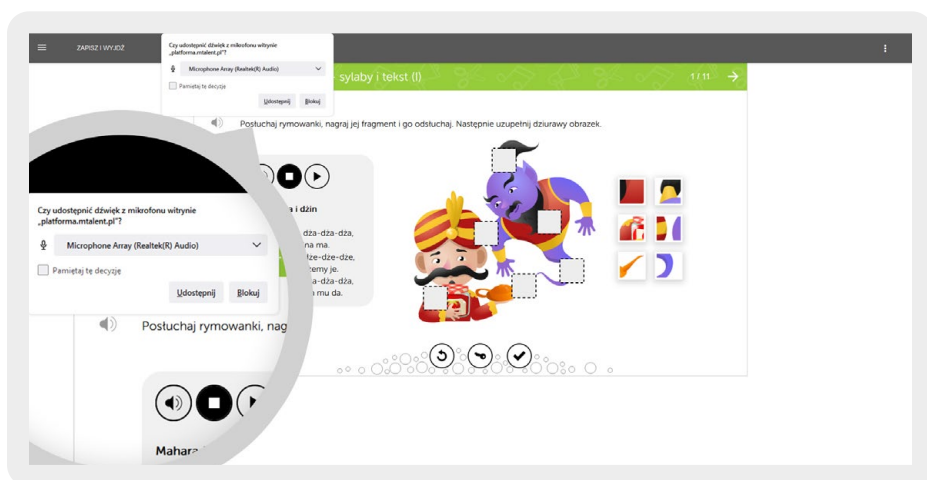
Do nawigowania pomiędzy ekranami służą przyciski strzałek w prawym górnym rogu ekranu. Większość spośród ekranów składających się na zasoby, to ćwiczenia. W ich przypadku na dole ekranu pojawiają się przyciski, za pomocą których możesz odkryć rozwiązanie, sprawdzić poprawność wykonanych działań, a także wykonać ćwiczenie od nowa.

Jeżeli dane ćwiczenie wymaga nagrywania dźwięku, dostępne stają się dodatkowe przyciski, które umożliwiają odtworzenie głównej treści polecenia, odtworzenie dźwięku, nagranie dźwięku i odtworzenie nagrania.

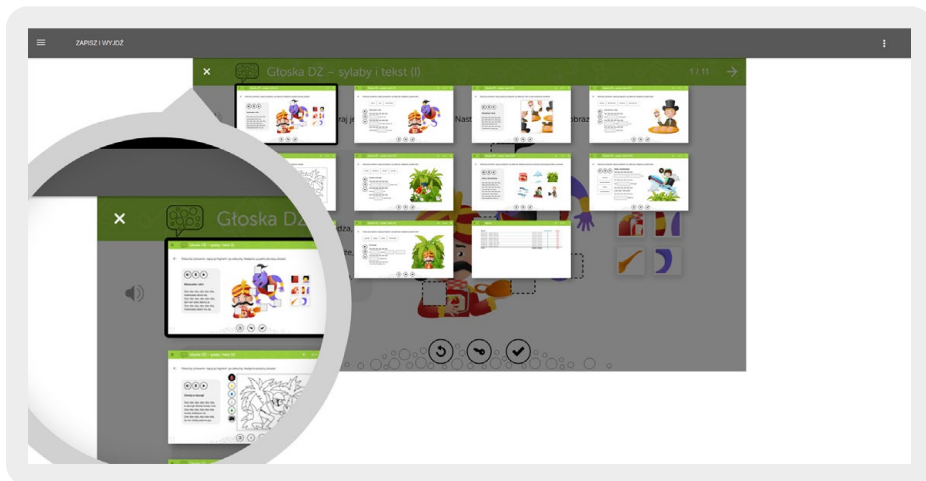


Pamiętaj! Przed rozpoczęciem nagrywania koniecznie upewnij się, że mikrofon został właściwie podłączony do komputera i uaktywniony w ustawieniach dźwiękowych.

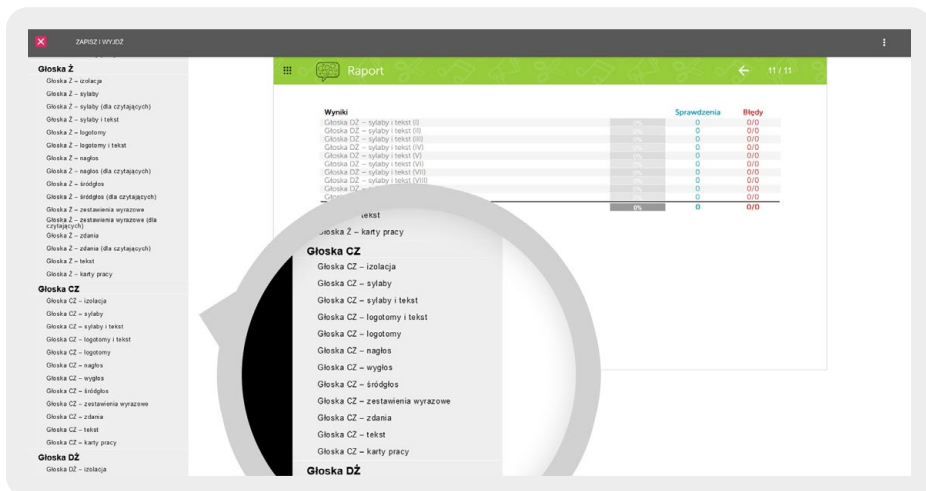
Po kliknięciu przycisku nagrywania w dolnej lub górnej części okna przeglądarki pojawić może się zapytanie o wyrażenie zgody na użycie mikrofonu. Takie zapytanie powinno pojawić się tylko podczas pierwszego użycia funkcji nagrywania na danym urządzeniu. Pamiętaj, aby skorzystać z opcji zapamiętania decyzji, gdy pojawi się taka możliwość.

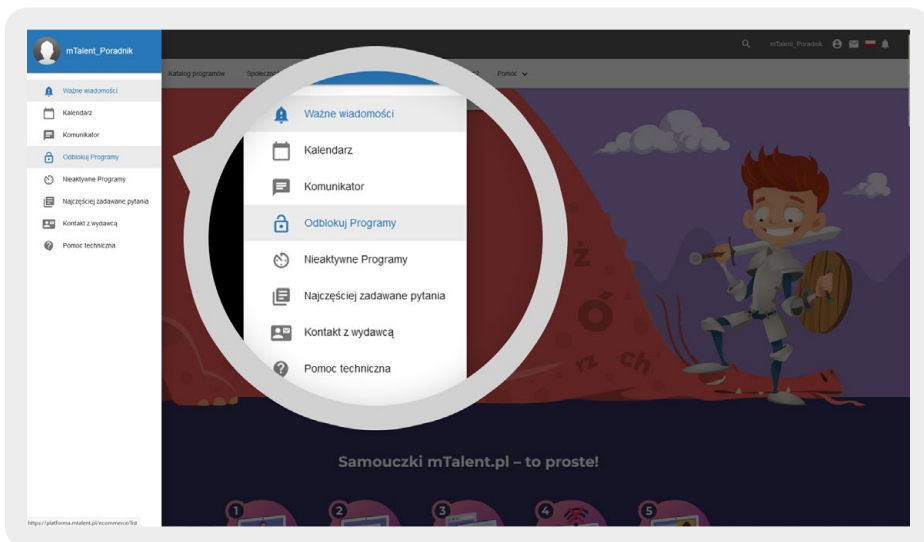


Natomiast klikając przycisk wyglądający jak kwadrat zbudowany z kropek możesz wyświetlić listę wszystkich ekranów i przejść do dowolnego z nich. Widok ten możesz zamknąć za pomocą przycisku „X”.

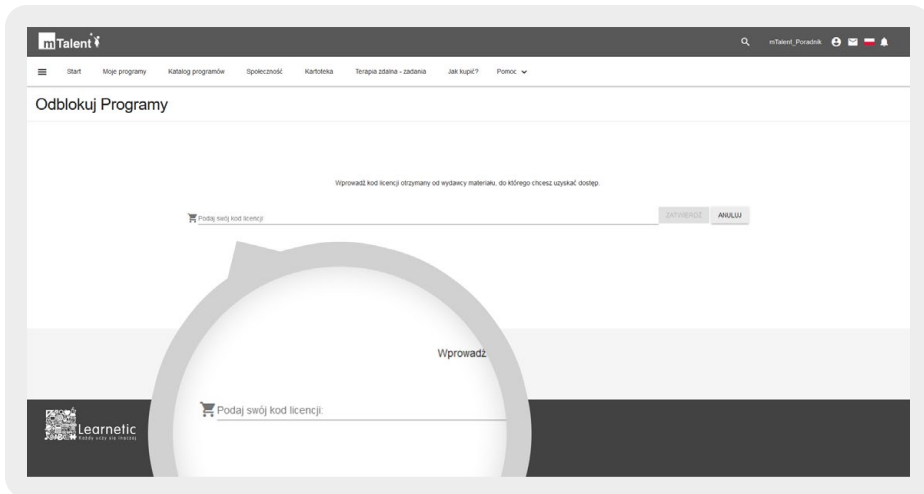


Ostatni ekran każdego zasobu to podsumowanie zawierające listę pozostałych ekranów oraz osiągnięte w nich wyniki. Jeśli chciałbyś wyświetlić panel z nazwami wszystkich zasobów, rozwiń menu typu „hamburger” w lewym górnym rogu ekranu. Po kliknięciu jednej z pozycji widocznych w panelu zostaniesz od razu przeniesiony do pierwszego ekranu wybranego zasobu.

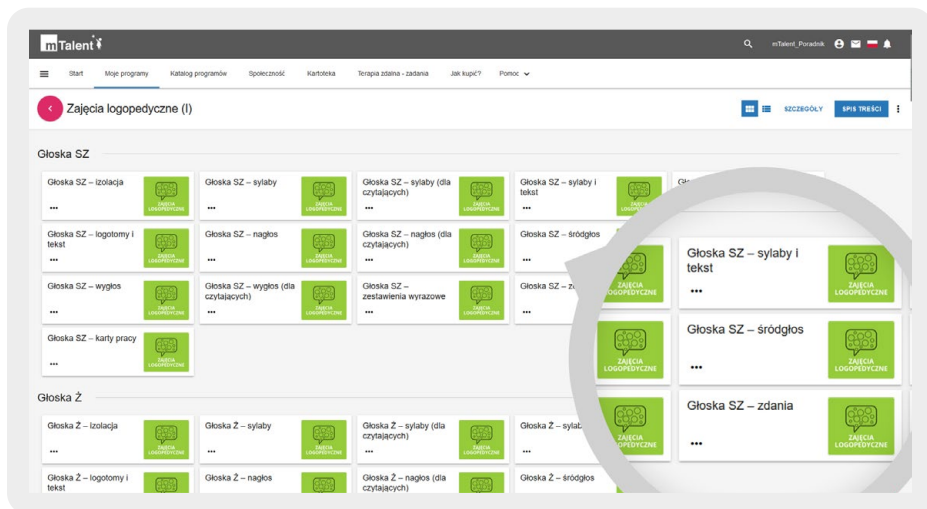




Na ekranie pojawia się pole, w którym musisz wpisać kod dostępu. Po wpisaniu kodu dostępu zatwierdź go za pomocą przycisku **Zatwierdź**. Spowoduje to uaktywnienie wybranego zasobu lub Kolekcji.



Po uaktywnieniu materiał staje się dostępny w zakładce **Moje programy**. Po jego kliknięciu pojawi się lista zawartych w nim zasobów. Wybór jednego z nich spowoduje wczytanie pierwszego ekranu.



Pamiętaj! Program możesz uaktywnić tylko na tylu kontach, ile licencji online zapisano w treści dokumentu licencyjnego. Nie można ponownie uaktywnić tego samego kodu na koncie, na którym już wcześniej został użyty. Jednakże, dysponując różnymi kodami do tego samego programu, można na swoim koncie nadpisać poprzednią aktywację nowym kodem.

III. Praca z zasobami bez dostępu do Internetu

W tym rozdziale dowiesz się, w jaki sposób możesz korzystać z materiałów dostępnych na Platformie podczas pracy bez dostępu do Internetu za pomocą aplikacji mLibro. Aby to zrobić, musisz wykonać następujące czynności:

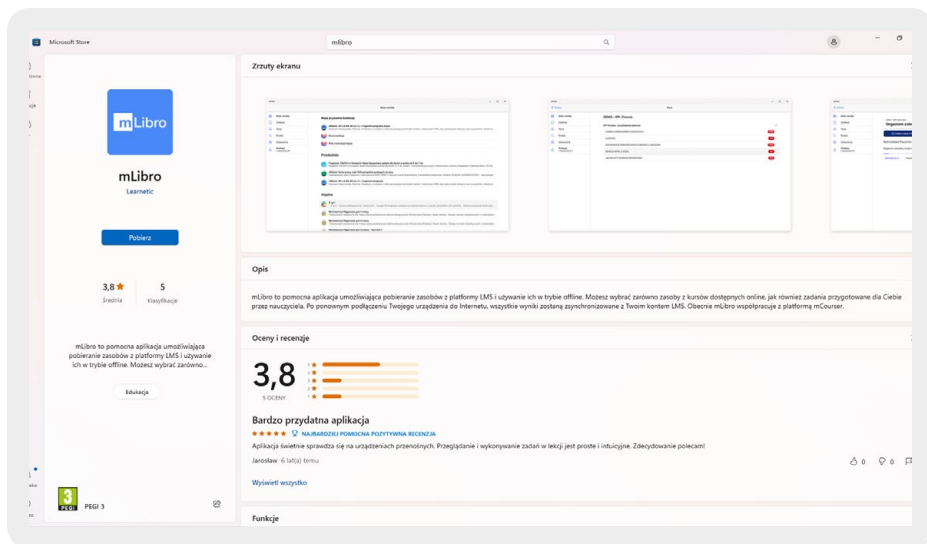
1. Założyć konto na naszej stronie <https://platforma.mtalent.pl> i aktywować na nim dostęp do zakupionych programów.
2. Pobrać aplikację mLibro ze sklepu, uruchomić ją i wybrać serwer <https://platforma.mtalent.pl>.
3. Pobrać z poziomu aplikacji mLibro zasoby, z których chciałbyś skorzystać (lub wszystkie dostępne zasoby).
4. Zsynchronizować dane w aplikacji mLibro z danymi na Platformie.

Dopiero po wykonaniu tych czynności możesz odłączyć Internet i korzystać z pobranych zasobów offline.

1. Pobieranie aplikacji mLibro

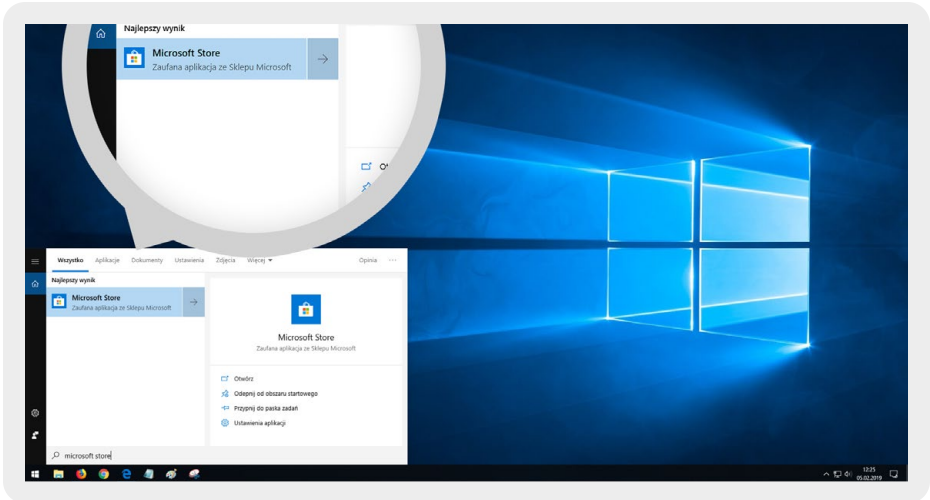
Aplikacja mLibro występuje w kilku wersjach dostępnych dla poszczególnych systemów operacyjnych. Każda z tych wersji ma zbliżoną funkcjonalność, choć poszczególne opcje mogą być dostępne w innym miejscu, np. po rozwinięciu dodatkowego menu typu „hamburger”.

Na samym dole głównej strony Platformy (mTalent.pl), przed zalogowaniem się, dostępne są przyciski-odnośniki do poszczególnych wersji aplikacji mLibro. W ten sposób najłatwiej zainstalujesz aplikację. Niektóre wersje mogą być czasowo niedostępne.



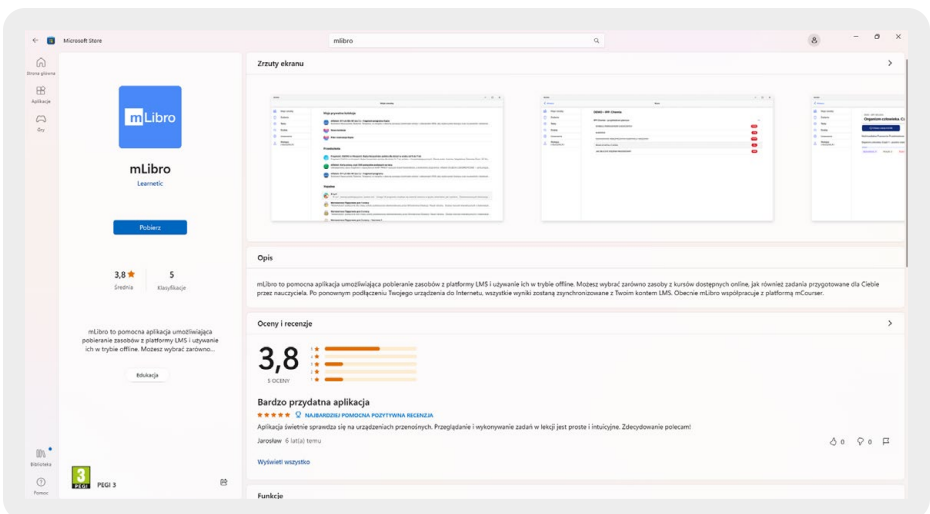
W tym miejscu wybierz odpowiedni przycisk, zgodny z systemem operacyjnym, z którego korzystasz. Poszczególne przyciski rozpoczną pobieranie pliku instalacyjnego lub przekierują Cię do strony sklepu z aplikacjami (App Store dla systemu iOS, Google Play dla systemu Android i Microsoft Store w przypadku Windows 10/11 i nowszych), gdzie bezpłatnie pobierzesz i zainstalujesz aplikację.

Jeżeli z jakiegoś powodu odnośnik do sklepu Microsoft Store nie zadziała, możesz samodzielnie go uruchomić i wyszukać w nim aplikację mLibro. Kafelki sklepu powinien się znajdować w menu **Start**, a jeśli go tam nie ma, kliknij przycisk **Start** prawym przyciskiem myszki. Następnie wybierz polecenie **Wyszukaj**, wpisz **Microsoft Store** i kliknij wyszukiwaną pozycję.



W tym przykładzie zapoznasz się ze sposobem instalacji wersji dla Windows 10/11 przy pomocy sklepu Microsoft Store.

Po uruchomieniu sklepu Microsoft Store wpisz w polu wyszukiwania **mLibro** i naciśnij **Enter**. Na ekranie powinieneś zobaczyć opis aplikacji w sklepie Microsoft Store. Po kliknięciu przycisku **Install / Get** lub **Zainstaluj / Pobierz** (w zależności od aktywnej wersji językowej sklepu) następuje sprawdzenie, czy aplikacja jest już zainstalowana.



Jeśli wcześniej zainstalowałeś już mLibro, pojawi się stosowna informacja i będziesz mógł uruchomić aplikację. W przeciwnym razie wyświetlone zostanie okno aplikacji z aktywnym przyciskiem **Zainstaluj**. Po jego kliknięciu rozpocznie się proces instalacji.

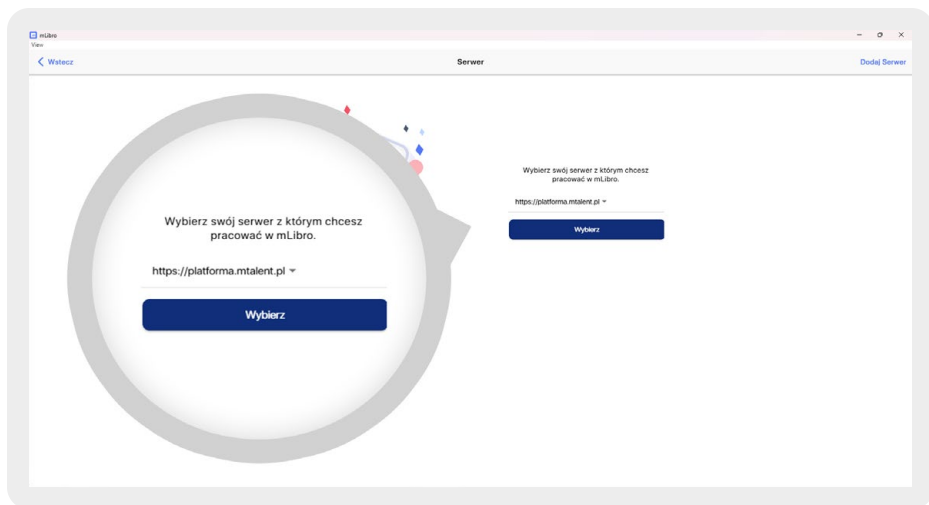
W tym momencie może także pojawić się ekran logowania do konta Microsoft. Możesz pominąć ten etap, zamykając wyświetlone okno za pomocą przycisku **X**. Proces instalacji mLibro może potrwać dłuższą chwilę. Po jego zakończeniu nowy kafelek z programem mLibro powinien pojawić się w menu **Start**, gdzie będzie czekał na uruchomienie w przyszłości. Aplikację można także przypiąć do paska zadań.

Po zakończeniu instalacji i kliknięciu przycisku **Otwórz / Uruchom** na ekranie wyświetlone zostanie główne okno aplikacji mLibro przeznaczonej dla Windows 10/11. mLibro na systemie iOS oraz Android może wyglądać trochę inaczej. Każda z tych wersji pozwala na łącznie się z różnymi platformami i pobieranie z nich materiałów multimedialnych do pracy bez połączenia z Internetem.

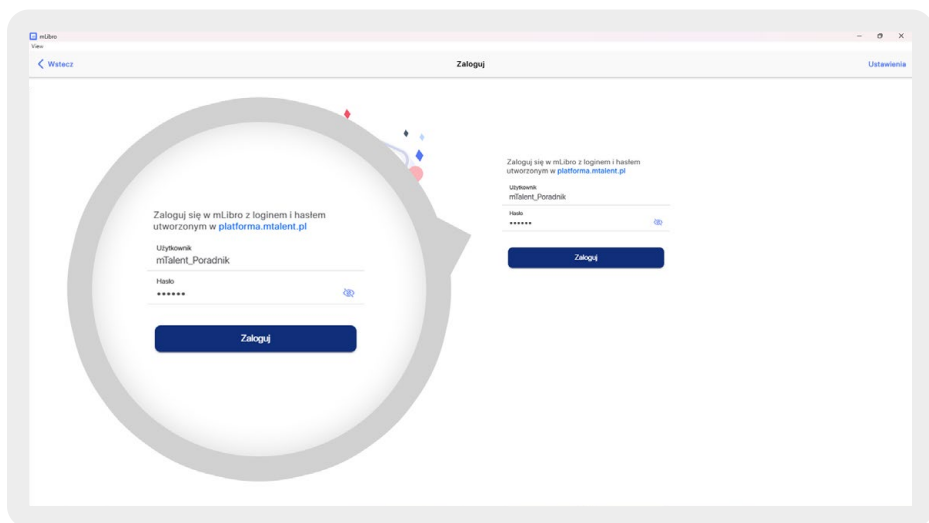
2. Pobieranie, instalacja i uruchamianie zasobów

Aby pobrać zasoby w celu korzystania z nich bez dostępu do Internetu, najpierw musisz nawiązać połączenie z Platformą.

Zwróć uwagę, że w samym centrum głównego okna masz możliwość wyboru serwera. Domyślna wartość jest niewłaściwa dla platformy mTalent.pl, więc powinieneś ją zmienić na adres **<https://platforma.mtalent.pl>**, a następnie kliknąć przycisk **Wybierz**, **Potwierdź** i **Zaloguj**, aby przejść do etapu logowania.

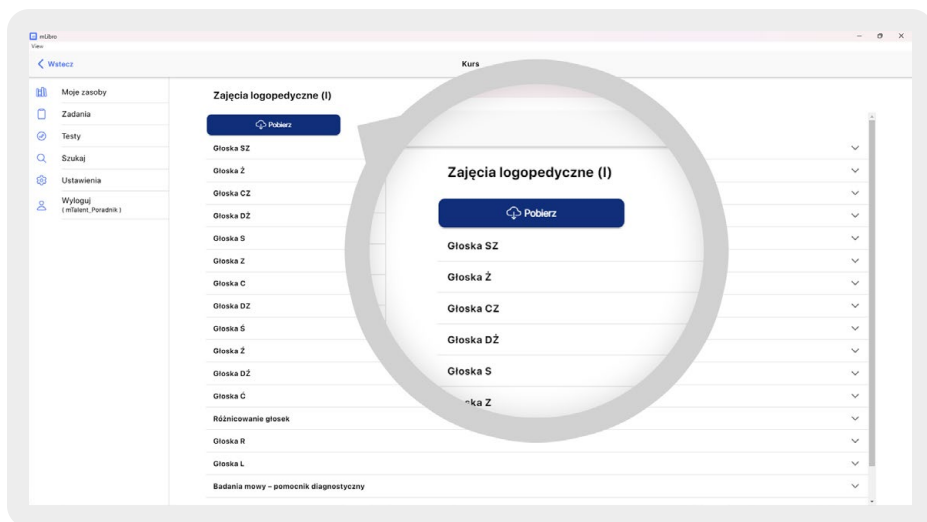


Aplikacja wymaga zalogowania się na konto zarejestrowane wcześniej na Platformie. Bez zalogowania się nie będziesz mógł korzystać z dostępnych tam zasobów.

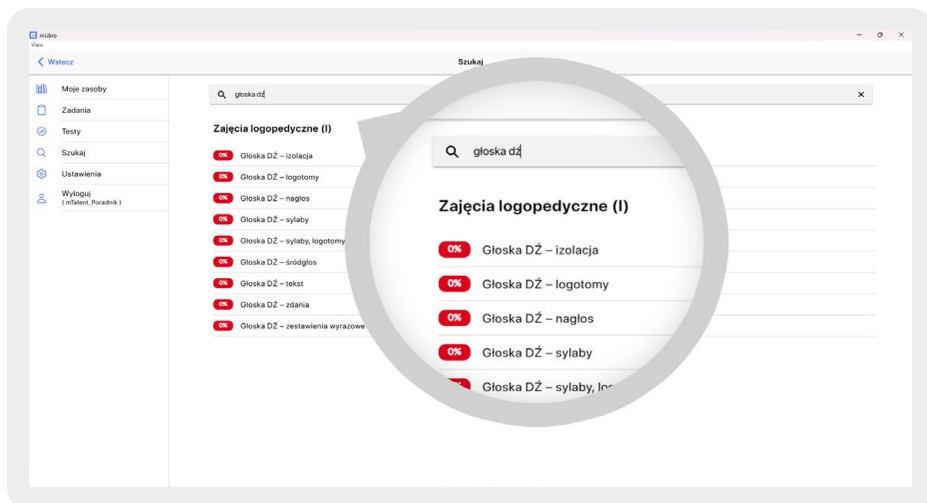


Kliknięcie przycisku **Zaloguj** spowoduje rozpoczęcie pobierania niezbędnych modułów i danych z serwera, co może zająć dłuższą chwilę. Po zakończeniu tych operacji na ekranie pojawi się zawartość zakładki **Moje zasoby** wraz z programami i innymi materiałami, do których dostęp uaktywniono wcześniej na Platformie.

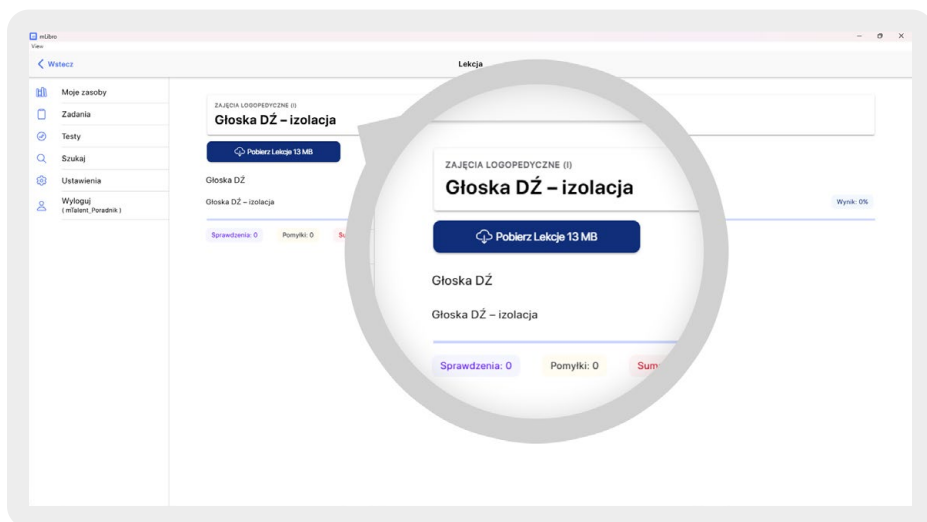
Kliknięcie danego programu spowoduje przejście do listy dostępnych zasobów, gdzie możesz rozpocząć pobieranie wszystkich lub tylko wybranych pozycji. Pobieranie wszystkich zasobów programu jednocześnie może zająć więcej czasu i miejsca oraz bardziej obciążyć Twoje połączenie z Internetem.



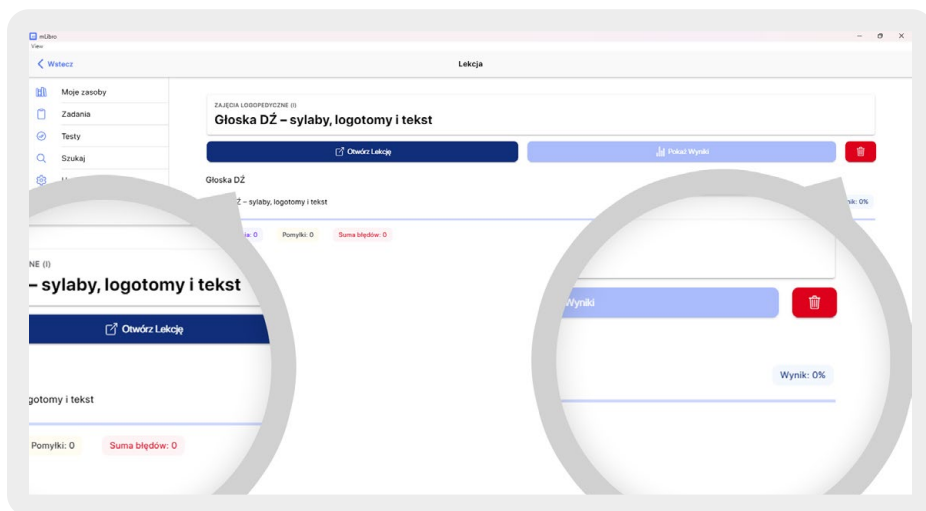
Korzystając z mLibro, możesz nawigować przy pomocy przewijanej listy zasobów. Aby wyświetlić dalsze pozycje, chwyć myszką pasek przewijania znajdujący się u dołu ekranu i przesunij myszkę we właściwą stronę. Alternatywnie możesz skorzystać z wbudowanej wyszukiwarki. Aby z niej skorzystać, wystarczy że klikniesz przycisk **Szukaj**, wpiszesz ciąg znaków i zatwierdzisz swój wybór.



W ten sposób powstała lista zasobów zawierających odpowiednią nazwę. Po wybraniu jednego z nich możesz już rozpocząć jego pobieranie za pomocą przycisku **Pobierz / Pobierz Lekcję**. Po zakończeniu instalacji przycisk zmieni nazwę na **Otwórz Lekcję**. Czas pobierania i instalowania zasobu zależy od szybkości Twojego łącza internetowego i urządzenia. W przypadku większych zasobów będziesz musiał uzbroić się w cierpliwość.

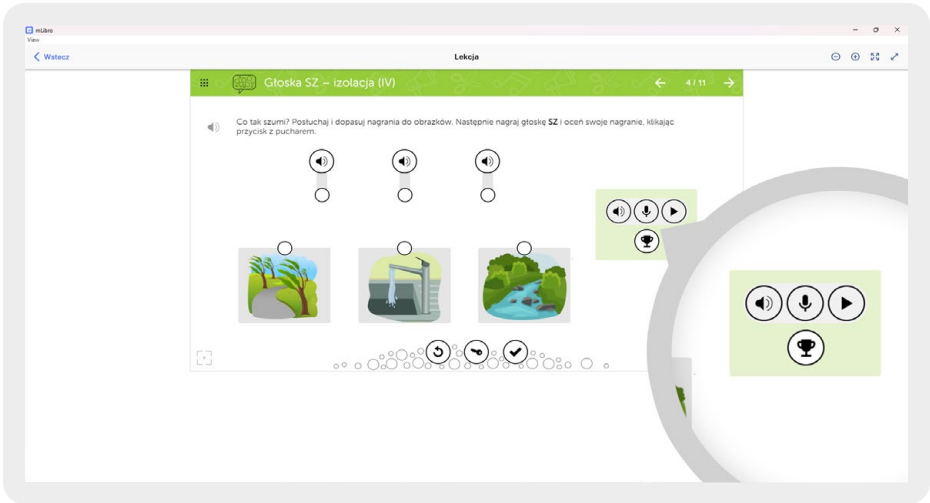


Zwróć uwagę, że w tym miejscu pojawił się jeszcze jeden czerwony przycisk – **Usuń zasób**, za pomocą którego możesz odinstalować dany zasób. W ten sposób możesz zwolnić przestrzeń na dysku. Usunięte zasoby możesz zainstalować ponownie w przyszłości, o ile nie przekroczysz dozwolonej liczby urządzeń.

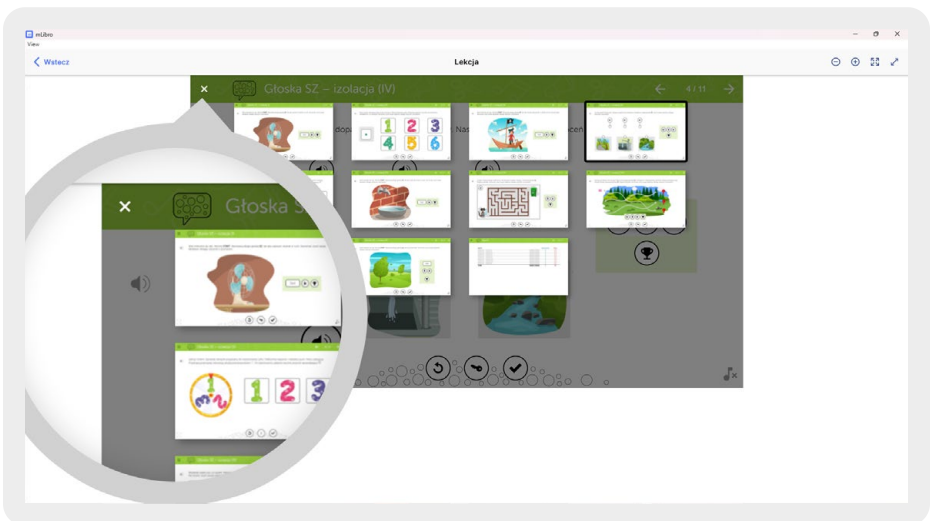


Jeśli nie wiesz, na ilu urządzeniach możesz pobrać zasoby, do których wykupisz dostęp, skontaktuj się z nami. Standardowo w przypadku programów terapeutycznych (np. zajęcia logopedyczne, percepcje, programy z serii Autyzm itp.) można je pobrać na 2 urządzeniach, ale są także programy tzw. szkolne (np. Czytanie Sylabami, Ortografia, programy z serii Potrafię), dla których jest to możliwe aż na 6 urządzeniach.

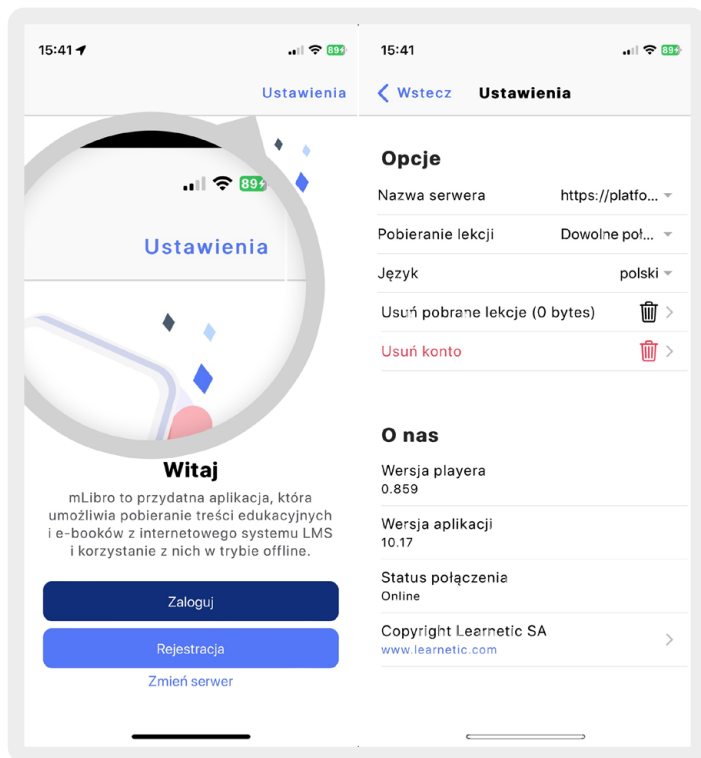
Po uruchomieniu wybranego zasobu jego pierwszy ekran pojawi się domyślnie w zmaksymalizowanym oknie. Jak wspomniano wcześniej w rozdziale dotyczącym wyszukiwania i uruchamiania zasobów na Platformie, znajdziesz tu przyciski pozwalające odkryć rozwiązanie, sprawdzić poprawność wykonanych działań, a także wykonać ćwiczenie od nowa. Na ekranach mogą się także pojawić przyciski do odtwarzania i nagrywania dźwięku.



Za pomocą strzałki w lewo w lewym górnym rogu ekranu możesz powrócić do okna mLibro. Podobnie jak na Platformie, klikając przycisk wyglądający jak kwadrat zbudowany z kropek, możesz wyświetlić listę wszystkich ekranów i przejść do dowolnego z nich. Widok ten możesz zamknąć za pomocą przycisku **X**.



Oto jak wygląda aplikacja mLibro w wersji mobilnej. Zwróć uwagę, że pomimo innego interfejsu funkcje aplikacji są niemal identyczne. W wersji mobilnej również wymagane jest zalogowanie się i wybór serwera. Inne funkcje – w tym ustawienia – znajdziesz w prawym górnym rogu aplikacji. Aplikację możesz w każdej chwili zamknąć, wybierając opcję “Wyloguj” z menu typu “hamburger”.



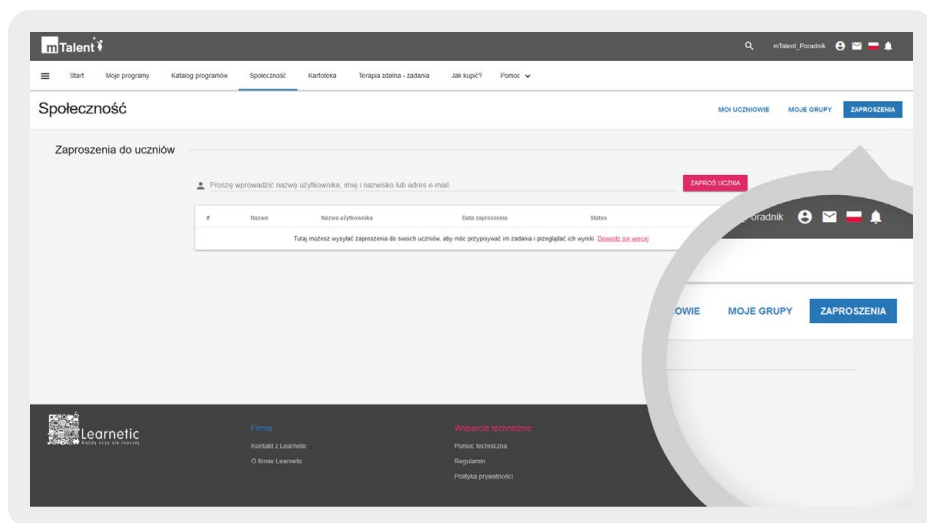
IV. Społeczność i e-Spotkania

Platforma.mtalent.pl jest dedykowana przede wszystkim terapeutom i nauczycielom, którzy za pomocą jej rozbudowanych funkcjonalności mogą prowadzić zajęcia terapeutyczne i edukacyjne. Platforma.mTalent.pl pozwala także wprowadzać do zajęć interakcję pomiędzy nauczycielem i uczniami z wykorzystaniem urządzeń multimedialnych.

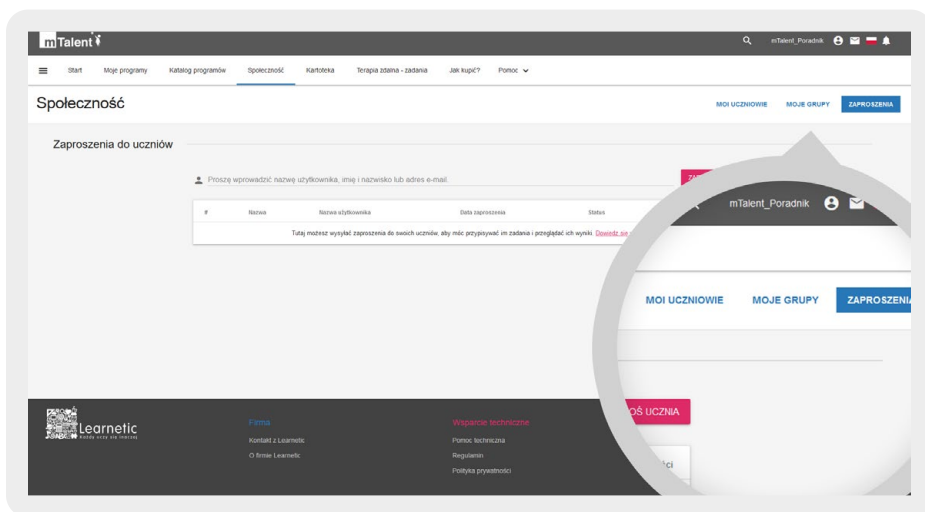
Po lekturze tego rozdziału będziesz wiedział, jak tworzyć swoje grupy uczniów i pacjentów oraz jak prowadzić z nimi synchroniczne zajęcia zwane E-Spotkaniami.

1. Społeczność

W celu nawiązania połączenia z pacjentami i uczniami obecnymi na Platformie musisz utworzyć swoją sieć w zakładce **Społeczność**.



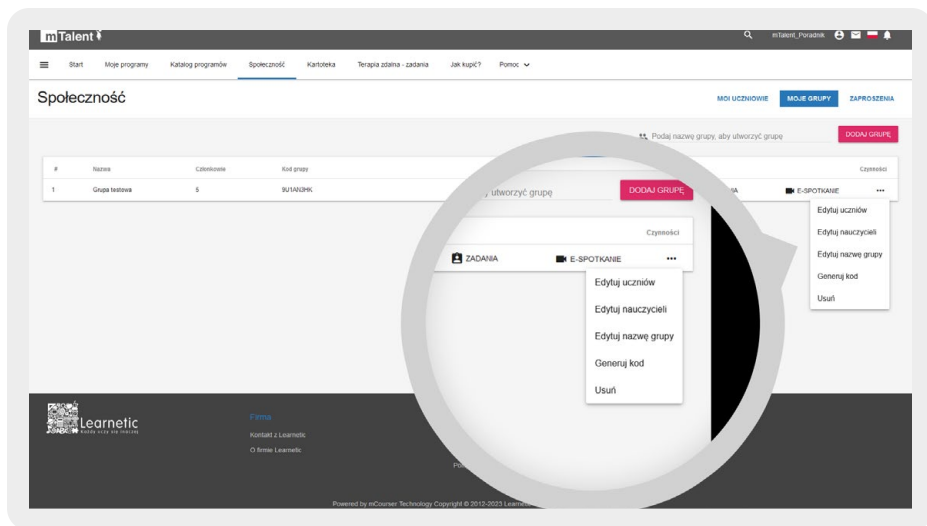
W zakładce **Zaproszenia**, w polu edycji możesz wpisać nazwę użytkownika dowolnego ucznia zarejestrowanego na Platformie i wysłać do niego zaproszenie do swojej sieci kontaktów. Uczeń po otrzymaniu Twojego zaproszenia musi je zaakceptować. Gdy to nastąpi, otrzymasz powiadomienie, a użytkownik stanie się widoczny na liście uczniów dostępnej w zakładce **Moi uczniowie**.



Uczniowie, z którymi nawiążesz połączenie, mogą zostać zorganizowani w grupy. Aby stworzyć taką grupę, przejdź do zakładki **Moje grupy**, wpisz nazwę nowej grupy i kliknij przycisk **Dodaj grupę**.

Uczeń może od razu dołączyć do Twojej grupy nawet bez akceptacji zaproszenia, jeśli otrzyma od Ciebie jej kod, wpisze go w dostępnym polu na zakładce **Społeczność** i kliknie przycisk **Dołącz do grupy**.

W rozwijanym menu obok każdej grupy znajdują się opcje pozwalające zmienić jej nazwę i skład osobowy. Korzystając z tego menu, możesz także wygenerować nowy kod grupy lub usunąć grupę, przy czym konieczne jest potwierdzenie tej czynności.

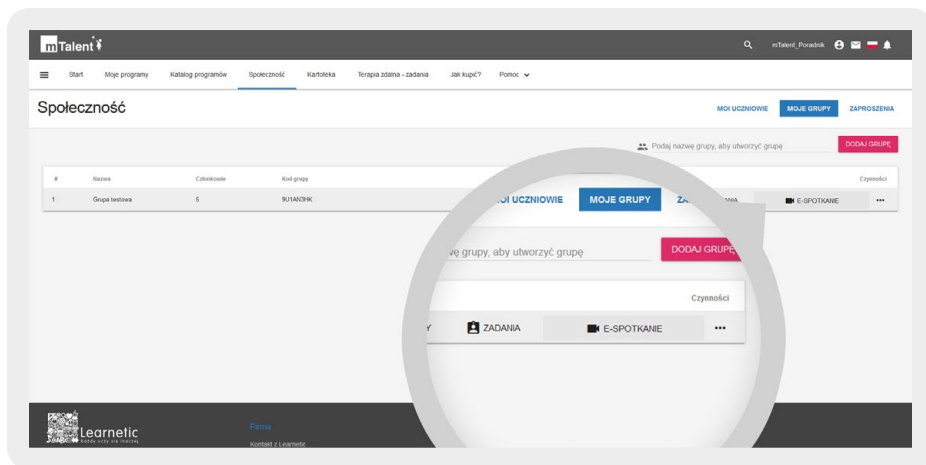


2. E-Spotkania

Na Platformie mTalent.pl możliwe jest prowadzenie synchronicznych zajęć zwanych E-Spotkaniami. Są to sesje terapeuty/nauczyciela z jego pacjentami/uczniemi, prowadzone na żywo.

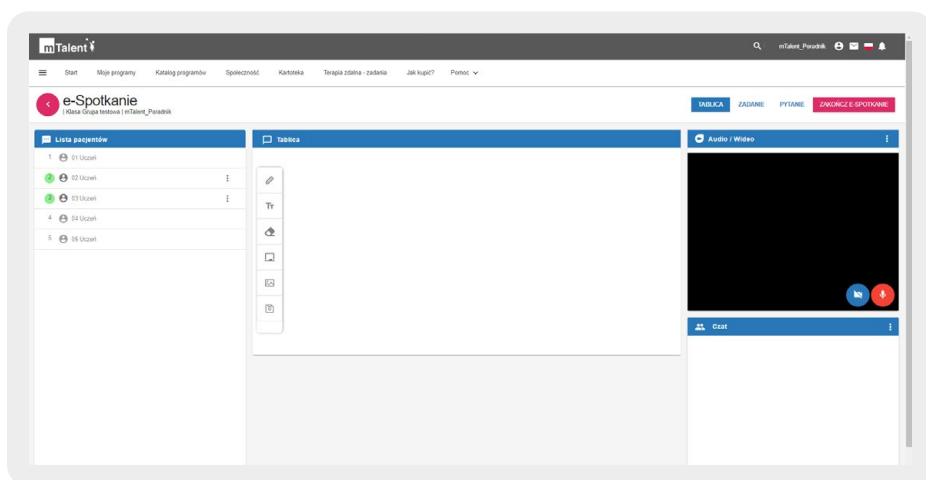
Aby było to możliwe, każdy z uczestników musi zarejestrować się na Platformie (osoby niepełnoletnie poprzez swoich opiekunów), a następnie poprzez zaproszenia lub kod grupy na koncie nauczyciela dołączyć do jego społeczności. E-Spotkanie rozpoczyna prowadzący (terapeuta/nauczyciel), a uczestnicy (pacjenci/uczniowie) dołączają do niego.

Prowadzący może wyświetlać swój obraz wideo, prezentować pulpit lub pisać na wirtualnej tablicy. Może także udzielić dostępu dla konkretnego uczestnika, zadać pytanie lub wystawić zadanie do wykonania.

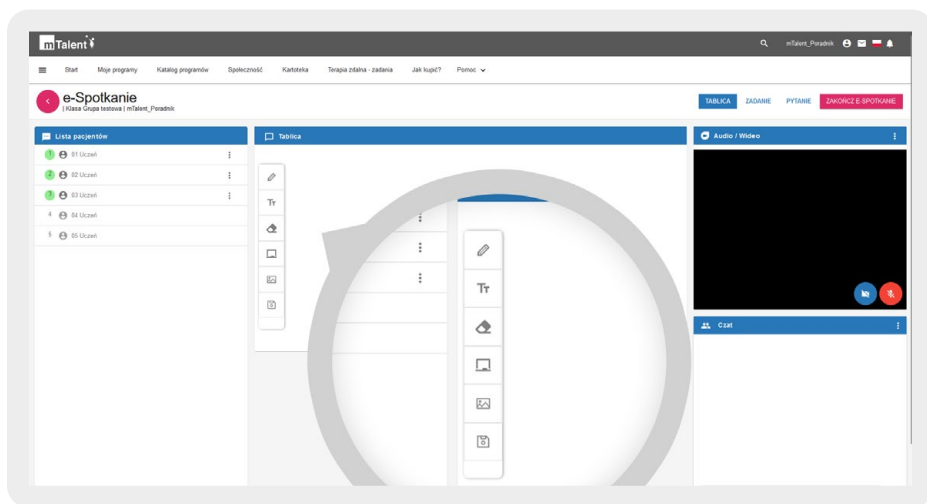


Aby rozpocząć sesję e-Spotkania, przejdź do zakładki **Społeczność**, a następnie przy odpowiedniej grupie kliknij przycisk **E-Spotkanie**. Podobnie uczeń po swojej stronie musi przejść na zakładkę **Społeczność** i kliknąć uaktywniony przycisk **E-Spotkanie**, by dołączyć do sesji.

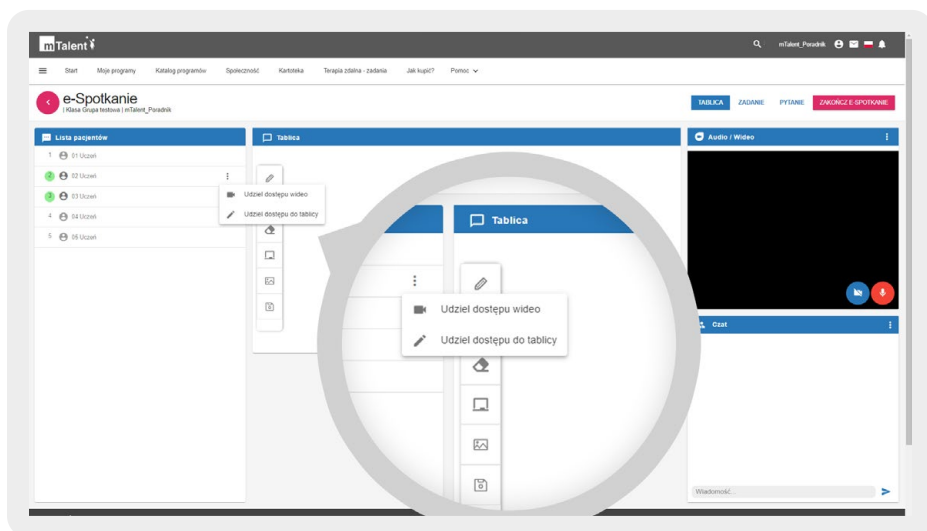
Gdy przeglądarka internetowa, z której korzystasz, o to poprosi, należy koniecznie jej zezwolić na korzystanie z kamery i mikrofonu. Pamiętaj, by przed rozpoczęciem sesji e-Spotkania upewnić się, że każdy z uczestników dysponuje odpowiednim sprzętem (np.: kamera internetowa, mikrofon, słuchawki itp.) oraz sprawnym połączeniem internetowym.



Po rozpoczęciu sesji wyświetlone zostanie okno główne e-Spotkania, podzielone na listę pacjentów biorących udział w sesji, tablicę interaktywną, okno podglądu audio/wideo oraz czat.

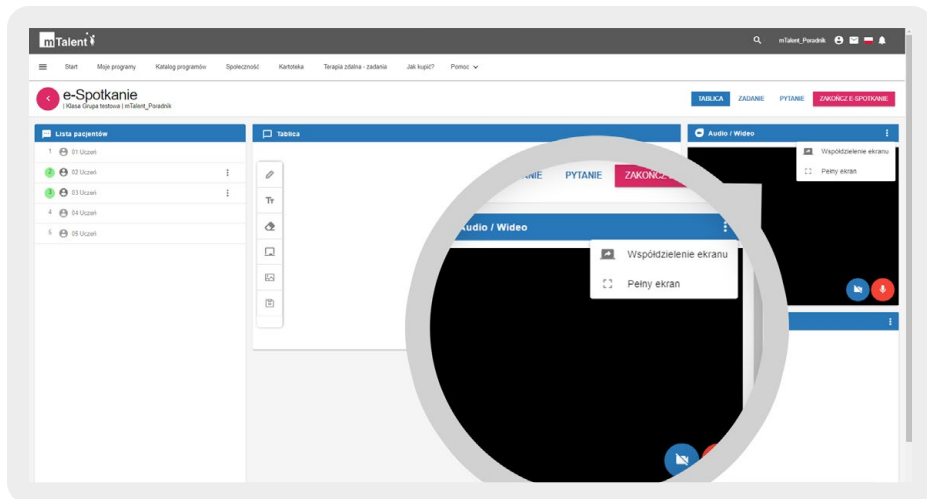


W celu korzystania z tablicy interaktywnej postępuj się dostępnymi ikonami, które umożliwiają rysowanie na tablicy, wstawianie tekstu oraz grafik, a także zapisanie zdjęcia tablicy w pliku na Twoim urządzeniu.



W razie potrzeby możesz udzielić dostępu do tablicy uczestnikowi spotkania. W tym celu rozwiń dostępne menu przy uczniu i wybierz polecenie **Przypisz dostęp do tablicy**. W każdym momencie możesz odebrać przydzielony dostęp, klikając ikonę otwórka przy danym uczniu.

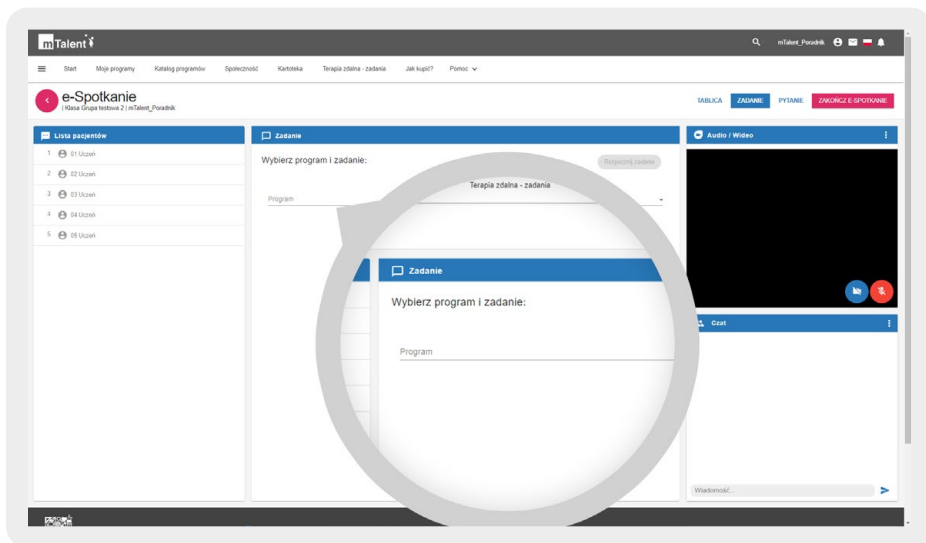
Na prawo od tablicy znajduje się okienko podglądu, które prezentuje aktualnie wyświetlaną u uczestników treść. Może to być obraz z kamery prowadzącego lub udostępniany przez terapeutę lub ucznia ekran.



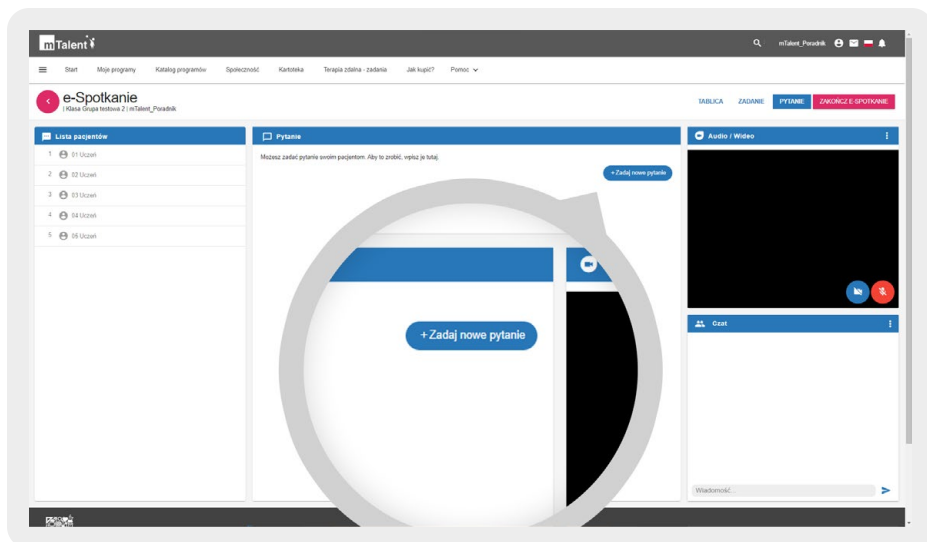
Aby rozpocząć udostępnianie ekranu, rozwiń dostępne menu w polu **Audio/Wideo** i wybierz pozycję **Współdzielenie ekranu**. Aby udostępnić obraz wyświetlany przez ucznia, rozwiń dostępne menu przy uczniu i wybierz polecenie **Przypisz dostęp do obrazu**. W każdym momencie możesz zakończyć udostępnianie obrazu wyświetlanego przez ucznia, klikając ikonę kamery przy danym uczniu.

Poniżej pola **Audio/Wideo** znajdziesz czat, w którym możesz na bieżąco kontaktować się z biorącymi w e-Spotkaniu uczestnikami.

W kolejnej zakładce możesz zlecać uczniom zadania do wykonania. W tym celu kliknij przycisk **Zadanie**, rozwiń listę zasobów, wybierz odpowiednie zadanie i poszczególne strony, a następnie kliknij przycisk **Rozpocznij zadanie**. Na zakończenie kliknij przycisk **Zakończ zadanie**. Ważne: Jeśli nie widzisz na liście żadnych zasobów, oznacza to, że żaden z uczestników nie posiada takich aktywnych zasobów, jak prowadzący.



Zakładka **Pytanie** służy do zadawania pytań uczestnikom spotkania. Aby zadać uczniom pytanie, kliknij przycisk **Pytanie**, następnie **Zadaj nowe pytanie**, wpisz treść pytania i kliknij przycisk **Wyślij pytanie**.



Możesz na bieżąco śledzić udzielane przez uczniów odpowiedzi. Następnie możesz ustawić za pomocą dostępnego suwaka, czy mają zostać udostępnione, a jeśli tak, to czy z widoczną nazwą użytkownika, czy anonimowo. Aby zatwierdzić ustawienie, kliknij przycisk **Opublikuj**.

Przyciskiem **Zakończ e-Spotkanie** zakończysz sesję dla wszystkich uczestników.

V. Korzystanie z kolekcji, Kartoteki i Kalendarza oraz zlecanie zadań

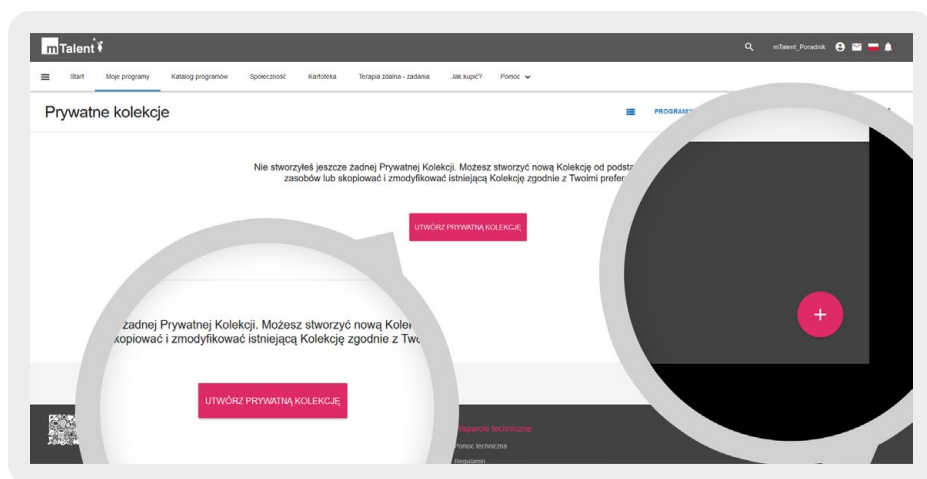
Kartoteka jest ważnym elementem Platformy, gdzie gromadzone są dane uczestników zajęć i ich wyniki. Kartoteka może być pomocnym narzędziem do planowania terapii oraz monitorowania postępów uczestników zajęć.

Po lekturze tego rozdziału będziesz umiał tworzyć kolekcje i wzbogacać je o własne zasoby. Dodatkowo dowiesz się, jak dodawać do Kartoteki uczestników zajęć, edytować ich dane i przydzielać im materiały do wykonania. Na zakończenie nauczysz się zlecać zadania uczniom i poznasz podstawowe funkcje Kalendarza.

1. Budowanie kolekcji

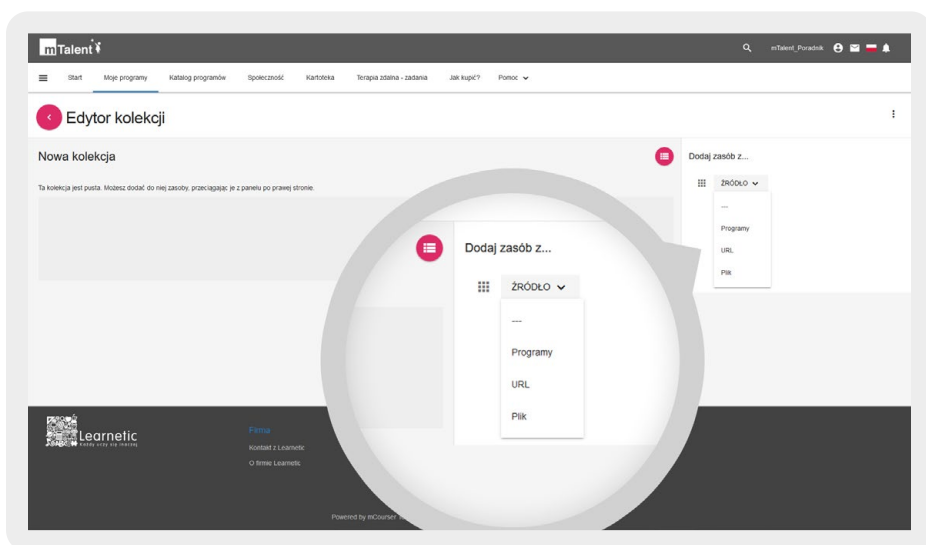
Na platformie mTalent.pl możesz dodawać własne zasoby i gromadzić je w tzw. kolekcjach, które pojawiają się w zakładce **Moje programy**. Tylko tego typu materiały będziesz mógł zlecać do wykonania przez uczestników zajęć w Kartotece lub uczniom w grupach w Społeczności.

Aby utworzyć nową, pustą kolekcję, użyj okrągłego przycisku z plusem w prawym dolnym rogu ekranu lub z menu typu „hamburger” po prawej wybierz pozycję **Nowa kolekcja**.

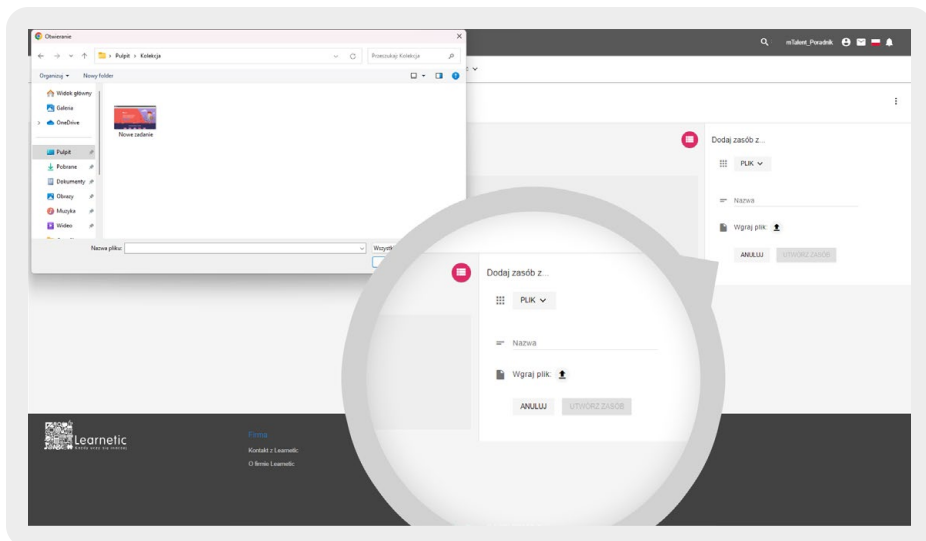


Po potwierdzeniu zamiaru utworzenia nowej kolekcji wyświetlone zostaje okno Edytora kolekcji. W tym miejscu możesz dodawać zasoby, które zostaną zgromadzone w pojedynczą kolekcję. Zasobem może być pojedynczy zasób lub grupa zasobów z innej kolekcji, adres URL lub własny plik wgrany z komputera.

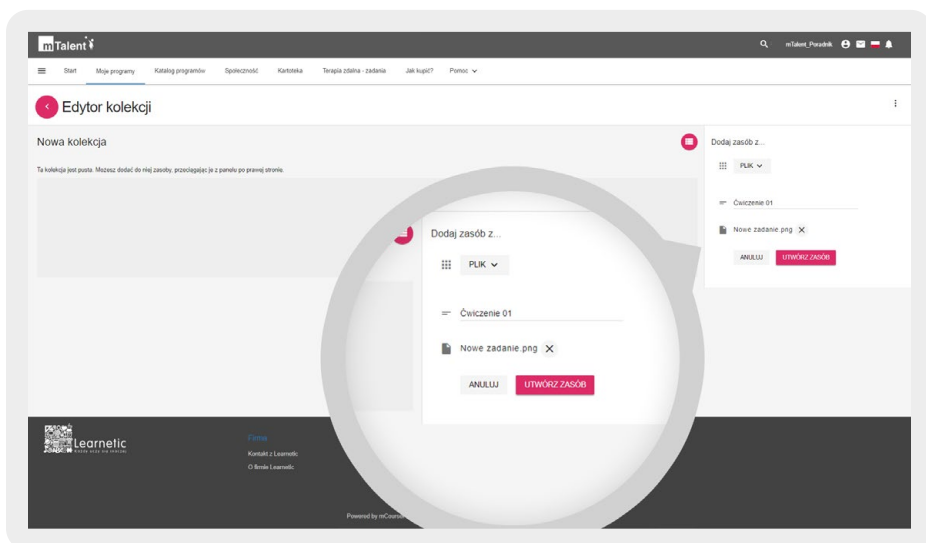
W tym przykładzie skorzystasz z tej ostatniej możliwości. Najpierw musisz więc wybrać **Plik** z listy możliwych źródeł pierwszego z dodawanych zasobów.



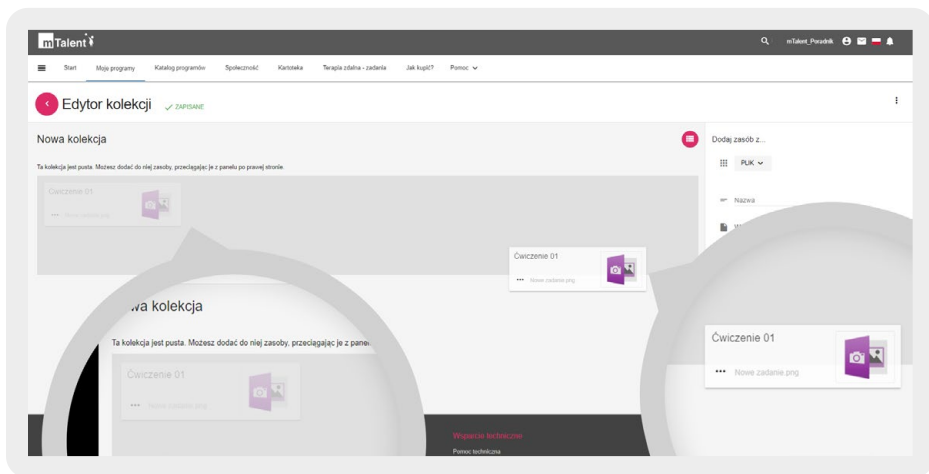
Teraz możesz uzupełnić nazwę zasobu i skorzystać z przycisku strzałki, znajdującej się obok napisu **Wgraj plik**, aby zaimportować odpowiedni plik z dysku Twojego komputera. Pojawi się wówczas okno Eksploratora, w którym możesz przejść do odpowiedniego folderu, zaznaczyć plik i kliknąć przycisk **Otwórz**.



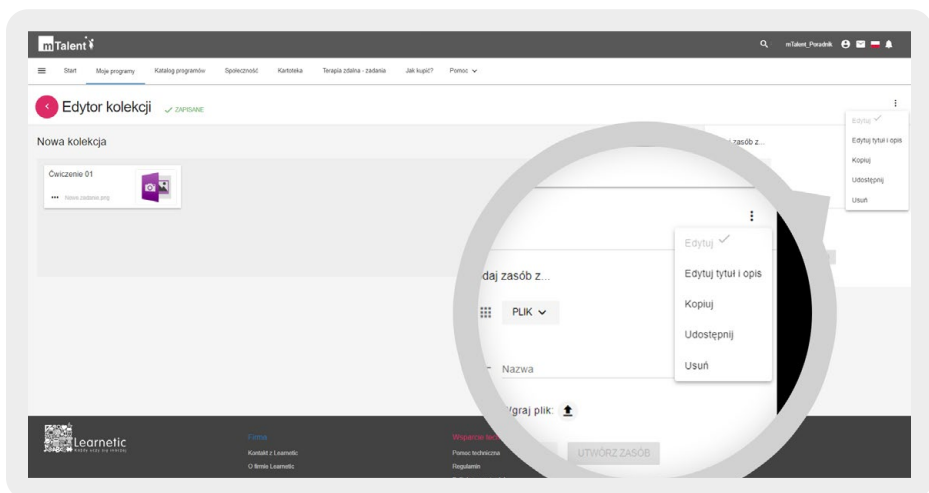
Plik został wgrany na platformę, a jego nazwa i rozszerzenie pojawiły się w panelu obok. Możesz już zakończyć tworzenie zasobu, klikając przycisk **Utwórz zasób**.



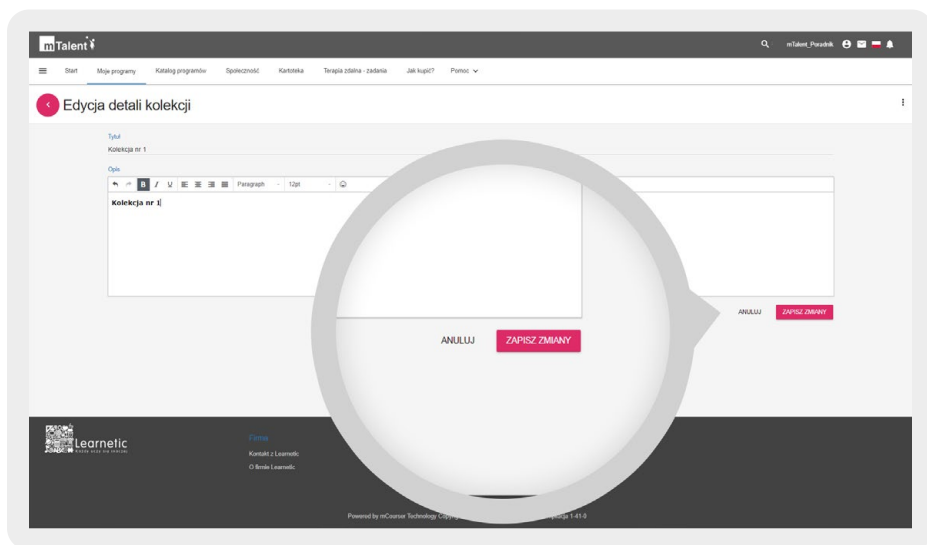
Zwróć uwagę, że na dole pojawił się kafelek z nazwą zasobu. W tym momencie możesz przenieść go do obszaru kolekcji po lewej i tam go upuścić. Następnie możesz rozpocząć dodawanie następnego zasobu do budowanej kolekcji. W podobny sposób możesz tworzyć zasoby innego typu.



Na zakończenie przejdziesz do edycji danych kolekcji. W tym celu musisz rozwinąć menu typu „hamburger” po prawej stronie u góry i wybrać pozycję **Edytuj tytuł i opis**. Znajdują się tutaj dodatkowe polecenia, pozwalające m.in. utworzyć kopię kolekcji i ją usunąć.



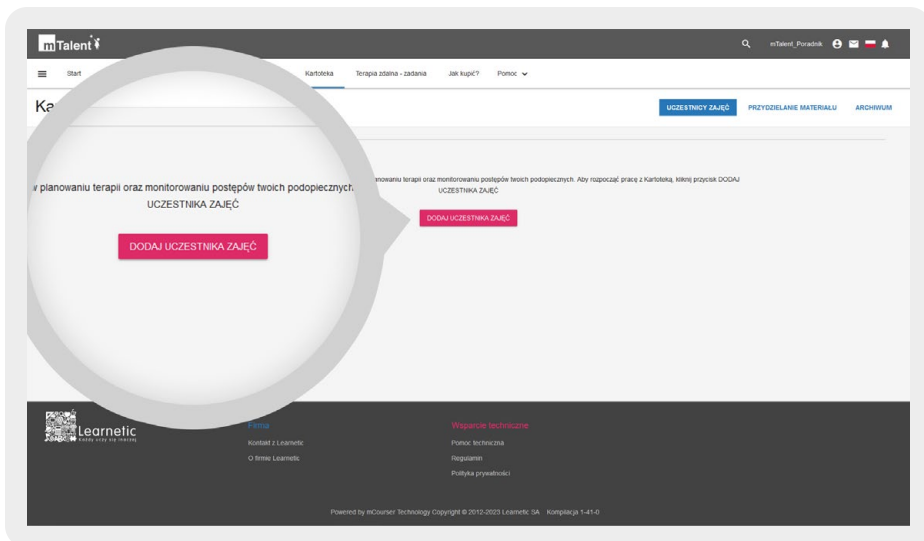
W wyświetlonym oknie możesz uzupełnić tytuł i opis tworzonej kolekcji. Na zakończenie zatwierdź wprowadzone zmiany za pomocą przycisku **Zapisz zmiany**.



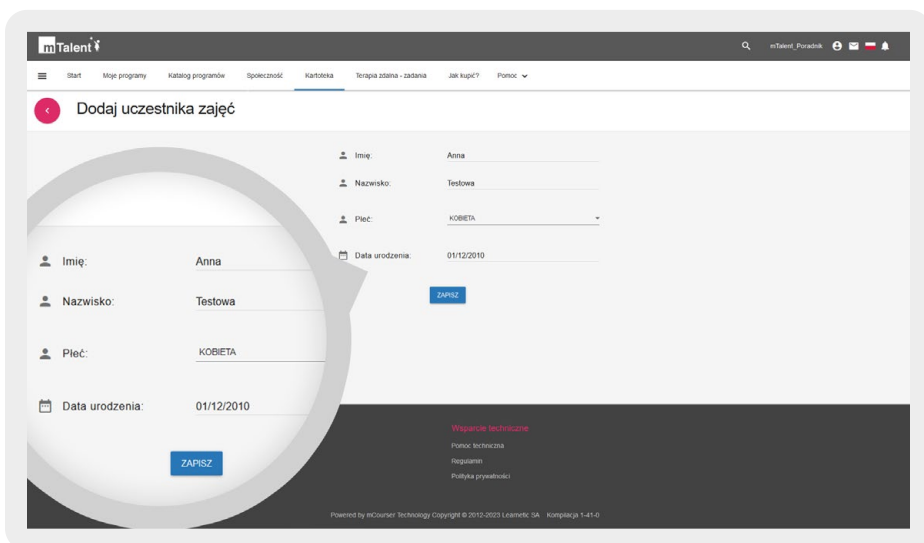
2. Kartoteka – dodawanie i edytowanie uczestników zajęć

Po zalogowaniu się na swoje konto przejdź do zakładki **Kartoteka**. Na środku ekranu znajduje się lista uczestników zajęć terapeutycznych. Ponieważ nie dodałeś jeszcze żadnego uczestnika, lista ta pozostaje pusta.

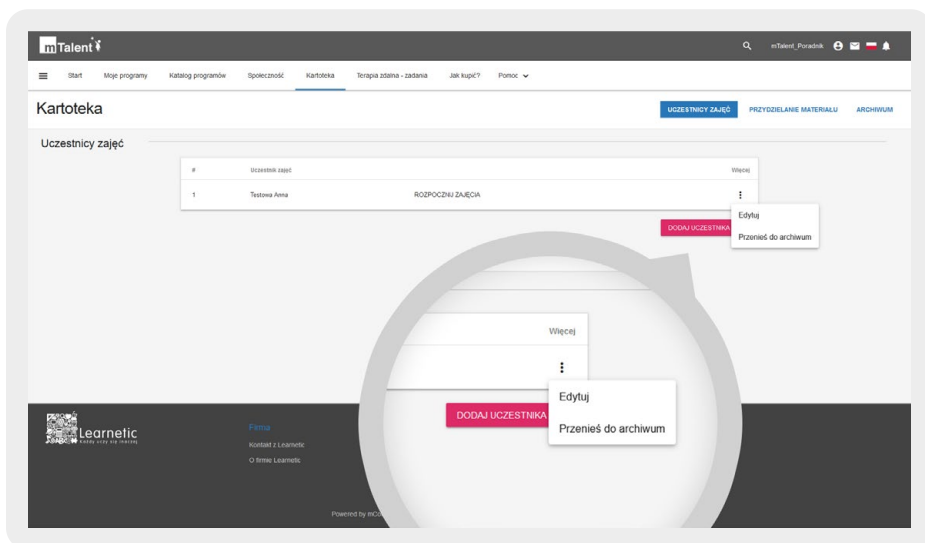
Powyżej listy znajdują się trzy zakładki: aktualnie aktywna **Uczestnicy zajęć**, a także **Przydzielanie materiału** i **Archiwum**. Na pierwszej z nich dodasz uczestników, w drugiej przydzielisz im materiał, a na trzeciej przejrzysz listę uczestników nieaktywnych, przeniesionych do archiwum. Za pomocą przycisku **Dodaj uczestnika zajęć** przejdź do ekranu ze szczegółami nowego uczestnika.



W oknie **Dodaj uczestnika zajęć** możesz uzupełnić imię, nazwisko, płeć i datę urodzenia uczestnika. Nie jest to obligatoryjne, ale może Ci pomóc w organizacji zajęć i śledzeniu wyników uczestników swoich zajęć.



Po zapisaniu uczestnika, widoczna w głównym oknie lista została zaktualizowana. Zwróć uwagę, że przy każdym uczestniku dostępne jest menu typu „hamburger”. Oprócz przejścia do edycji danych szczegółowych pozwala na przeniesienie uczestnika zajęć do archiwum. Dzięki temu uczestnik przestaje być widoczny w tym miejscu.



Po kliknięciu przycisku **Edytuj** wyświetlone zostaje okno podzielone na trzy zakładki. W tym miejscu możesz zmienić podane wcześniej dane personalne uczestnika zajęć lub przejść do jednej z kolejnych zakładek, aby ręcznie uzupełnić dodatkowe informacje przydatne dla terapeuty. Pamiętaj, by na zakończenie kliknąć przycisk **Zapisz**.

mTalent | Start | Moje programy | Katalog programów | Społeczność | **Kartoteka** | Terapia zbitna - zadania | Jak kupić? | Pomoc

Edytuj
Testowa Anna

DANE PERSONALNE | PODSTAWA ZAWALFOWYWANIA ORAZ PLAN PRACY | EFEKTY PRACY, OBSERWACJE I NOTATKI TERAPEUTY

EFEKTY PRACY, OBSERWACJE I NOTATKI TERAPEUTY

Nazwa użytkownika: mTalent_Poradnik-s...
Imię: Anna
Nazwisko: Testowa
Płeć: KOBIETA
Data urodzenia: 01/12/2010
Data ostatniego historycznego z ćwiczeń mTalent: -
Konto aktywne:
Zasoby interaktywne: Ten uczestnik zajęć nie ma przypisanych żadnych zasobów interaktywnych.

ZAPISZ

Wspieranie techniczne
Pomoc techniczna
Regulamin

Lista uczestników przeniesionych do archiwum widnieje w zakładce **Archiwum**. W tej zakładce znajduje się lista uczestników nieaktywnych, z której można ich przywrócić do listy aktywnych uczestników za pomocą menu typu „hamburger” i polecenia **Przenieś do aktywnych**. Z poziomu tego menu możesz także przejść do edycji szczegółowych danych uczestników zajęć.

mTalent | Start | Moje programy | Katalog programów | Społeczność | **Kartoteka** | Terapia zbitna - zadania | Jak kupić? | Pomoc

Kartoteka | UCZESTNICZY ZAJĘĆ | PRZYDZIELANE MATERIAŁY | **ARCHIWUM**

Archiwum

#	Uczestnik zajęć	Wiecej
1	Testowa Anna	⋮
2	Testowy Jan	⋮

Więcej

Edytuj
Przenieś do aktywnych

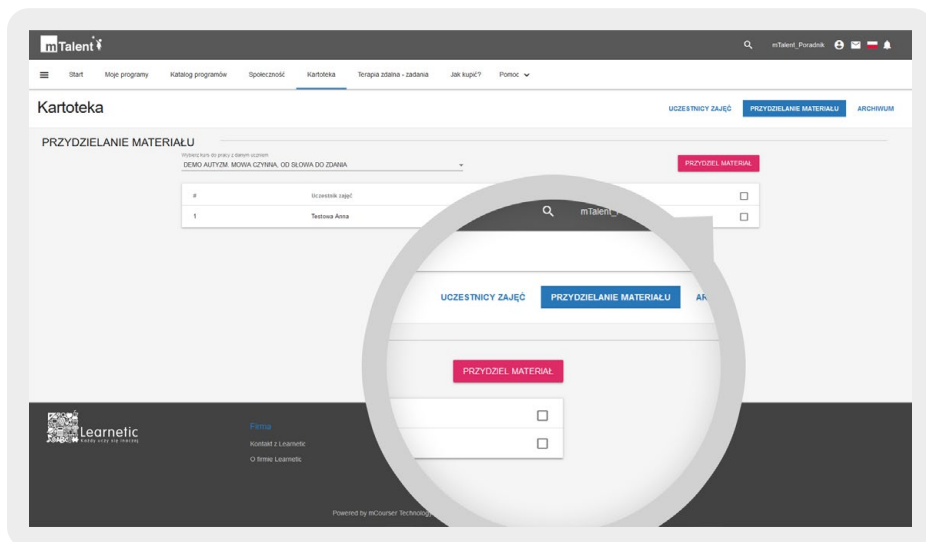
Edytuj
Przenieś do aktywnych

Learnetic
Kontakt z Learnetic
© 2016 Learnetic

Powered by mCourse

3. Przydzielanie materiałów do wykonania w ramach Kartoteki

Teraz nauczysz się przydzielać materiały do wykonania przez uczestników zajęć. W tym celu przejdź do zakładki **Przydzielanie materiału** i rozwiń listę dostępnych materiałów. Następnie wybierz odpowiednią pozycję, zaznacz uczestników i zatwierdź zmiany, klikając przycisk **Przydziel materiał**.



Po przydzieleniu materiału wybranym uczestnikom, przy każdym z nich w zakładce Uczestnicy zajęć powinno się pojawić polecenie **Rozpocznij zajęcia**. Po jego kliknięciu musisz jeszcze potwierdzić zamiar rozpoczęcia zajęć, klikając przycisk **Potwierdź**.

mTalent

Start | Moje programy | Katalog programów | Społeczność | **Kartoteka** | Terapia zdalna - zadania | Jak kupić? | Pomoc

Kartoteka **UCZESTNICZY ZAJĘĆ** PRZYDZIELANE MATERIAŁY ARCHIWUM

Uczestnicy zajęć

#	Uczestnik zajęć	Wzrost
1	Tysłowa Anna	ROZPOCZNIJ ZAJĘCIA

ROZPOCZNIJ ZAJĘCIA

Learnetic

Forma

Kontakt z Learnetic

O firmie Learnetic

Powered by mCourse

W tym momencie następuje przelogowanie się na konto uczestniczki zajęć. Jest tu dostępny przydzielony materiał – gotowy do uruchomienia wraz z procentowo określonym wynikiem.

mTalent

Start | Moje programy | Katalog programów | Społeczność | Terapia zdalna - zadania | Jak kupić? | Pomoc

Moje programy **PROGRAMY** ODBLOKUJ PROGRAM UDOSTĘPNIŃ KOLEJNE

Wersje demonstracyjne

DEMO Autyzm. Mowa czynna, od słowa do zdania

Learnetic

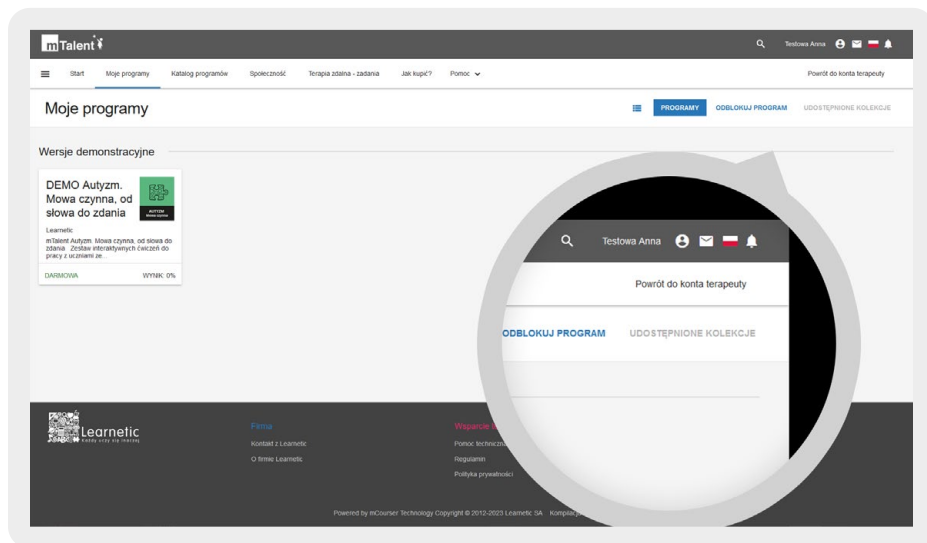
mTalent Autyzm. Mowa czynna, od słowa do zdania - Zestaw interaktywnych ćwiczeń do pracy z uczniami ze...

DARMOWA WYNIK: 0%

Learnetic

Komplex 1-41-0

W tym przykładzie przyjęto założenie, że praca na koncie uczestniczki zajęć została już zakończona. W związku z tym możesz powrócić na konto terapeuty za pomocą przycisku **Powrót do konta terapeuty**, a następnie potwierdzić swój zamiar, klikając przycisk **Potwierdź**.



W efekcie wykonanych działań zostaniesz ponownie zalogowany na konto terapeuty, na którym możesz zlecić kolejny materiał do wykonania lub odnotować uzyskane przez uczestniczkę wyniki na jej koncie.

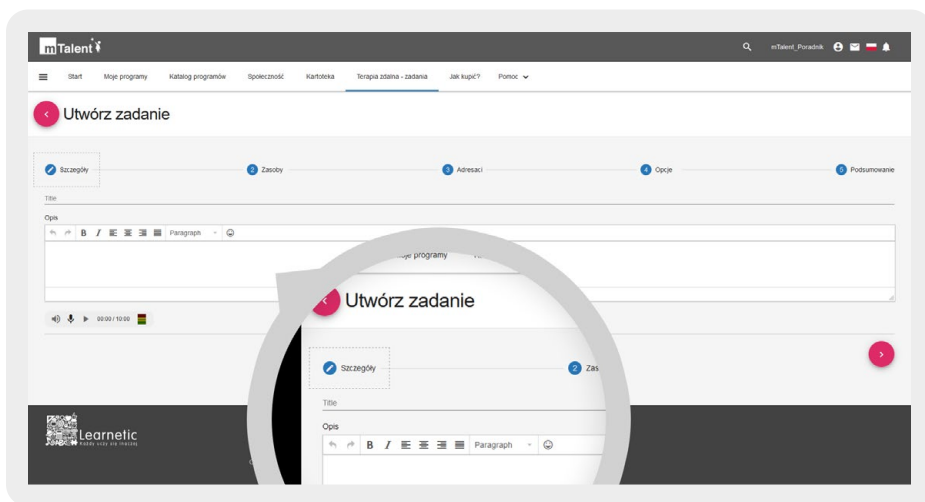
W ten sposób nauczysz się przydzielać materiały uczestnikom zajęć w ramach Kartoteki.

4. Tworzenie i zlecanie zadań

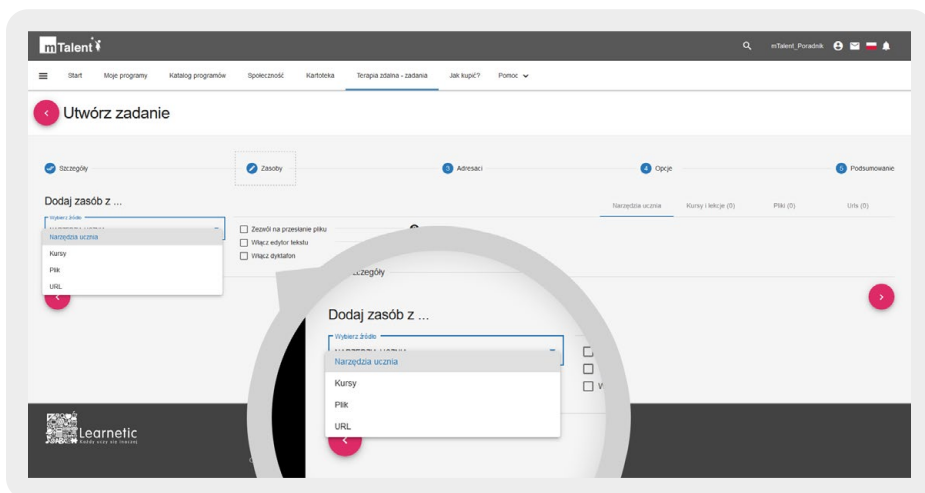
Teraz nauczysz się tworzyć i przydzielać uczniom zadania. Proces ten składa się z czterech etapów:

- Podanie tytułu i opisu zadania.
- Wybranie zasobów z kolekcji lub własnych materiałów
- Wskazanie pojedynczych odbiorców lub grupy odbiorców zadania.
- Uzupelnienie istotnych opcji zadania, takich jak np. daty rozpoczęcia i ukończenia.

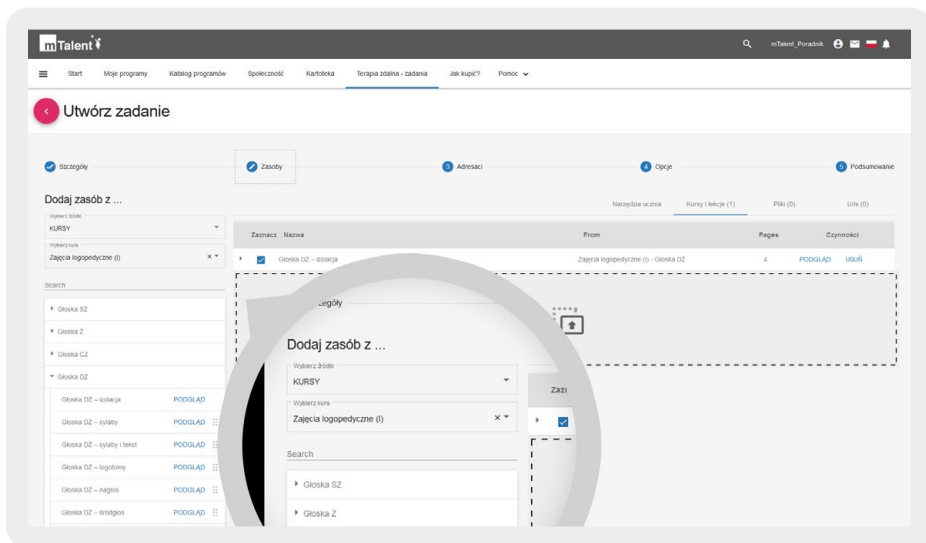
Rozpocznij od przejścia do zakładki **Terapia zdalna – zadania** i użyj przycisku **Utwórz zadanie** w prawej górnej części ekranu. Następnie uzupełnij tytuł oraz opis zadania na zakładce **Szczegóły** i przejdź do kolejnego kroku.



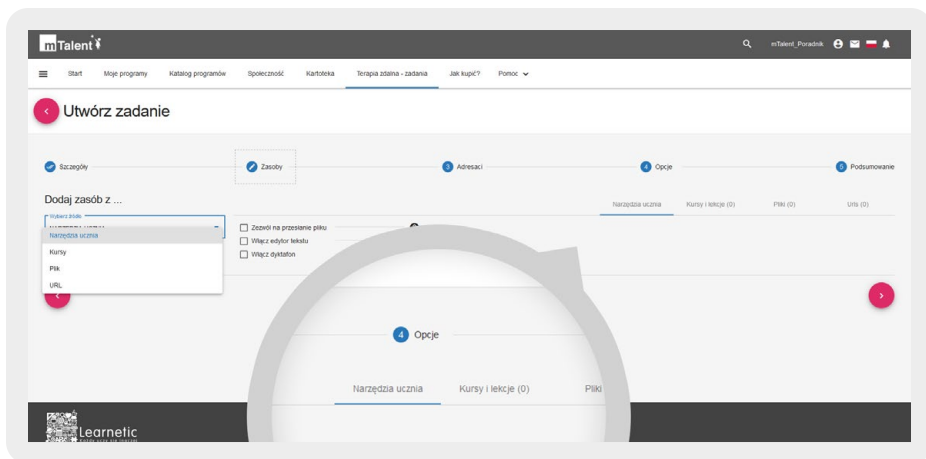
Aby dodać do zadania odpowiednie zasoby, z listy **Dodaj zasób z** musisz wybrać jedną z dostępnych pozycji: **Narzędzia ucznia**, **Kursy**, **Plik** lub **URL**. Aby uczniowie mogli rozwiązywać utworzone zadanie, muszą mieć również dostęp do kolekcji, z której został wybrany zasób.



Po wybraniu odpowiedniego kursu, kafelki z zasobami przeciągaj z lewej na prawą stronę ekranu. Zwróć uwagę, że w zadaniu nie musisz korzystać z całej lekcji – gdy kafelek z lekcją znajdzie się po prawej stronie, możesz rozwinąć listę znajdującą się po lewej stronie znaku ✓ i zaznaczyć pojedyncze strony. W każdym momencie możesz wyświetlić podgląd poszczególnych ekranów lub całej lekcji.



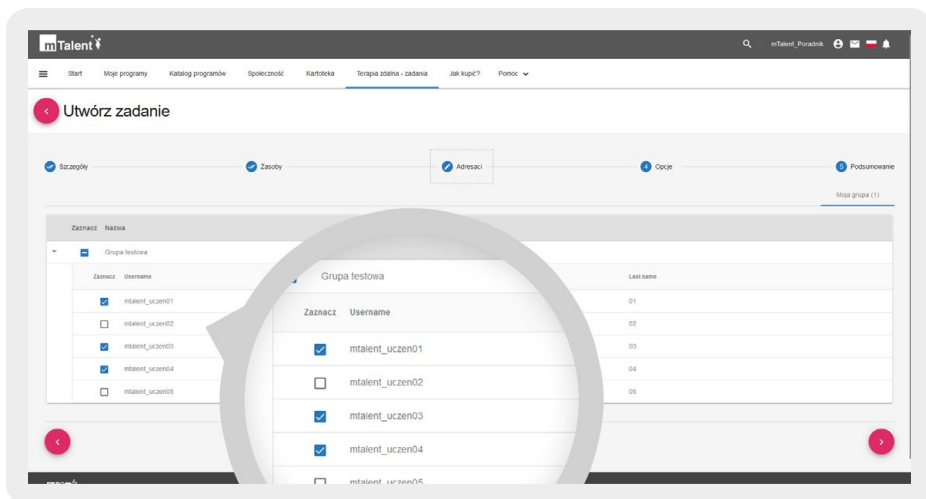
W zakładce **Zasoby**, z pozycji **Narzędzia ucznia** masz również do wyboru opcje umożliwiające uczniowi załączenie pliku ze swojego urządzenia, możesz dodać do zadania prosty edytor tekstu, pozwalający uczniom na zamieszczenie wypowiedzi pisemnej bez konieczności załączania pliku tekstowego, a także dyktafon pozwalający na nagranie odpowiedzi do zadania.



Pamiętaj! Jeśli chcesz, aby razem z zadaniem uczniowie otrzymali dodatkowe materiały (np. Twój plik), do zadania musisz dodać kolekcję, która go zawiera.

Po wybraniu zasobów, które znajdą się w zadaniu, możesz przystąpić do wprowadzenia jego odbiorców na zakładce **Adresaci**. Odbiorcami zadania mogą być uczniowie, którzy tworzą z Tobą sieć w zakładce **Grupy**.

Zaznacz osoby, które mają otrzymać zadania i przejdź do następnego kroku kreatora.



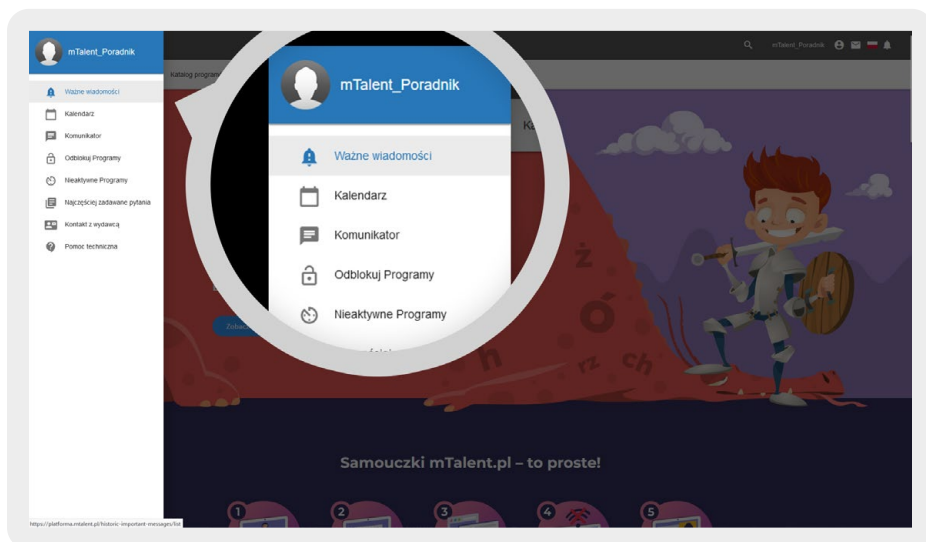
Na zakładce **Opcje** ustalisz następujące parametry zadania:

- Od kiedy zadanie będzie widoczne dla odbiorców.
- Datę zakończenia zadania.
- Czy przekroczenie daty zakończenia będzie oznaczało zablokowanie dostępu do zadania.
- Czy uczeń będzie mógł otwierać i zamykać zadanie bez ograniczeń, czy też otrzyma tylko jednorazowy dostęp.

W ostatnim kroku zobaczysz podsumowanie zadania. Możesz zakończyć proces jego tworzenia, używając przycisku **Utwórz teraz** lub **Zapisz jako wersję roboczą** na później. Możesz też wrócić do jednego z poprzednich kroków, aby uzupełnić dane.

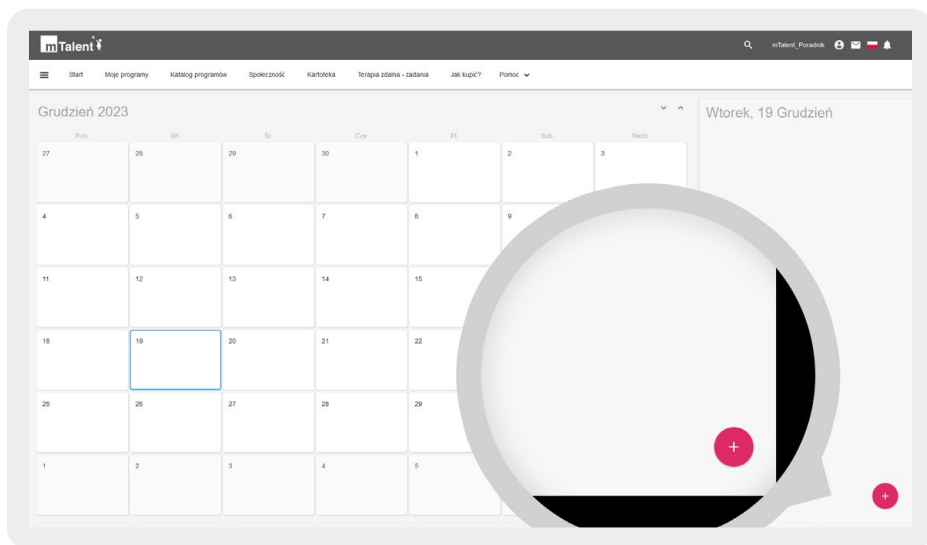
5. Tworzenie nowego wydarzenia w Kalendarzu

Dla Użytkowników Platformy udostępniony został Kalendarz, który pozwala dodawać wydarzenia, edytować je i usuwać. Może to być pomocne narzędzie do planowania zajęć. Aby z niego skorzystać, po zalogowaniu się na Platformie rozwiń menu typu „hamburger” w lewym górnym rogu ekranu i wybierz opcję **Kalendarz**.



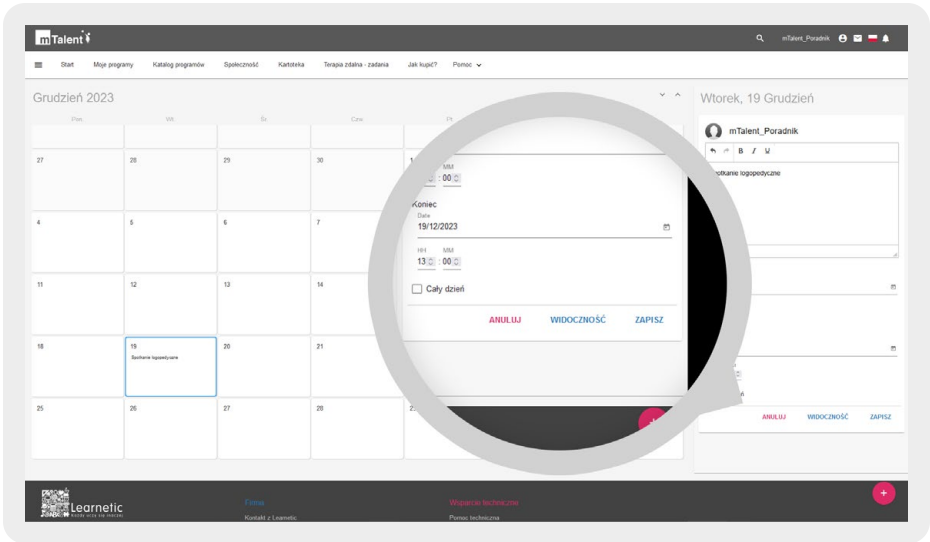
W głównym widoku Kalendarza aktualny dzień miesiąca jest podświetlony na niebiesko, a po dodaniu wydarzenia wyświetla się jego opis w kwadracie danego dnia. Za pomocą strzałek możesz przechodzić pomiędzy miesiącami bieżącego roku.

Kliknij przycisk **+** w prawym dolnym rogu ekranu, aby przejść do uzupełnienia szczegółów nowego wydarzenia.

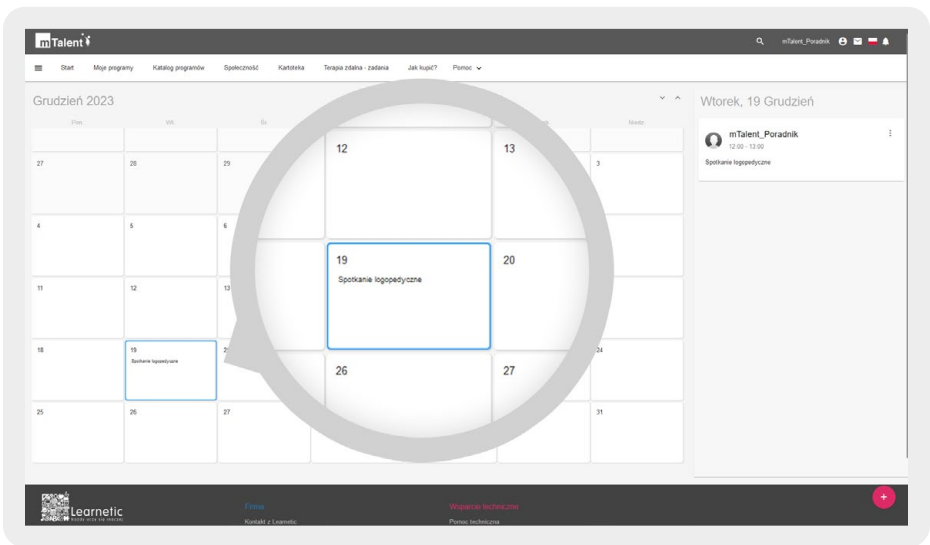


W panelu po prawej możesz uzupełnić szczegółowe informacje dodawanego wydarzenia, takie jak data początkowa i końcowa oraz opis, który będzie widoczny w oknie Kalendarza. Jeśli wydarzenie potrwa cały dzień, zaznacz opcję **Cały dzień**.

Na zakończenie kliknij przycisk **Widoczność**, zaznacz grupy Twoich uczniów, które powinny widzieć to wydarzenie i kliknij przycisk **OK**. Wydarzenie zostanie ostatecznie zapisane po kliknięciu przycisku **Zapisz**.



Aby sprawdzić, czy nowe wydarzenie zostało dodane, kliknij odpowiedzi dzień. Jak widzisz, w tym miejscu jest widoczny opis wydarzenia. W ten sposób nauczysz się dodawać wydarzenia w Kalendarzu.



Dziękujemy za lekturę niniejszego poradnika. Mamy nadzieję, że dzięki niemu korzystanie z naszej platformy edukacyjnej mTalent.pl będzie jeszcze łatwiejsze, a wykorzystanie materiałów interaktywnych oraz innych funkcjonalności w trakcie zajęć będzie jeszcze efektywniejsze.

Pozdrawiamy i życzymy samych sukcesów w pracy z mTalent.pl

Zespół Learnetic SA

W razie jakichkolwiek pytań lub wątpliwości zachęcamy do kontaktu z naszym centrum wsparcia technicznego, gdzie z przyjemnością udzielimy wszelkiej pomocy. W tym celu prosimy o kontakt mailowy lub telefoniczny w godzinach 8:00-16:00 od poniedziałku do piątku.

Tel.: 58 764 75 05

E-mail: service@learnetic.com





Learnetic SA

ul. Azymutalna 9, 80-298 Gdańsk

tel. +48 58 764 75 00

email: info@learnetic.pl

strona www: <https://www.learnetic.pl/>