

## Manuál pro učitele

k ovládání e-learningového systému  
online her Labyrinth



Výuková sada Labyrinth se skládá z učebnice a pracovního sešitu pro žáky, metodické příručky, CD s poslechy k učebním textům, deskové hry a online her.

**[www.ucebniceclil.cz](http://www.ucebniceclil.cz)**

V případě zájmu či dotazů k výukové sadě Labyrinth nás kontaktujte na [labyrinth@chc.cz](mailto:labyrinth@chc.cz)

## Obsah

<b>1. Slovo úvodem .....</b>	<b>3</b>
<b>2. Obecné pokyny a minimální požadavky na technické zázemí uživatelů .....</b>	<b>4</b>
2.1. Obecné pokyny.....	4
2.2. Minimální požadavky na technické zázemí uživatelů.....	4
<b>3. Obecný návod pro uživatele k registraci, přihlášení a orientaci v elearningovém prostředí</b>	<b>5</b>
3.1. Herní zóna .....	6
3.2. Síň slávy .....	8
3.3. Jsem host.....	8
3.4. Jsem žák .....	8
3.5. Jsem učitel.....	9
<b>4. Návod pro učitele k obsluze a orientaci v redakčním systému .....</b>	<b>10</b>
4.1. Správa uživatelů - žáků.....	10
4.2. Monitorování, zpracovávání a vyhodnocování výsledků .....	11
4.3. Kontextová nápověda .....	13
<b>5. Slovo závěrem.....</b>	<b>14</b>



## 1. Slovo úvodem

Vážení kolegové,

materiál, který držíte v ruce, byl zpracován na pomoc učitelům při administraci online her k výukové sadě Labyrinth. V jednotlivých kapitolách najdete informace pro registraci vás jako učitelů i vašich žáků.

Hry mohou vaši žáci hrát i bez registrace, budou ale ochuzeni o možnost soutěžit s dalšími hráči a porovnávat si vzájemně dosažené výsledky. Registrovaní žáci mají také možnost si tisknout Certifikát, na který se doplňují obrázky po úspěšném dohrání dané hry.

Registraci žáků provádí vždy učitel. Je tedy třeba nejdříve provést registraci učitele a poté již budete moci přidávat své žáky. Za prostředím s jednotlivými hrami je vám pak k dispozici intuitivní administrativní rozhraní, které vám umožní kromě zadávání žáků také sledovat, jaké hry vaši žáci hráli a s jakým výsledkem. Můžete tedy například zadat hraní určité hry žákům za domácí úkol a poté si v systému zkontrolovat, jak jej splnili.

I když na první pohled tento manuál vypadá obsáhle, vlastní administrace online her je velmi jednoduchá a intuitivně napomáhá učitelům v jednotlivých krocích. Rozsah materiálu určuje především naše snaha o zahrnutí vysvětlení všech funkcionalit včetně návodných obrazovek.

Není proto třeba se obávat. Zkuste se zaregistrovat a uvidíte sami!

Přejeme vám i vašim žákům hodně radosti s učebními materiály Labyrinth a hodně zdaru při hraní online her.

Tým projektu Labyrinth



## 2. Obecné pokyny a minimální požadavky na technické zázemí uživatelů

### 2.1. Obecné pokyny

- Každý registrovaný uživatel obdrží přihlašovací údaje na e-mail, který byl zadán při jeho registraci (nebo vložení uživateli, kteří mají přístup do administrační části)
- E-mail, který byl uveden při registraci uživatele (nebo vložení uživateli, kteří mají přístup do administrační části) je současně loginem (přihlašovacím jménem) uživatele do systému, v systému označeno jako Login (E-mail)
- Pokud uživatel zapomene své heslo pro přihlášení do systému, může si jej obnovit v sekci Zapomenuté heslo na adrese: <https://clil.openschool.cz/zapomenute-heslo.php>

### 2.2. Minimální požadavky na technické zázemí uživatelů

- Minimální požadavky pro všechny uživatele e-learningového systému
  - Moderní verze webového prohlížeče (Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome, Opera, Safari) s nainstalovanou podporou Adobe Flash Player (možnost instalace <https://get.adobe.com/cz/flashplayer/>)
  - Stabilní připojení k internetu



### 3. Obecný návod pro uživatele k registraci, přihlášení a orientaci v e-learningovém prostředí

Uživatelům, kteří budou pracovat s veřejnou částí e-learningového systému se nejprve zobrazí úvodní stránka systému na adrese <https://clil.openschool.cz/>:

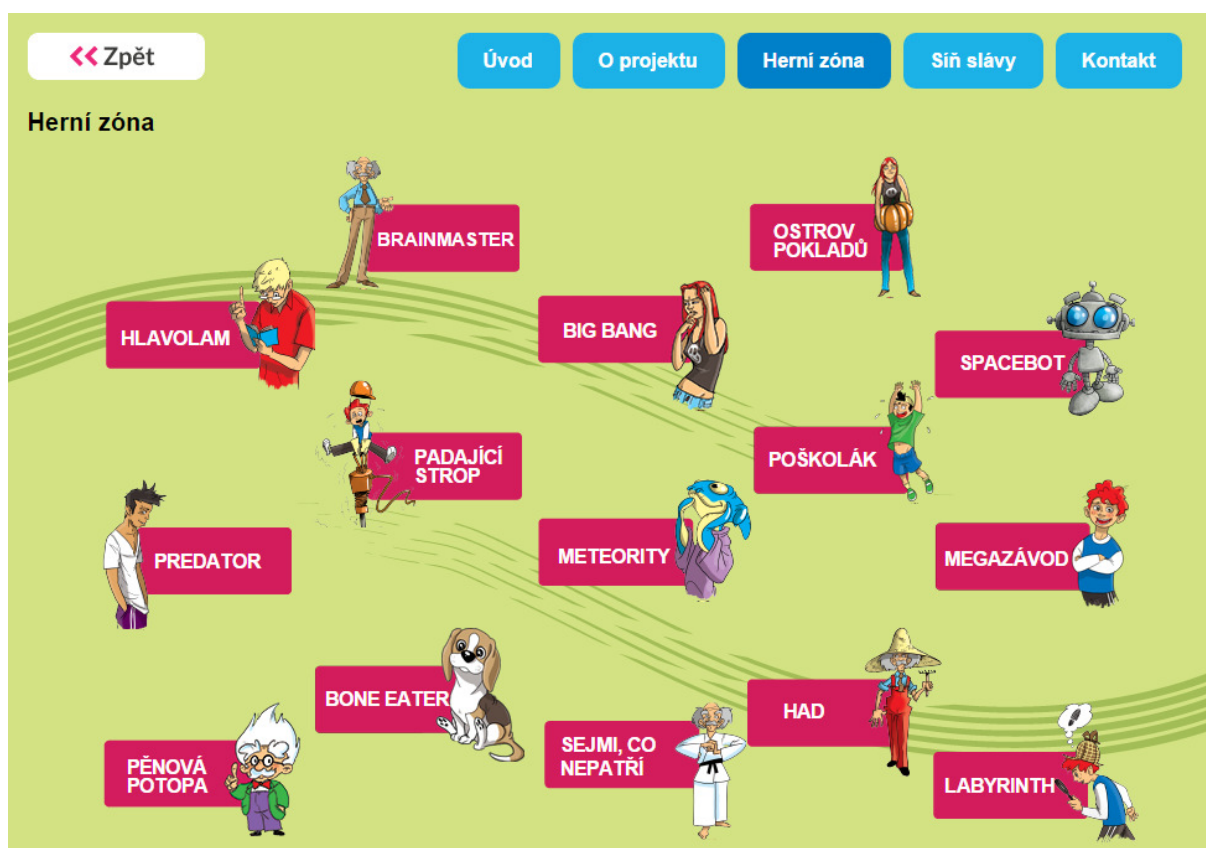


Pro základní orientaci v systému slouží hlavní menu:

- **Úvod** – úvodní strana systému, obsahuje vlevo dole informace o TOP třech hráčích her, vpravo obsahuje hlavní rozcestník Jsem host, Jsem žák, Jsem učitel pro rozlišení typu uživatele, který navštívil e-learningový systém
- **O projektu** – základní informace o projektu, který zastřešuje e-learningový systém
- **Herní zóna** – rozcestník pro možnost hraní 15 vytvořených flashových her
- **Síň slávy** – obsahuje seřazené herní výsledky jednotlivých hráčů
- **Kontakt** – obsahuje kontaktní informace na správce e-learningového systému a další kontaktní údaje

### 3.1. Herní zóna

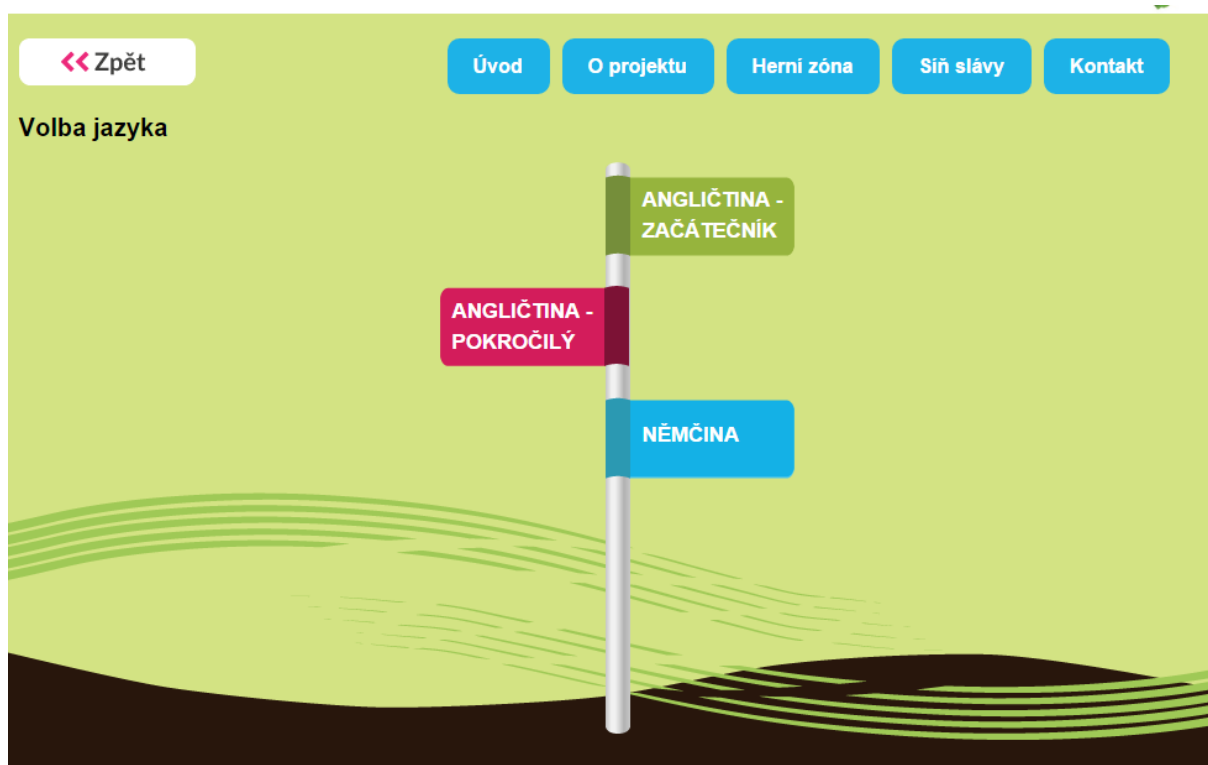
Tato sekce obsahuje ikony a názvy 15 vytvořených flashových her:



Pokud je hra aktivní, je možné na ni kliknout a zobrazit si další informace o hře. Pokud je hra neaktivní, není možné na ni kliknout.

Po kliknutí na hru se nejprve zobrazí **Volba jazyka** (výběr z možností Angličtina – začátečník, Angličtina – pokročilý, Němčina):





Po kliknutí na vybraný jazyk se poté zobrazí **Volba předmětu** (výběr z možností Dějepis, Zeměpis, Přírodopis, Občanská výchova, Matematika):



Po výběru předmětu se uživateli zobrazí nejprve **úvodní animace ke hře**. Po dohrání animace se uživateli zobrazí samotná hra, kterou může spustit po kliknutí na tlačítko **Hraj**.



Před samotným hraním hry si uživatel může nejprve přečíst základní informace ke hře a **pokyny k ovládání hry na úvodní obrazovce hry**. Podrobné informace o hře jsou k dispozici na stránce hry pod prostorem určeným pro samotnou hru.

V průběhu hry **hráč sbírá klasické body a poté body do Síně slávy** (tzv. slávy). Cílem je nasbírat co nejvíce bodů do Síně slávy (slávy) a dohrát celou hru až do konce (úspěšně projít všechny úrovně hry). Po úspěšném dokončení hry se uživateli zobrazí závěrečná animace ke hře. Po jejím přehrání je uživatel znovu přesměrován do **Herní zóny**.

### 3.2. Síně slávy

Tato sekce obsahuje 3 typy tabulek s herními výsledky hráčů:

- **Moje výsledky** – viditelná pouze po přihlášení hráče, zde hráč vidí, na jaké pozici se nachází a také kdo je v tabulce výsledků před ním a kdo za ním. Například pokud je uživatel na 10. místě, pak uvidí vlastní výsledky a poté výsledky 9. hráče v pořadí a 11. hráče v pořadí
- **TOP 10** – tabulka nejlepších deseti hráčů
- **Celkové výsledky** – souhrnná tabulky s výsledky všech hráčů, kteří jsou aktivní, tedy získali výsledky v alespoň jedné hře

V této sekci je pro pořadí hráčů určující počet slávy, tedy počet bodů do Síně slávy, nikoli počet bodů. Klasické body hráč získává v průběhu hraní jednotlivých úrovní dané hry, body do Síně slávy však získá až po dohrání určité úrovně hry, proto jsou body do Síně slávy důležitější než průběžné body získané ve hře. Je tedy možné, že prvním hráčem v pořadí bude hráč, který sice nemá nejvyšší počet klasických bodů, ale zato má nejvyšší počet bodů do Síně slávy, získal tedy nejvíce „slávy“.

### 3.3. Jsem host

Tato sekce (přístupná v rozcestníku na hlavní stránce) je určena pro všechny návštěvníky e-learningového systému, kteří si chtějí zahrát některou z her, ale **nechtějí se registrovat** a přihlašovat do systému jako žáci. Po kliknutí na tlačítko „Jdi do herní zóny“ se uživateli zobrazí přímo Herní zóna, ve které si může vybrat hru, kterou si chce zahrát

### 3.4. Jsem žák

Tato sekce je určena pro žáky škol, kteří **již byli zaregistrováni v systému**. Žáci se v systému nemohou sami registrovat, **za jejich registraci do systému je zodpovědný jejich učitel**, který žáky do systému vkládá. Žáci, kteří již byli registrováni (tedy obdrželi přihlašovací údaje e-mailem) se mohou přihlásit do systému pomocí přihlašovacího formuláře a údaje potvrdit pomocí tlačítka **Přihlásit**.





Po přihlášení vidí přihlášený žák v horní části e-learningového systému tyto záložky:

- **Můj profil** – údaje registrovaného žáka s možností upravit si tzv. gamenick, tedy přezdívku hráče, která se zobrazí v sekci **Síň slávy**
- **Certifikát** – v této záložce vidí žák aktuální náhled certifikátu, který na grafickém pozadí zobrazuje jednotlivé objekty reprezentující hry, které se povedlo žákovi úspěšně dohrát až do konce. Dole pod náhledem certifikátu je poté možné certifikát vygenerovat do podoby PDF souboru, stáhnout a poté vytisknout. Po dohrání dalších her je možné certifikát generovat znovu a tímto se původní generovaný certifikát přepíše. Tento krok je možné opakovat.
- **Změna hesla** – v této záložce si žák může změnit původní heslo na jiné
- **Odhlásit** – pomocí tohoto tlačítka se žák (hráč) odhlásí ze systému

### 3.5. Jsem učitel

Tato sekce je určena pro učitele škol, kteří se zde mají možnost zaregistrovat a poté také přihlásit. Na začátku učitel vidí tlačítka **Přihlásit** a **Registrovat**.

Po kliknutí na tlačítko Registrovat se učiteli zobrazí registrační formulář, ve kterém je potřeba vyplnit následující položky:

- Jméno
- Příjmení
- E-mail
- Pohlaví
- Věková skupina
- Vzdělání
- Kraj
- Město
- Škola

Po vyplnění a potvrzení údajů pomocí tlačítka **Odešli registraci**, je učitel zaregistrován v systému. Po schválení učitele administrátorem nebo manažerem jsou učiteli zaslány mailem přihlašovací údaje do systému. Po obdržení přihlašovacích údajů může učitel kliknout na tlačítko **Přihlásit** a vyplnění přihlašovacích údajů se přihlásit do systému.

Po přihlášení vidí přihlášený učitel v horní části e-learningového systému tyto záložky:

- **Můj profil** – v této záložce jsou uvedeny údaje registrovaného žáka, který si zde může změnit svou přezdívku (tzv. gamenick)
- **Přejít do administrace** – tato záložka učitele přesměruje do administračního rozhraní, kde může spravovat žáky a zobrazit si jejich herní výsledky
- **Změna hesla** – v této záložce si učitel může změnit původní heslo na jiné
- **Odhlásit** – pomocí tohoto tlačítka se učitel odhlásí ze systému



## 4. Návod pro učitele k obsluze a orientaci v redakčním systému

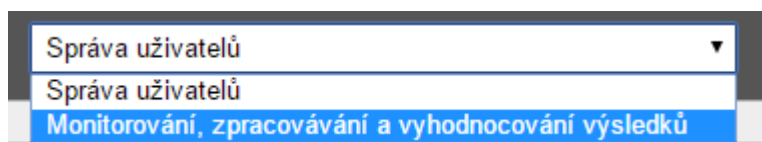
Pro zavření formuláře bez uložení dat slouží tlačítko **Zavřít**.

Pro uložení formuláře slouží tlačítko **Uložit**.

Učitel má v redakčním systému k dispozici tyto moduly:

- **Správa uživatelů**
- **Monitorování, zpracovávání a vyhodnocování výsledků**

Přepínání mezi moduly je zajištěno pomocí horního rolovacího menu, které je zobrazeno uprostřed horní části administrace:



### 4.1. Správa uživatelů - žáků

V tomto modulu je možné spravovat žáky učitele.

V sekci **Žáci** je tabulka všech žáků, které učitel do systému vložil.

	ID	Email	Jméno	Příjmení	Učitel	Škola	Kraj
<input type="checkbox"/>	68	test16@chc.cz	Testovací	Žák	Učitel Testovací 1	Základní škola a mateřská škola při Léčebných lázních Lázně Kynžvart	Karlovarský
<input type="checkbox"/>	67	test15@chc.cz	Test	Žák	Učitel Testovací 1	Základní škola a mateřská škola při Léčebných lázních Lázně Kynžvart	Karlovarský
<input type="checkbox"/>	31	student1	Test	Student	Učitel Testovací 1	Základní škola a mateřská škola při Léčebných lázních Lázně Kynžvart	Karlovarský
<input type="checkbox"/>	19	test6@chc.cz	Test6	Uživatel	Učitel Testovací 1	Základní škola a mateřská škola při Léčebných lázních Lázně Kynžvart	Karlovarský
<input type="checkbox"/>	17	test4@chc.cz	Test4	Uživatel	Učitel Testovací 1	Základní škola a mateřská škola při Léčebných lázních Lázně Kynžvart	Karlovarský

Mezi žáky je možné vyhledávat pomocí sekce **Vyhledávání**. Po zadání klíčového slova se vyhledají uživatelé odpovídající zadanému klíčovému slovu.

Nového žáka je možné do systému vložit pomocí tlačítka **Přidat žáka**.

Ve formuláři je potřeba vyplnit tyto údaje:

- Jméno
- Příjmení
- Login (E-mail)
- Heslo – je možné jej vyplnit ručně, ale nejlépe je generovat heslo pomocí tlačítka **Generovat heslo**
- Gamenick – je možné jej vyplnit ručně, ale nejlépe je generovat gamenick pomocí tlačítka **Generovat gamenick**



- Třída – zde je možné vyplnit třídu, do které žák patří, pokud je toto pole vyplněno, pak je potřeba **třídu vyplnit u všech žáků**, kteří fyzicky patří do jedné třídy **identicky** (např. pokud u prvního žáka učitel vepíše 6.B, pak u dalšího žáka stejné třídy je potřeba toto pole vyplnit také jako 6.B a ne jako např. 6B nebo 6. B)

Pokud je potřeba žáka smazat, pak je potřeba žáka nebo více žáků označit v tabulce žáků a kliknout na tlačítko **Do koše**.

Pomocí tlačítka **Export žáků do PDF** je možné žáky vyexportovat do PDF souboru.

#### 4.2. Monitorování, zpracovávání a vyhodnocování výsledků

V tomto modulu je možné **monitorovat a vyhodnocovat herní výsledky žáků**.

V modulu jsou k dispozici sekce **Výsledky, Statistiky, Generátor certifikátů**.

V sekci **Výsledky** se zobrazí všichni žáci učitele spolu s tlačítkem **výsledky**.

Jméno	Příjmení	Login (E-mail)	Detail
Test	Student	student1	<a href="#">výsledky</a>
Test4	Uživatel	test4@chc.cz	<a href="#">výsledky</a>
Test6	Uživatel	test6@chc.cz	<a href="#">výsledky</a>
Test	Žák	test15@chc.cz	<a href="#">výsledky</a>
Testovací	Žák	test16@chc.cz	<a href="#">výsledky</a>

Po kliknutí na tlačítko výsledky u vybraného žáka se zobrazí detailní výsledky hraní her vybraným žákem:

Datum	Název hry	Typ	Předmět	Jazyk	Úroveň
23.07.2015, 13:45:56	HLAVOLAM	90 bodů	DĚJEPIS	ANGLIČTINA - ZAČÁTEČNÍK	1
23.07.2015, 13:54:51	HLAVOLAM	5 slávy	DĚJEPIS	ANGLIČTINA - ZAČÁTEČNÍK	1
23.07.2015, 13:56:21	HLAVOLAM	120 bodů	DĚJEPIS	ANGLIČTINA - ZAČÁTEČNÍK	2
23.07.2015, 14:01:12	HLAVOLAM	20 bodů	DĚJEPIS	ANGLIČTINA - ZAČÁTEČNÍK	1
23.07.2015, 14:03:46	HLAVOLAM	10 bodů	DĚJEPIS	ANGLIČTINA - ZAČÁTEČNÍK	1
23.07.2015, 14:33:51	HLAVOLAM	20 bodů	DĚJEPIS	ANGLIČTINA - ZAČÁTEČNÍK	1

Učitel si může tyto výsledky filtrovat pomocí filtrů zobrazených v horní části této sekce.

V sekci **Statistiky** je možné vidět kompletní statistiky všech žáků učitele. Je zde informace o počtu získaných bodů do Síně slávy, bodů ve hře a také času stráveného hraním:

Jméno	Příjmení	Login (E-mail)	Počet bodů	Počet slávy	Čas hraní her
Test	Student	student1	0	0	00:00:00
Test2	Uživatel	test2@chc.cz	787	25	00:29:38
Test3	Uživatel	test3@chc.cz	630	41	01:01:04
Test4	Uživatel	test4@chc.cz	60	5	00:00:00
Test6	Uživatel	test6@chc.cz	0	0	00:00:00
Test	Žák	test15@chc.cz	0	0	00:00:00
Testovací	Žák	test16@chc.cz	0	0	00:00:00

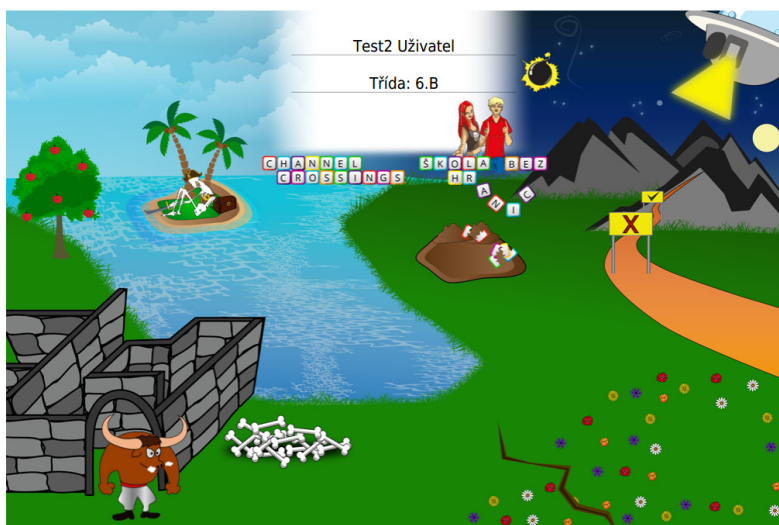
V sekci **Generátor certifikátů** je možné vidět, kolik her daný uživatel ukončil (dohrál).

Po kliknutí na tlačítko **detail** se zobrazí detailní informace o počtu dohraných her a dole je možné pomocí tlačítka **generovat** vygenerovat certifikát uživatele.

Certifikát obsahuje pouze objekty reprezentující dohrané hry a uloží se ve formě PDF souboru na server. Poté je možné jej stáhnout a vytisknout:

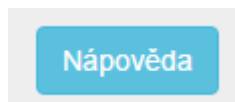
Jméno	Příjmení	Login (E-mail)	Ukončených her	Detail
Test	Student	student1	0	<a href="#">detail</a>
Test2	Uživatel	test2@chc.cz	2	<a href="#">detail</a>
Test3	Uživatel	test3@chc.cz	1	<a href="#">detail</a>
Test4	Uživatel	test4@chc.cz	0	<a href="#">detail</a>
Test6	Uživatel	test6@chc.cz	0	<a href="#">detail</a>
Test	Žák	test15@chc.cz	0	<a href="#">detail</a>
Testovací	Žák	test16@chc.cz	0	<a href="#">detail</a>

Název hry	Ukončeno
HLAVOLAM	NE
BRAINMASTER	NE
BIG BANG	ANO
OSTROV POKLADŮ	NE
SPACEBOT	NE
PREDATOR	NE
PADAJÍCÍ STROP	NE
METEORITY	NE
POŠKOLÁK	NE
MEGAŽÁVOD	NE
PĚNOVÁ POTOPA	NE
BONE EATER	NE
SEJMI, CO NEPATŘÍ	NE
HAD	NE
LABYRINTH	ANO



#### 4.3. Kontextová nápověda

V každém modulu a jeho příslušných sekcích je možné využít tzv. kontextové nápovědy. Nápověda je k dispozici po kliknutí na tlačítko **Nápověda** v pravé horní části každé sekce:



Zobrazí se box s nápovědou, který obsahuje potřebné informace pro správu vybrané sekce.



## 5. Slovo závěrem

Můžete zkusit se svými žáky hrát jednotlivé hry i bez předchozí práce s učebnicemi CLIL pro daný předmět, ale žáci v tomto případě nebudou pravděpodobně znát potřebnou odbornou slovní zásobu a odborný obsah, se kterým se ve hrách pracuje.

Nicméně některé z her, například hry Hlavlom, Pěnová potopa a další žáci s využitím návodů určitě zvládnou. Možná to budou právě chybějící znalosti, které pro ně budou motivací začít podle učebnic Labyrinth pracovat v hodinách.

Budeme moc rádi, pokud nám poskytnete zpětnou vazbu na to, jak se žákům hry líbí, jak se jim daří jednotlivé hry a úrovně dohrát a zda můžeme případně něco dále vylepšit.

Své náměty, zkušenosti a doporučení můžete zasílat na [labyrinth@chc.cz](mailto:labyrinth@chc.cz)

Přejeme vám i vašim žákům hodně zábavy při hraní online her.

Tým projektu Labyrinth



[www.ucebniceclil.cz](http://www.ucebniceclil.cz)

UNIKÁTNÍ ŘADA MATERIÁLŮ CLIL

**LABYRINTH**