



SIMPLE.EDU

# INSTRUKCJA CLASSHUB



Simple

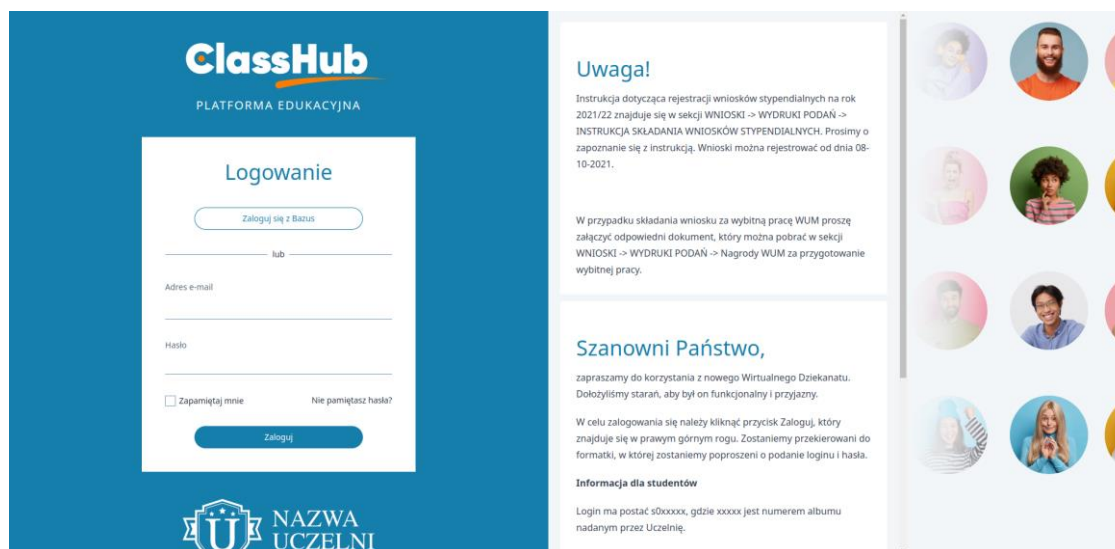


## PODSTAWOWA OBSŁUGA SYSTEMU

Sekcja ta obejmuje te akcje w systemie, które są wspólne dla administratora, nauczyciela oraz studenta.

### 1.1 Logowanie do systemu

W celu zalogowania się do systemu należy wejść na stronę gdzie znajduje się formularz logowania do systemu (po lewej stronie) oraz informacje (po prawej stronie).



Do systemu można zalogować się na dwa sposoby:

- za pomocą konta w systemie Bazus
- za pomocą adresu e-mail i hasła

### 1.2 Logowanie za pomocą konta w Bazusie

Aby zalogować się za pomocą konta w Bazusie, należy kliknąć **Zaloguj się z Bazus**.

# Logowanie

Zaloguj się z Bazuś

lub

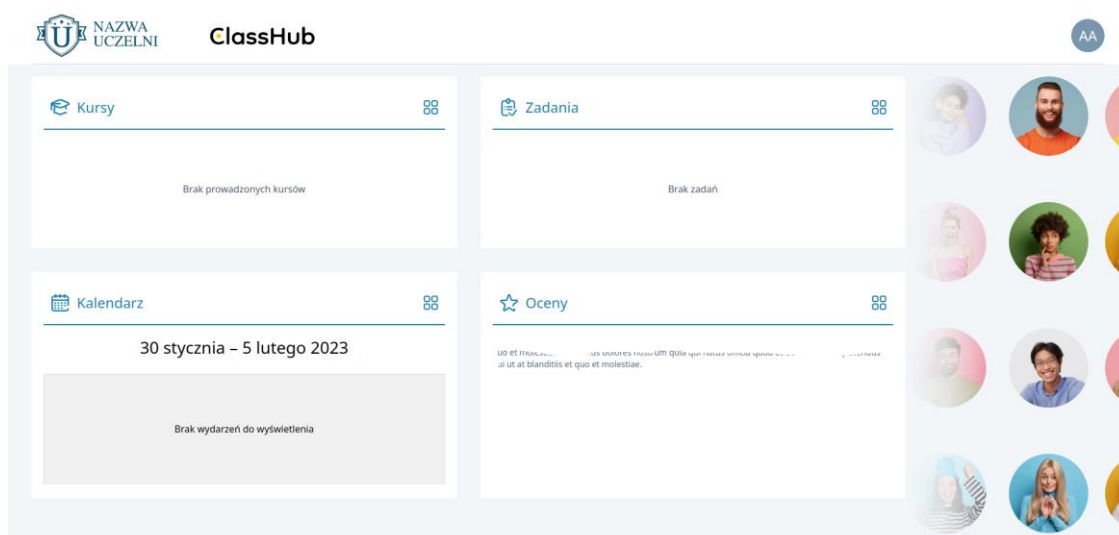
Adres e-mail

Hasło

Zapamiętaj mnie [Nie pamiętasz hasła?](#)

Zaloguj

Jeżeli użytkownik wcześniej był zalogowany w Bazusie, zostanie automatycznie przekierowany na stronę główną aplikacji.



Jeżeli użytkownik nie był zalogowany, zostanie przekierowany na stronę Bazusa, gdzie po pomyślnym zalogowaniu się zostanie przekierowany na stronę główną aplikacji.

### 1.3 Logowanie za pomocą adresu e-mail i hasła

Logowanie

Zaloguj się z Bazuś

lub 1

Adres e-mail

Hasło

Zapamiętaj mnie 2 Nie pamiętasz hasła?

Zaloguj

Należy uzupełnić w formularzu logowania adres e-mail oraz hasło (1).

Zaznaczenie opcji **Zapamiętaj mnie** (2) spowoduje, iż użytkownik będzie zalogowany do systemu po wyłączeniu przeglądarki internetowej.

Po kliknięciu **Zaloguj**, jeżeli użytkownik podał prawidłowe dane, zostanie zalogowany do systemu oraz przekierowany na stronę główną aplikacji.

### 1.4 Resetowanie hasła

W przypadku, kiedy użytkownik zapomniał hasła do swojego konta, może je ustawić od nowa. W tym celu na stronie logowania należy kliknąć **Nie pamiętasz hasła?**. Użytkownik zostanie przeniesiony na stronę z formularzem do zresetowania hasła.

# Logowanie

Zaloguj się z Bazu

\_\_\_\_\_ lub \_\_\_\_\_

Adres e-mail

\_\_\_\_\_

Hasło

\_\_\_\_\_

Zapamiętaj mnie [Nie pamiętasz hasła?](#)

Zaloguj

Należy wpisać adres e-mail, na który zostanie wysłany link umożliwiający zmianę hasła.

## Resetowanie hasła

Nie pamiętasz hasła? Nie ma problemu. Podaj nam swój adres e-mail, a wyślemy Ci link do resetowania hasła, który pozwoli Ci wprowadzić nowe.

Adres e-mail

---

Wyślij link resetujący hasło

Po wpisaniu poprawnego adresu e-mail i kliknięciu **Wyślij link resetujący hasło** zostanie wyświetlony następujący komunikat:

Jeśli Twój adres e-mail jest w naszej bazie, to za chwilę otrzymasz e-mail z linkiem do zresetowania hasła.

Wróć do strony logowania

Kolejnym krokiem jest sprawdzenie poczty — powinna pojawić się wiadomość o tytule **Powiadomienie o zresetowaniu hasła**. Następnie wystarczy kliknąć **Zresetuj hasło** lub link.

## ClassHub

**Cześć!**

Otrzymujesz tę wiadomość e-mail, ponieważ dostaliśmy prośbę o zmianę hasła do Twojego konta.

[Zresetuj hasło](#)

Link do zmiany hasła wygasa za 60 minut.

Jeśli nie zażądano zresetowania hasła, nie są wymagane żadne dalsze działania.

Z poważaniem,  
ClassHub

---

Jeżeli masz problemy z kliknięciem przycisku "Zresetuj hasło", skopiuj i wklej poniższy adres do pasku przeglądarki: [https://\[redacted\]/reset-password?token=653616f8784e5f1aa801883f4b6e88313becf317b3d60f72267d056effc4b82f&email=\[redacted\]](https://[redacted]/reset-password?token=653616f8784e5f1aa801883f4b6e88313becf317b3d60f72267d056effc4b82f&email=[redacted])

Użytkownik zostanie przeniesiony na stronę z formularzem, gdzie może nadać nowe hasło do swojego konta.



## Utwórz nowe hasło

Adres e-mail

test@example.com

---

Hasło

---

Potwierdzenie hasła

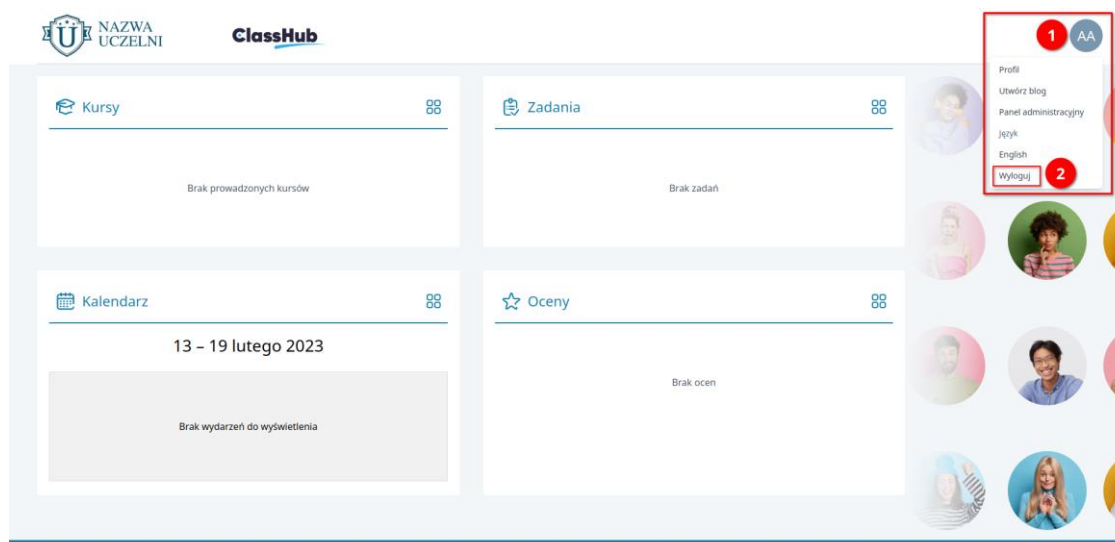
---

Utwórz

Po pomyślnym zresetowaniu hasła, użytkownik zostanie przeniesiony na stronę logowania.

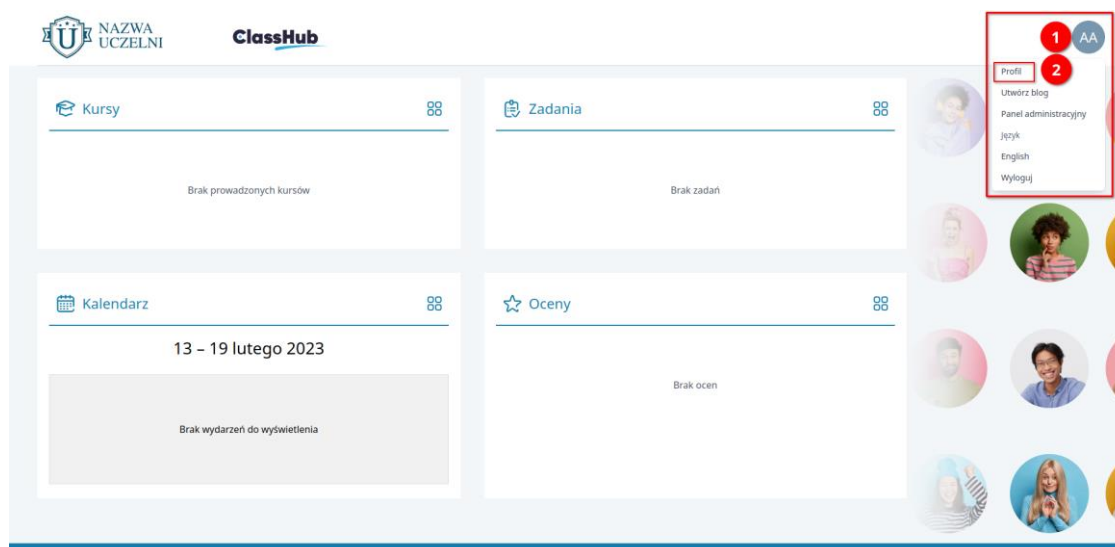
### 1.5 Wylogowanie się

Aby wylogować się, należy kliknąć swoje inicjały znajdujące się w prawym górnym rogu ekranu (1). Pojawi się lista dostępnych opcji — wystarczy kliknąć **Wyloguj** (2). Po wylogowaniu pokaże się ekran logowania do systemu.



## 1.6 Profil użytkownika

Aby zobaczyć profil użytkownika, należy kliknąć swoje inicjały znajdujące się w prawym górnym rogu ekranu. Pokaże się lista dostępnych opcji — wystarczy kliknąć **Profil**.



W profilu użytkownika znajdują się trzy sekcje:

- **informacje o profilu** (1) — czyli podstawowe informacje o użytkowniku, takie jak imię i nazwisko, typ konta w systemie oraz adres e-mail
- **edytuj profil** (2) — w tym miejscu można zamieścić opis profilu, który będzie wyświetlany na stronie kursu oraz ustawić język aplikacji; po kliknięciu **Zapisz** dane profilu zostaną zaktualizowane
- **zaktualizuj hasło** (3) — formularz do zmiany hasła; w celu zmiany hasła należy podać swoje aktualne hasło, nowe hasło oraz powtórzyć nowe hasło. Po kliknięciu **Zapisz** hasło zostanie zmienione

**Informacje o profilu**  
Informacje profilowe i adres e-mail Twojego konta.

Imię i nazwisko  
Anna Adamska

Typ konta  
administrator

Adres e-mail

**Edytuj profil**  
Opis profilu będzie wyświetlony na stronie kursu jako informacja o Tobie.

Opis

Język aplikacji  
polski

Zapisz

**Zaktualizuj hasło**  
Upewnij się, że Twoje konto używa długiego, losowego hasła, aby zachować bezpieczeństwo.

Obecne hasło

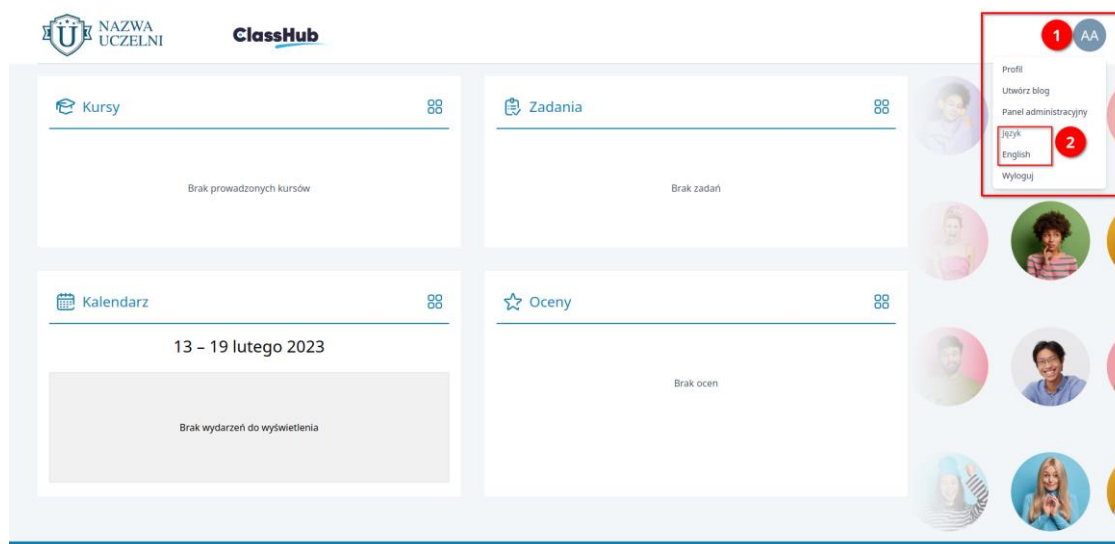
Nowe hasło

Potwierdź nowe hasło

Zapisz

## 1.7 Zmiana języka

W celu zmiany języka aplikacji należy kliknąć swoje inicjały znajdujące się w prawym górnym rogu ekranu. Pokaże się lista dostępnych opcji. W sekcji *Język* znajduje się lista dostępnych języków — angielski.

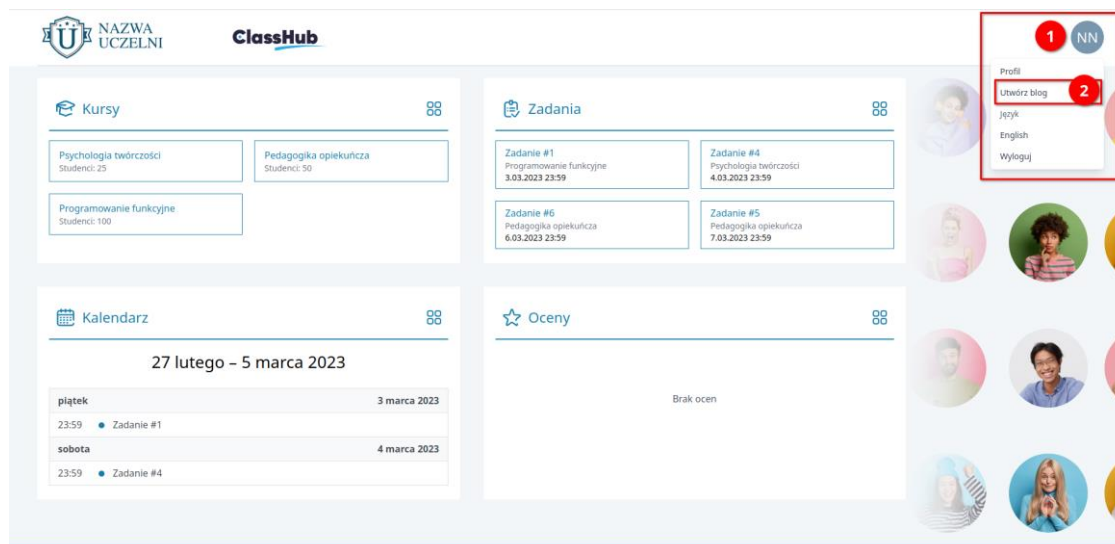


Po wybraniu danego języka aplikacja w całości będzie przetłumaczona na tenże język.

Drugą opcją jest zmiana języka w profilu użytkownika — więcej o tym w rozdziale **Profil użytkownika**.

## 1.8 Blog

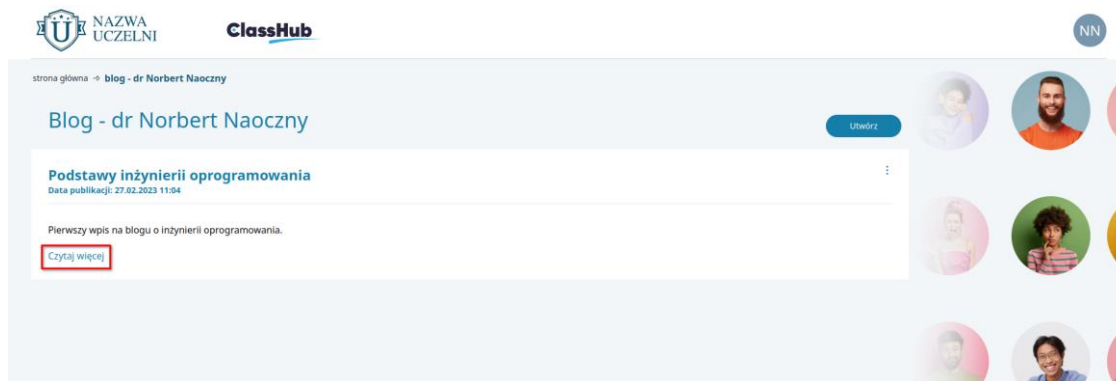
Każdy użytkownik z przydzielonymi uprawnieniami **Własny blog** (więcej o uprawnieniach znajduje się w rozdziale **Uprawnienia**) ma możliwość tworzenia bloga. Aby utworzyć bloga się, należy kliknąć swoje inicjały znajdujące się w prawym górnym rogu ekranu (1). Pojawi się lista dostępnych opcji — należy kliknąć Utwórz blog (2).



Użytkownik zostanie przekierowany na stronę zawierającą wpisy na blogu.

Dopiero dodanie pierwszego postu spowoduje utworzenie bloga.  
Dodawanie postu zostało opisane w rozdziale **Tworzenie postu**.

Lista postów na blogu wygląda w taki sposób, iż zostaje wyświetlony tytuł oraz skrót postu dla każdego postu na blogu.

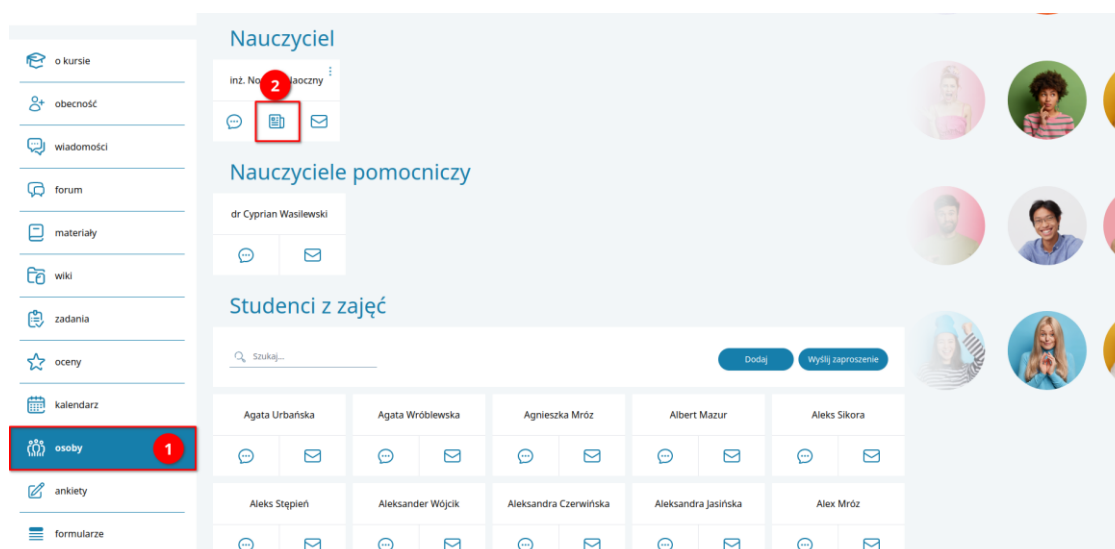


Kliknięcie **Czytaj więcej** przekierowuje na szczegóły postu.



W szczegółach postu można znaleźć takie informacje jak: tytuł postu, data opublikowania oraz treść postu.

Aby wejść na bloga innego użytkownika, należy wejść w kurs, w którym jest on uczestnikiem (niezależnie od tego, czy jest nauczycielem, czy studentem), wybrać z menu bocznego kursu **Osoby** (1), a następnie kliknąć ikonkę gazety przy osobie, której blog ma zostać wyświetlony (2).

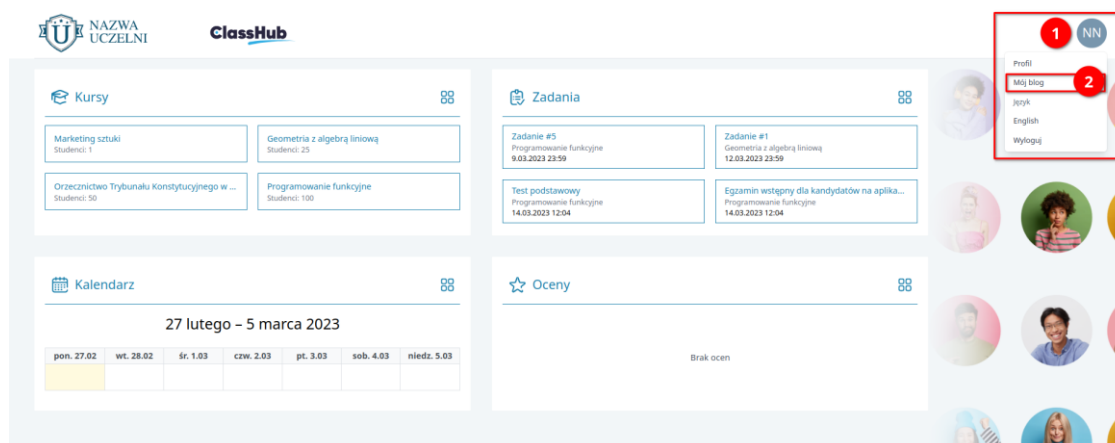


Użytkownik zostanie przekierowany na listę postów na blogu tegoż użytkownika.

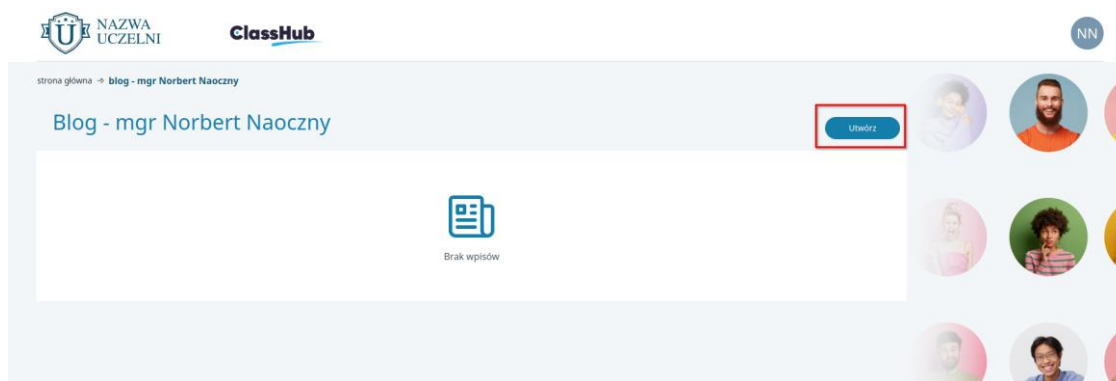
Po kliknięciu **Czytaj więcej** użytkownik zostanie przekierowany na szczegóły danego posta.

### 1.8.1 Tworzenie postu

Aby utworzyć post, należy przejść na swojego bloga — w tym celu należy kliknąć swoje inicjały znajdujące się w prawym górnym rogu ekranu (1), a następnie **Mój blog** (2). W przypadku gdy blog nie został jeszcze utworzony, pokaże się **Utwórz blog**.



Kolejny krok to kliknięcie **Utwórz**. Użytkownik zostanie przekierowany na formularz dodawania postu.



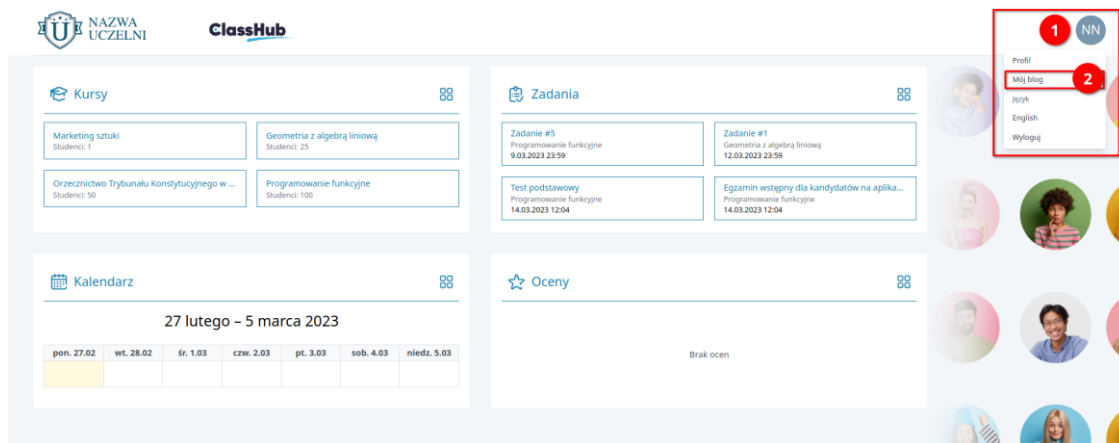
W formularzu należy uzupełnić trzy pola — tytuł, skrót oraz treść.

Po kliknięciu **Opublikuj** i pomyślnym utworzeniu posta, użytkownik zostanie przekierowany na listę wszystkich postów na blogu.

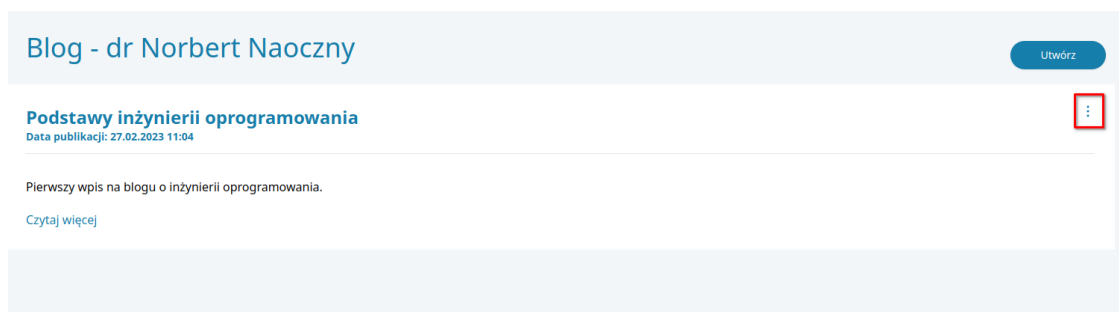
### 1.8.2 Edytowanie postu

W celu edycji postu, na początek należy przejść na swojego bloga — wystarczy kliknąć swoje inicjały znajdujące się w prawym górnym rogu ekranu (1), a następnie **Mój blog** (2).

# INSTRUKCJA CLASSHUB - DOKUMENTACJA UŻYTKOWA SYSTEMU CLASSHUB



Kolejnym krokiem jest kliknięcie ikonki trzech kropek przy poście, który ma zostać edytowany.



Zostanie wyświetlona lista dozwolonych akcji dla postu. Kolejny krok to kliknięcie **Edytuj**.



Użytkownik zostanie przekierowany na formularz edycji postu, gdzie może modyfikować trzy pola — tytuł, skrót oraz treść.



Tytuł

Podstawy inżynierii oprogramowania

---

Skrót

Pierwszy wpis na blogu o inżynierii oprogramowania.

---

Treść

H<sub>1</sub> H<sub>2</sub> B I U S ↶ ↷ ☰ ☲ ☱

Inżynieria oprogramowania zajmuje się tworzeniem oprogramowania, pomimo jego wielkości i złożoności, aby otrzymać działający produkt. To pytanie po raz pierwszy pojawiło się w informatyce podczas tak zwanego „kryzysu oprogramowania” lat sześćdziesiątych. Później zdano sobie sprawę, że zdolność do tworzenia oprogramowania nie nadąża za stale rosnącymi możliwościami sprzętu.

Jak sugeruje nazwa inżynieria oprogramowania, koncepcje i procesy będą wykorzystywane z innych dziedzin inżynierii, takich jak budowanie mostów lub sprzęt komputerowy, i stosowane w oprogramowaniu. Organizacja procesu tworzenia oprogramowania okazuje się niezwykle ważna, ponieważ pozwala zarządzać rozmiarem i złożonością oprogramowania. Wraz z postępem metod inżynierii oprogramowania tworzone systemy informatyczne są coraz bardziej udane, duże i złożone, które nie tylko dobrze funkcjonują, ale są prawie wolne od błędów. N przykład Google, ma ogromne projekty (wyszukiwarka Google, Gmail itp.) i tysiące programistów pracujących nad tymi projektami i stale opracowujących nowe oprogramowanie, aby działało zgodnie z oczekiwaniami.

Od lat sześćdziesiątych XX wieku inżynieria oprogramowania stała się tak ważną częścią informatyki, że obecnie programiści są częściej określani jako inżynierowie oprogramowania niż programiści. Dzieje się tak, ponieważ tworzenie oprogramowania to coś więcej niż tylko programowanie. Liczba miejsc pracy dla inżynierów oprogramowania jest ogromna, a zapotrzebowanie na wykwalifikowanych pracowników rośnie. Wspaniałą rzeczą w byciu inżynierem oprogramowania jest to, że można pracować w dużych zespołach i tworzyć produkty, które będą miały wpływ na życie milionów ludzi! Chociaż mogłoby się wydawać, że inżynierowie oprogramowania muszą być naprawdę inteligentni i – jak mówią w żargonie komputerowym – maniacy, w rzeczywistości umiejętności komunikacyjne i pracy zespołowej są ważniejsze; inżynierowie oprogramowania muszą pracować w zespołach i komunikować się z członkami zespołu.

Anuluj Zapisz

Po wprowadzeniu zmian należy kliknąć **Zapisz**. Po pomyślnym zapisaniu zmian użytkownik zostanie przekierowany na listę postów na blogu.

Istnieje też drugi sposób na edycję postu — w tym celu należy kliknąć **Czytaj więcej** w poście, który ma zostać edytowany.

## Blog - dr Norbert Naoczny

---

### Podstawy inżynierii oprogramowania

Data publikacji: 27.02.2023 11:04

---

**Inżynieria oprogramowania** zajmuje się tworzeniem oprogramowania, pomimo jego wielkości i złożoności, aby otrzymać działający produkt. To pytanie po raz pierwszy pojawiło się w informatyce podczas tak zwanego „kryzysu oprogramowania” lat sześćdziesiątych. Później zdano sobie sprawę, że zdolność do tworzenia oprogramowania nie nadąża za stale rosnącymi możliwościami sprzętu.

Jak sugeruje nazwa inżynieria oprogramowania, koncepcje i procesy będą wykorzystywane z innych dziedzin inżynierii, takich jak budowanie mostów lub sprzęt komputerowy, i stosowane w oprogramowaniu. Organizacja procesu tworzenia oprogramowania okazuje się niezwykle ważna, ponieważ pozwala zarządzać rozmiarem i złożonością oprogramowania. Wraz z postępem metod inżynierii oprogramowania tworzone systemy informatyczne są coraz bardziej udane, duże i złożone, które nie tylko dobrze funkcjonują, ale są prawie wolne od błędów. N przykład Google, ma ogromne projekty (wyszukiwarka Google, Gmail itp.) i tysiące programistów pracujących nad tymi projektami i stale opracowujących nowe oprogramowanie, aby działało zgodnie z oczekiwaniami.

Od lat sześćdziesiątych XX wieku inżynieria oprogramowania stała się tak ważną częścią informatyki, że obecnie programiści są częściej określanie jako inżynierowie oprogramowania niż programiści. Dzieje się tak, ponieważ tworzenie oprogramowania to coś więcej niż tylko programowanie. Liczba miejsc pracy dla inżynierów oprogramowania jest ogromna, a zapotrzebowanie na wykwalifikowanych pracowników rośnie. Wspaniałą rzeczą w byciu inżynierem oprogramowania jest to, że można pracować w dużych zespołach i tworzyć produkty, które będą miały wpływ na życie milionów ludzi! Chociaż mogłoby się wydawać, że inżynierowie oprogramowania muszą być naprawdę inteligentni i – jak mówią w żargonie komputerowym – maniacy, w rzeczywistości umiejętności komunikacyjne i pracy zespołowej są ważniejsze; inżynierowie oprogramowania muszą pracować w zespołach i komunikować się z członkami zespołu.

Kolejnym krokiem jest kliknięcie ikonki trzech kropek.

## Podstawy inżynierii oprogramowania

Data publikacji: 27.02.2023 11:41

**Inżynieria oprogramowania** zajmuje się tworzeniem oprogramowania, pomimo jego wielkości i złożoności, aby otrzymać działający produkt. To pytanie po raz pierwszy pojawiło się w informatyce podczas tak zwanego „kryzysu oprogramowania” lat sześćdziesiątych. Później zdano sobie sprawę, że zdolność do tworzenia oprogramowania nie nadąża za stale rosnącymi możliwościami sprzętu.

Jak sugeruje nazwa inżynieria oprogramowania, koncepcje i procesy będą wykorzystywane z innych dziedzin inżynierii, takich jak budowanie mostów lub sprzęt komputerowy, i stosowane w oprogramowaniu. Organizacja procesu tworzenia oprogramowania okazuje się niezwykle ważna, ponieważ pozwala zarządzać rozmiarem i złożonością oprogramowania. Wraz z postępem metod inżynierii oprogramowania tworzone systemy informatyczne są coraz bardziej udane, duże i złożone, które nie tylko dobrze funkcjonują, ale są prawie wolne od błędów. N przykład Google, ma ogromne projekty (wyszukiwarka Google, Gmail itp.) i tysiące programistów pracujących nad tymi projektami i stale opracowujących nowe oprogramowanie, aby działało zgodnie z oczekiwaniami.

Od lat sześćdziesiątych XX wieku inżynieria oprogramowania stała się tak ważną częścią informatyki, że obecnie programiści są częściej określane jako inżynierowie oprogramowania niż programiści. Dzieje się tak, ponieważ tworzenie oprogramowania to coś więcej niż tylko programowanie. Liczba miejsc pracy dla inżynierów oprogramowania jest ogromna, a zapotrzebowanie na wykwalifikowanych pracowników rośnie. Wspaniałą rzeczą w byciu inżynierem oprogramowania jest to, że można pracować w dużych zespołach i tworzyć produkty, które będą miały wpływ na życie milionów ludzi! Chociaż mogłoby się wydawać, że inżynierowie oprogramowania muszą być naprawdę inteligentni i – jak mówią w żargonie komputerowym – maniacy, w rzeczywistości umiejętności komunikacyjne i pracy zespołowej są ważniejsze; inżynierowie oprogramowania muszą pracować w zespołach i komunikować się z członkami zespołu.

Zostanie wyświetlona lista dozwolonych akcji dla postu. Kolejny krok to kliknięcie **Edytuj**.

Użytkownik zostanie przekierowany na formularz edycji postu, gdzie może modyfikować trzy pola — tytuł, skrót oraz treść.

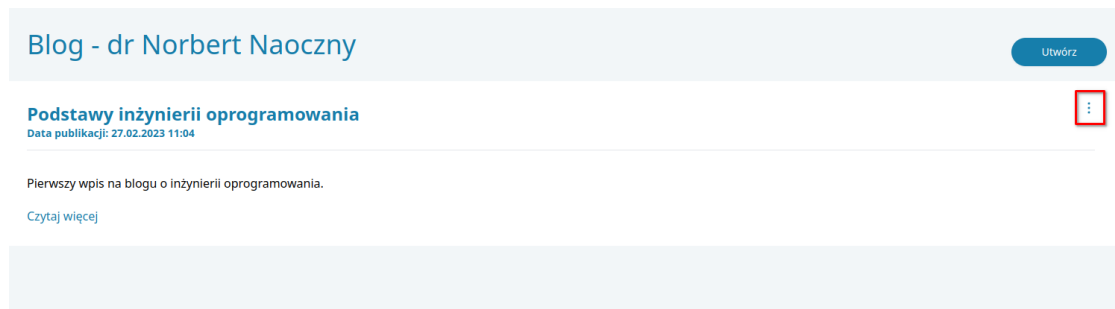
Po wprowadzeniu zmian należy kliknąć **Zapisz**. Po pomyślnym zapisaniu zmian użytkownik zostanie przekierowany na listę postów na blogu.

### 1.8.3 Usuwanie postu

Aby usunąć post, najpierw należy przejść na swojego bloga — wystarczy kliknąć swoje inicjały znajdujące się w prawym górnym rogu ekranu (1), a następnie **Mój blog** (2).

The screenshot shows the ClassHub dashboard. At the top left, there is a logo for 'NAZWA UCZELNI' and 'ClassHub'. The main area is divided into several sections: 'Kursy' (Courses) with a grid of course cards, 'Zadania' (Assignments) with a list of tasks, 'Kalendarz' (Calendar) showing dates from Feb 27 to Mar 5, 2023, and 'Oceny' (Grades) showing 'Brak ocen' (No grades). On the right side, there is a user profile menu. A red box highlights the top part of this menu, with a red circle '1' around the user's initials 'NN' and a red circle '2' around the 'Mój blog' (My blog) option.

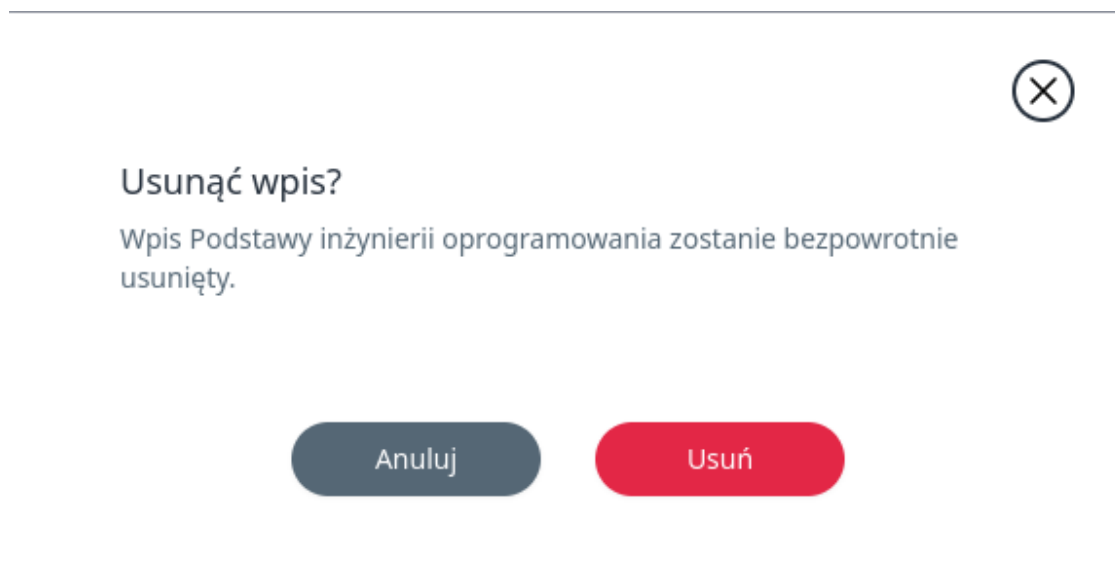
Kolejnym krokiem jest kliknięcie ikonki trzech kropek przy poście, który ma zostać usunięty.



Zostanie wyświetlona lista dozwolonych akcji dla postu. Kolejny krok to kliknięcie **Usuń**.



Zostanie wyświetlone potwierdzenie wykonania akcji — po kliknięciu **Usuń** post zostanie bezpowrotnie usunięty z systemu.



Jest jeszcze inna sposób na usunięcie postu — można to zrobić z poziomu szczegółów postu. W tym celu należy kliknąć **Czytaj więcej** w poście, który ma zostać usunięty.

## Blog - dr Norbert Naoczny

### Podstawy inżynierii oprogramowania

Data publikacji: 27.02.2023 11:04

**Inżynieria oprogramowania** zajmuje się tworzeniem oprogramowania, pomimo jego wielkości i złożoności, aby otrzymać działający produkt. To pytanie po raz pierwszy pojawiło się w informatyce podczas tak zwanego „kryzysu oprogramowania” lat sześćdziesiątych. Później zdano sobie sprawę, że zdolność do tworzenia oprogramowania nie nadąża za stale rosnącymi możliwościami sprzętu.

Jak sugeruje nazwa inżynieria oprogramowania, koncepcje i procesy będą wykorzystywane z innych dziedzin inżynierii, takich jak budowanie mostów lub sprzęt komputerowy, i stosowane w oprogramowaniu. Organizacja procesu tworzenia oprogramowania okazuje się niezwykle ważna, ponieważ pozwala zarządzać rozmiarem i złożonością oprogramowania. Wraz z postępem metod inżynierii oprogramowania tworzone systemy informatyczne są coraz bardziej udane, duże i złożone, które nie tylko dobrze funkcjonują, ale są prawie wolne od błędów. N przykład Google, ma ogromne projekty (wyszukiwarka Google, Gmail itp.) i tysiące programistów pracujących nad tymi projektami i stale opracowujących nowe oprogramowanie, aby działało zgodnie z oczekiwaniami.

Od lat sześćdziesiątych XX wieku inżynieria oprogramowania stała się tak ważną częścią informatyki, że obecnie programiści są częściej określane jako inżynierowie oprogramowania niż programiści. Dzieje się tak, ponieważ tworzenie oprogramowania to coś więcej niż tylko programowanie. Liczba miejsc pracy dla inżynierów oprogramowania jest ogromna, a zapotrzebowanie na wykwalifikowanych pracowników rośnie. Wspaniałą rzeczą w byciu inżynierem oprogramowania jest to, że można pracować w dużych zespołach i tworzyć produkty, które będą miały wpływ na życie milionów ludzi! Chociaż mogłoby się wydawać, że inżynierowie oprogramowania muszą być naprawdę inteligentni i – jak mówią w żargonie komputerowym – maniacy, w rzeczywistości umiejętności komunikacyjne i pracy zespołowej są ważniejsze; inżynierowie oprogramowania muszą pracować w zespołach i komunikować się z członkami zespołu.

Kolejnym krokiem jest kliknięcie ikonki trzech kropek.

### Podstawy inżynierii oprogramowania

Data publikacji: 27.02.2023 11:41

**Inżynieria oprogramowania** zajmuje się tworzeniem oprogramowania, pomimo jego wielkości i złożoności, aby otrzymać działający produkt. To pytanie po raz pierwszy pojawiło się w informatyce podczas tak zwanego „kryzysu oprogramowania” lat sześćdziesiątych. Później zdano sobie sprawę, że zdolność do tworzenia oprogramowania nie nadąża za stale rosnącymi możliwościami sprzętu.

Jak sugeruje nazwa inżynieria oprogramowania, koncepcje i procesy będą wykorzystywane z innych dziedzin inżynierii, takich jak budowanie mostów lub sprzęt komputerowy, i stosowane w oprogramowaniu. Organizacja procesu tworzenia oprogramowania okazuje się niezwykle ważna, ponieważ pozwala zarządzać rozmiarem i złożonością oprogramowania. Wraz z postępem metod inżynierii oprogramowania tworzone systemy informatyczne są coraz bardziej udane, duże i złożone, które nie tylko dobrze funkcjonują, ale są prawie wolne od błędów. N przykład Google, ma ogromne projekty (wyszukiwarka Google, Gmail itp.) i tysiące programistów pracujących nad tymi projektami i stale opracowujących nowe oprogramowanie, aby działało zgodnie z oczekiwaniami.

Od lat sześćdziesiątych XX wieku inżynieria oprogramowania stała się tak ważną częścią informatyki, że obecnie programiści są częściej określane jako inżynierowie oprogramowania niż programiści. Dzieje się tak, ponieważ tworzenie oprogramowania to coś więcej niż tylko programowanie. Liczba miejsc pracy dla inżynierów oprogramowania jest ogromna, a zapotrzebowanie na wykwalifikowanych pracowników rośnie. Wspaniałą rzeczą w byciu inżynierem oprogramowania jest to, że można pracować w dużych zespołach i tworzyć produkty, które będą miały wpływ na życie milionów ludzi! Chociaż mogłoby się wydawać, że inżynierowie oprogramowania muszą być naprawdę inteligentni i – jak mówią w żargonie komputerowym – maniacy, w rzeczywistości umiejętności komunikacyjne i pracy zespołowej są ważniejsze; inżynierowie oprogramowania muszą pracować w zespołach i komunikować się z członkami zespołu.

Zostanie wyświetlona lista dozwolonych akcji dla postu. Kolejny krok to kliknięcie **Usuń**.

Zostanie wyświetlone potwierdzenie wykonania akcji — po kliknięciu **Usuń** post zostanie bezpowrotnie usunięty z systemu.

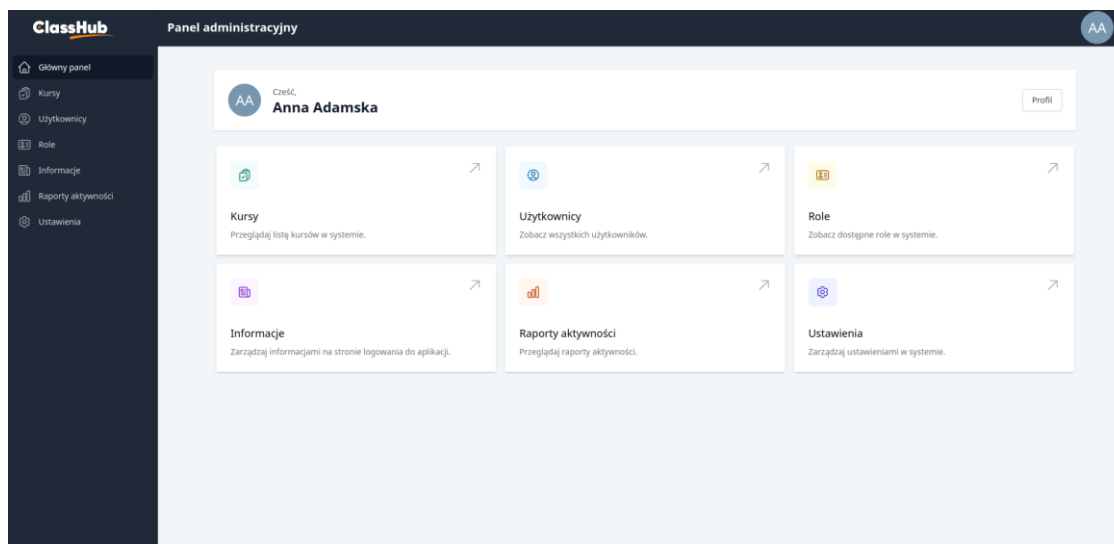
## SEKCJA ADMINISTRATORA

Ta sekcja opisuje funkcjonalności systemu z punktu widzenia administratora.

### 1.9 Panel administratora

Po zalogowaniu się na konto administratora użytkownik zostanie przeniesiony na stronę główną panelu administracyjnego.

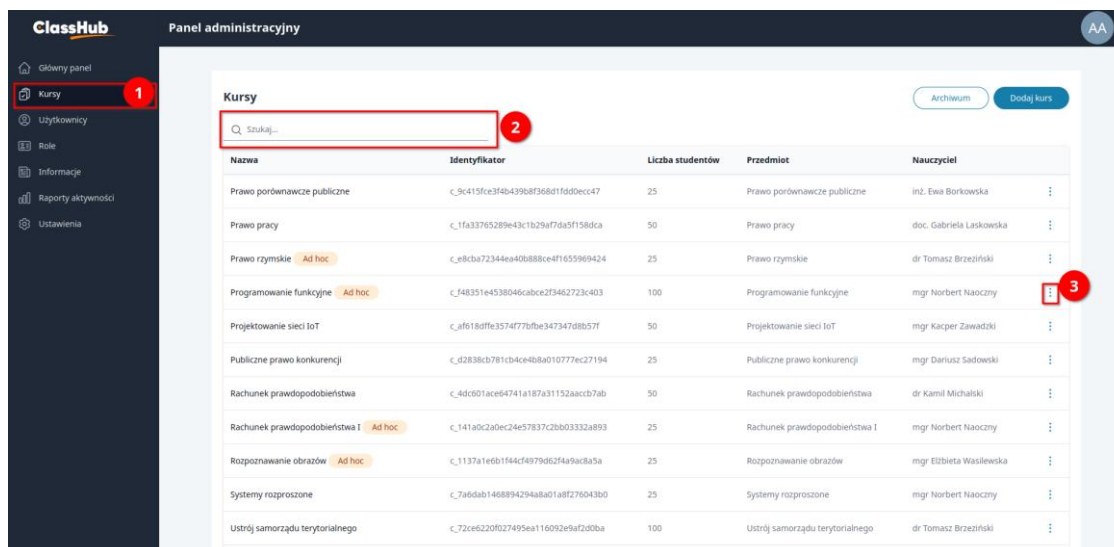




### 1.9.1 Kursy

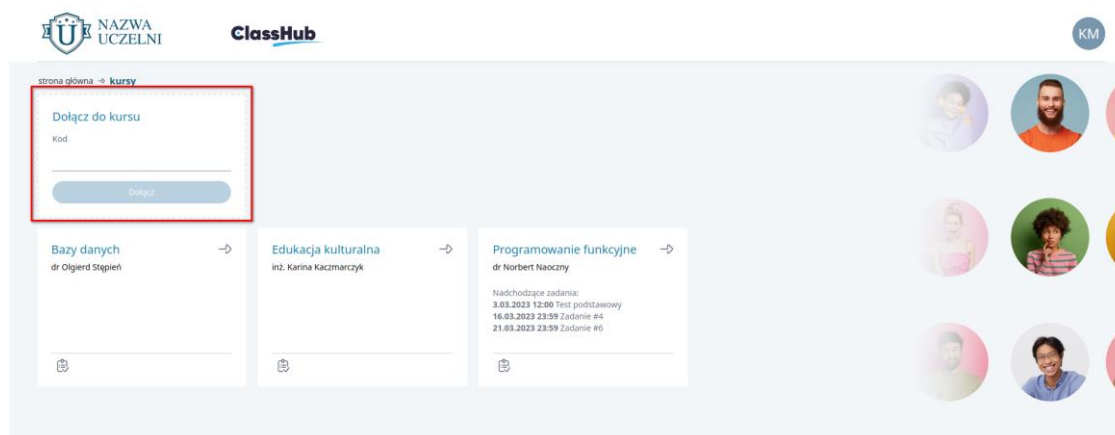
Standardowo kursy będą automatycznie dodawane poprzez integrację z zewnętrznym systemem, aczkolwiek aplikacja umożliwia ręczne dodawanie kursów. Takie kursy są oznaczone tagiem **Ad hoc**.

Po wybraniu z nawigacji **Kursy** (1) użytkownik zostanie przekierowany na stronę z listą kursów.



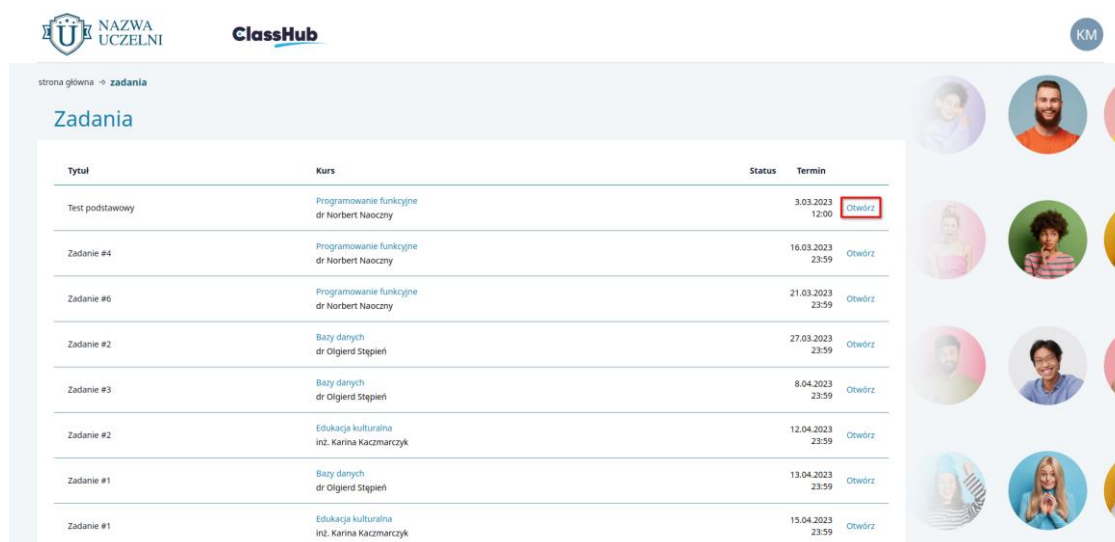
Na tym widoku znajdują się informacje o kursach, takie jak: nazwa kursu, identyfikator, liczba studentów przypisanych do kursu, przedmiot oraz nauczyciel.

Dla ułatwienia przeglądania listy można skorzystać z wyszukiwarki (2). Wyszukiwanie odbywa się według nazwy kursu.



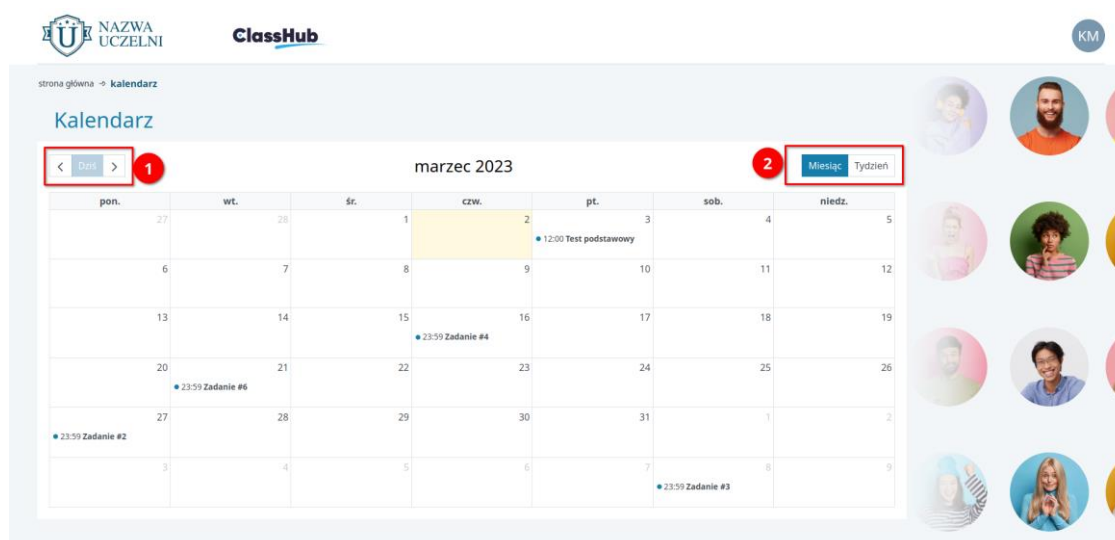
Co więcej, jeżeli student chce dołączyć do kursu, wystarczy, że w kafelku **Dołącz do kursu** poda kod dostępu do kursu i kliknie **Dołącz**. Po pomyślnym dołączeniu do kursu student zostanie przekierowany na widok szczegółów kursu. Ten widok zostanie szczegółowo omówiony w rozdziale **Kurs**.

Kliknięcie kafelka **Zadania** (2) spowoduje przeniesienie nauczyciela na listę ze wszystkimi zadaniami, które są przypisane do studenta.



Aby zobaczyć więcej informacji o danym zadaniu, należy kliknąć **Otwórz**. Student zostanie przekierowany na szczegóły zadania. Ten widok zostanie opisany w rozdziale **Szczegóły zadania**.

Wybranie kafelka **Kalendarz** (3) skutkuje przeniesieniem studenta na kalendarz miesięczny, gdzie znajdują się wszystkie zadania z ustalonym terminem z wszystkich kursów, w których student jest uczestnikiem.



Kliknięcie wybranego zadania spowoduje, że student zostanie przeniesiony na widok szczegółów zadania. Ten widok zostanie opisany w rozdziale **Szczegóły zadania**.

Za pomocą strzałek (1) można zmieniać miesiące (jeżeli widok kalendarza jest miesięczny) lub tygodnie (jeżeli widok kalendarza jest tygodniowy). Po kliknięciu przycisku **Dziś** student zostanie przeniesiony na aktualny miesiąc/tydzień.

Kalendarz można przełączyć na widok miesięczny lub tygodniowy. W tym celu należy kliknąć **Miesiąc** lub **Tydzień** (2). Domyślny widok to kalendarz miesięczny. Natomiast kalendarz tygodniowy wygląda tak:

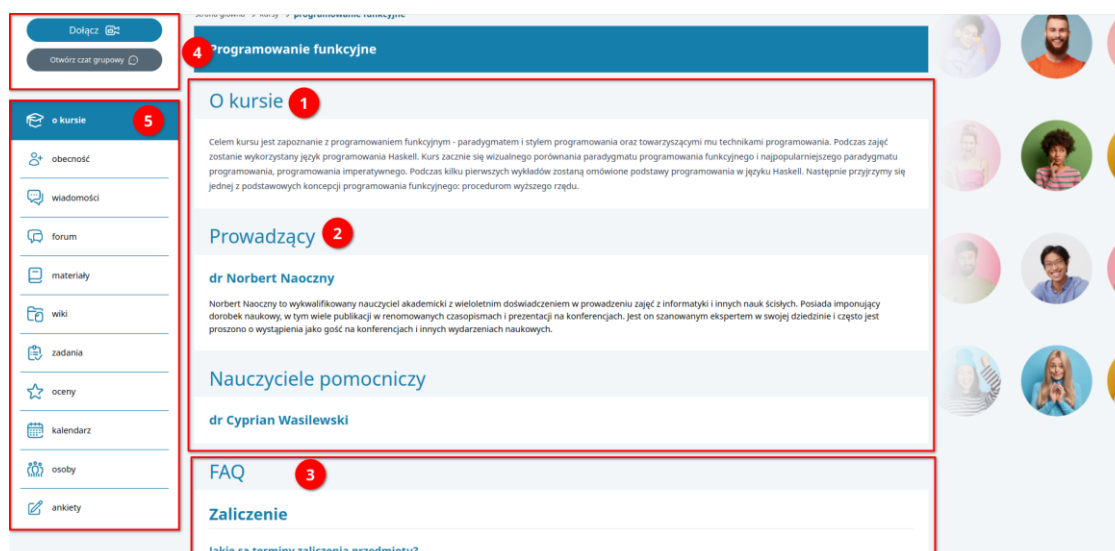


Wybranie kafelki **Oceny** (4) spowoduje przekierowanie studenta na listę ocen.

Na liście ocen znajdują się informacje takie jak nazwa zadania, kurs, data wystawienia oceny, waga, ocena, punkty oraz komentarz.

## 1.14 Kurs

Po kliknięciu przez studenta na wybrany kurs (czy to z poziomu strony głównej, czy listy kursów), student zostanie przekierowany na stronę kursu, na zakładkę **O kursie**.



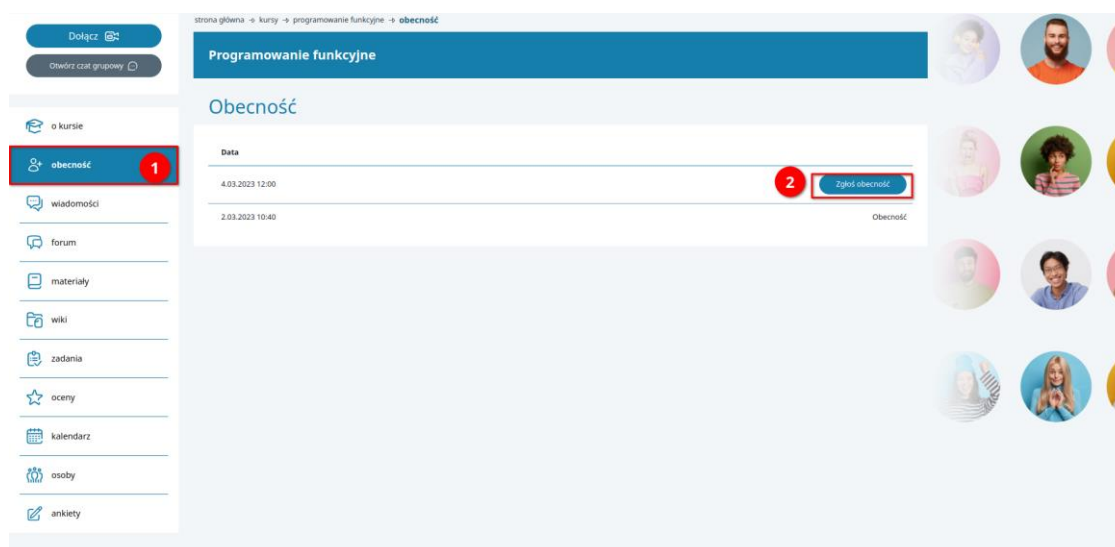
Na tej stronie znajdują się następujące informacje:

- **O kursie** (1) — jest to opis kursu
- **Prowadzący** (2) — tutaj znajduje się informacja o tym, kto jest prowadzącym kursu i jego opis pochodzący z profilu. Jeżeli kurs będzie miał przypisanych nauczycieli pomocniczych, będą oni widoczni w sekcji **Nauczyciele pomocniczy**
- **FAQ** (3) - to jest sekcja, w której znajdują się najczęściej zadawane pytania i odpowiedzi na nie
- **Dołącz** i **Otwórz czat grupowy** (4) — jeżeli nauczyciel utworzył link do spotkania, to student poprzez kliknięcie **Dołącz** zostanie przekierowany na spotkanie on-line; jeżeli nauczyciel utworzył czat grupowy, to pojawi się przycisk **Otwórz czat grupowy** — po kliknięciu student zostanie przekierowany na czat grupowy ze wszystkimi uczestnikami kursu
- menu poboczne (5) — to jest menu kursu — każda zakładka zostanie dokładnie omówiona w kolejnych podrozdziałach

### 1.14.1 Obecność

W ramach kursu student może przeglądać swoje obecności swoją obecność na zajęciach. Aby to zrobić, należy z menu bocznego wybrać **Obecność** (1). Student zostanie przekierowany na listę wszystkich obecności w danym kursie. Każda obecność ma datę, do której można zgłaszać obecność oraz informację, czy obecność została zgłoszona czy nie.



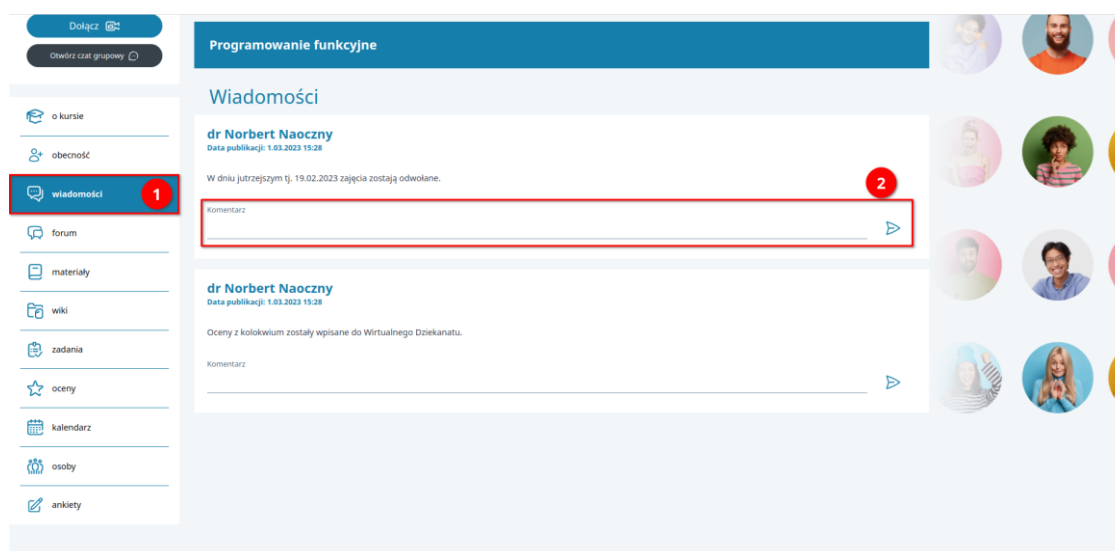


Aby zgłosić obecność należy kliknąć **Zgłoś obecność** (2). Po poprawnym zgłoszeniu obecności pojawi się informacja **Obecność**.

W przypadku niezgłoszenia obecności na danych zajęciach, pojawi się napis **Nieobecność**.

#### 1.14.2 Wiadomości

W celu zobaczenia wiadomości, należy wybrać z menu bocznego **Wiadomości** (1). Student zostanie przekierowany na listę wiadomości.



Każda wiadomość zawiera informacje takie jak: autor wiadomości, data publikacji oraz treść wiadomości. Do wiadomości mogą być dodawane komentarze — o ile nauczyciel włączył możliwość komentowania.

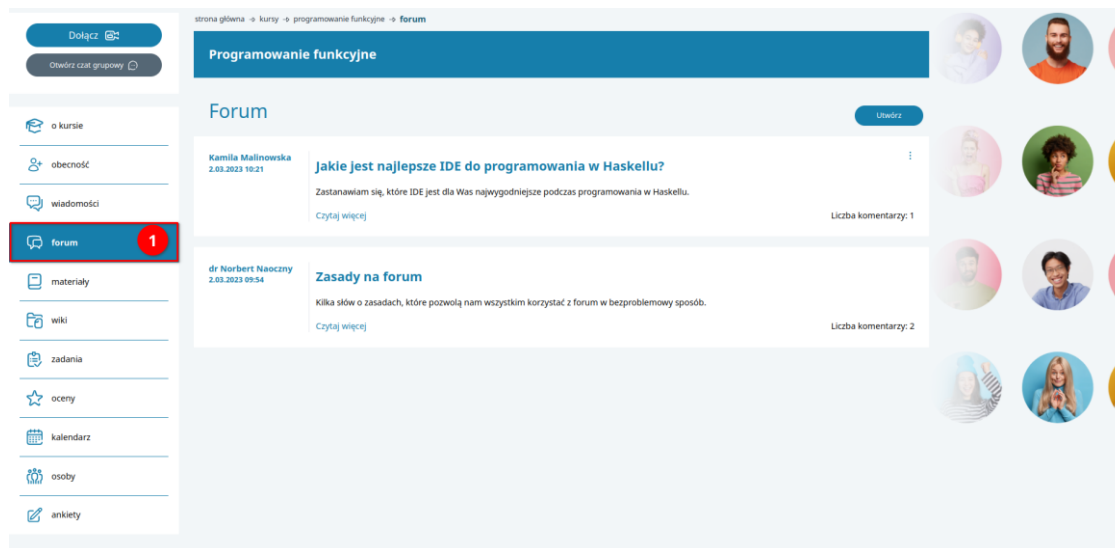
Aby skomentować wiadomość, należy uzupełnić pole **Komentarz** i kliknąć ikonkę strzałki, aby komentarz został dodany (2). Po pomyślnym dodaniu komentarza użytkownik zostaje na stronie z listą

wiadomości. Każdy komentarz ma takie informacje jak: autor komentarza, data publikacji oraz treść komentarz. Dodatkowo pod wiadomością zostaje wyświetlona liczba komentarzy.

Komentarze nie mogą być edytowane i usuwane.

### 1.14.3 Forum

W ramach kursu dostępne jest forum (o ile nauczyciel włączył taką opcję). Aby przejść na forum, należy z nawigacji wybrać **Forum** (1). Student zostanie przekierowany na listę wątków na forum.



Każdy wpis zawiera takie informacje jak autor wpisu, data opublikowania, tytuł wpisu, skrót wpisu oraz liczba komentarzy.

#### 1.14.3.1 Szczegóły wpisu na forum

Aby przejść na szczegóły wpisu na forum, należy wybrać z menu bocznego **Forum** (1), a następnie kliknąć **Czytaj więcej** (2) przy wpisie, którego szczegóły mają zostać pokazane.

strona główna → kursy → programowanie funkcyjne → forum

**Programowanie funkcyjne**

Forum Utwórz

Kamila Malinowska  
2.03.2023 19:21

**Jakie jest najlepsze IDE do programowania w Haskellu?**

Zastanawiam się, które IDE jest dla Was najwygodniejsze podczas programowania w Haskellu.

[Czytaj więcej](#) 2 Liczba komentarzy: 1

dr Norbert Naoczny  
2.03.2023 09:54

**Zasady na forum**

Kilka słów o zasadach, które pozwolą nam wszystkim korzystać z forum w bezproblemowy sposób.

[Czytaj więcej](#) Liczba komentarzy: 2

Użytkownik zostanie przekierowany na szczegóły wpisu.

strona główna → kursy → programowanie funkcyjne → forum → wpis

**Programowanie funkcyjne**

Forum Dodaj odpowiedź

dr Norbert Naoczny  
2.03.2023 09:54

**Zasady na forum**

Dzień dobry,

oto zasady, które panują na forum.

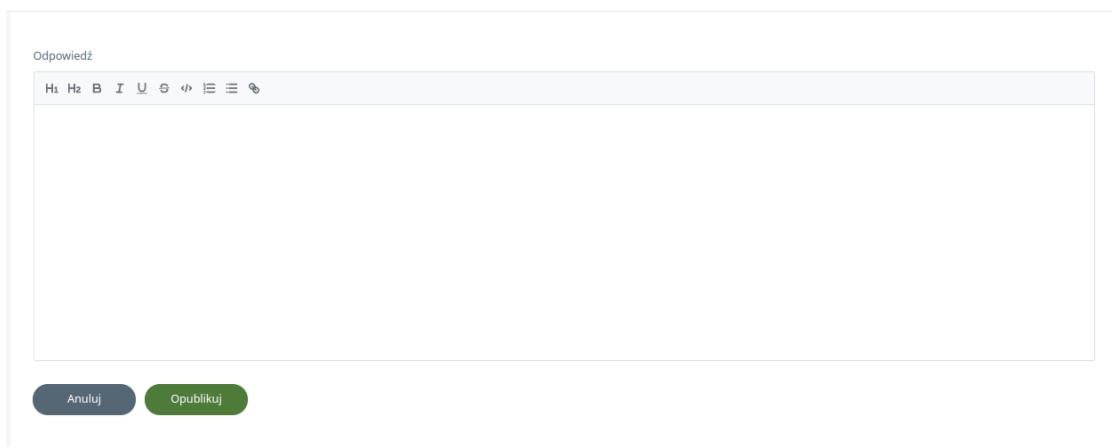
1. Przed utworzeniem wpisu proszę zobaczyć, czy wątek o podobnym temacie już istnieje.
2. Obowiązuje poprawna polszczyzna.
3. Należy odnosić się do innych z szacunkiem.

dr Norbert Naoczny  
2.03.2023 09:55

W ramach ćwiczeń, prosilibym, aby każdy dodał odpowiedź do tego wpisu, iż rozumie zasady panujące na forum i będzie się do nich stosował.

Na samej górze jest wyświetlany wpis — autor wpisu, data publikacji, tytuł oraz treść wpisu. Niżej znajdują się odpowiedzi do wpisu.

W celu dodania odpowiedzi na wątek należy kliknąć **Dodaj odpowiedź**. Pod wątkiem pojawi się pole tekstowe, gdzie można wpisać swoją odpowiedź na wątek. To pole pozwala na stylowanie tekstu — można używać nagłówków poziomu pierwszego i drugiego, pogrubienia, kursywy, podkreślenia, przekreślenia, wstawiania kodu, listy numerowanej i nienumerowanej oraz odnośników.



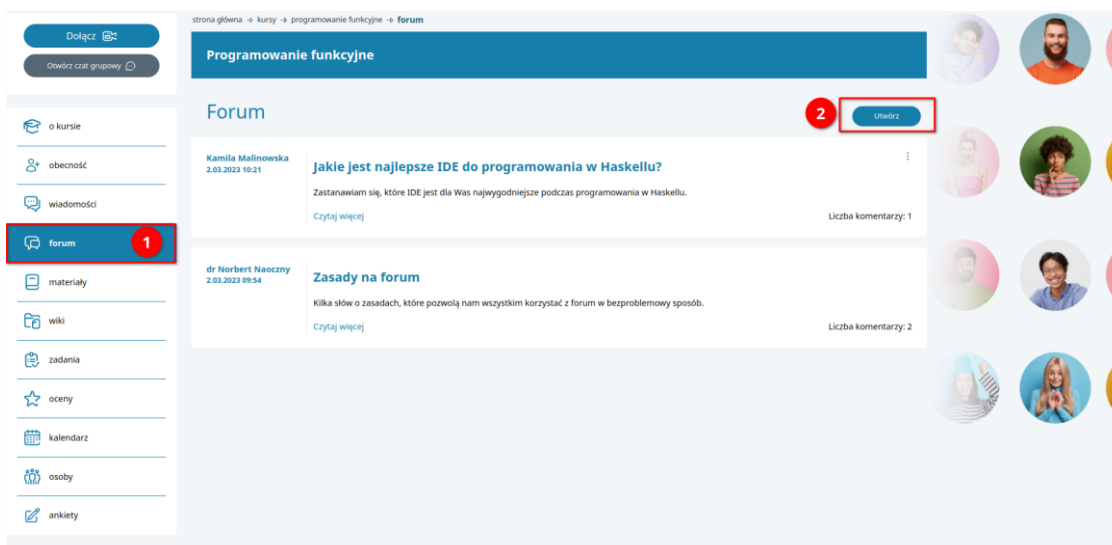
Po uzupełnieniu odpowiedzi należy kliknąć **Opublikuj**. Użytkownik zostaje na widoku szczegółów wątku.

Odpowiedzi nie można edytować i usuwać.

## 1.14.4 Tworzenie wpisu na forum

W celu utworzenia wpisu na forum należy wybrać z nawigacji kursu **Forum** (1), a następnie kliknąć **Utwórz** (2).

Możliwość tworzenia wątków na forum przez studentów jest ustawiana przez nauczyciela - domyślnie studenci nie mogą tworzyć wątków.



Użytkownik zostanie przekierowany na formularz tworzenia wpisu na forum. Aby utworzyć wpis, należy wypełnić następujące pola: tytuł, skrót oraz treść.

## Utwórz wpis




Tytuł

---

Skrót

---

Treść

H1 H2 B I U   

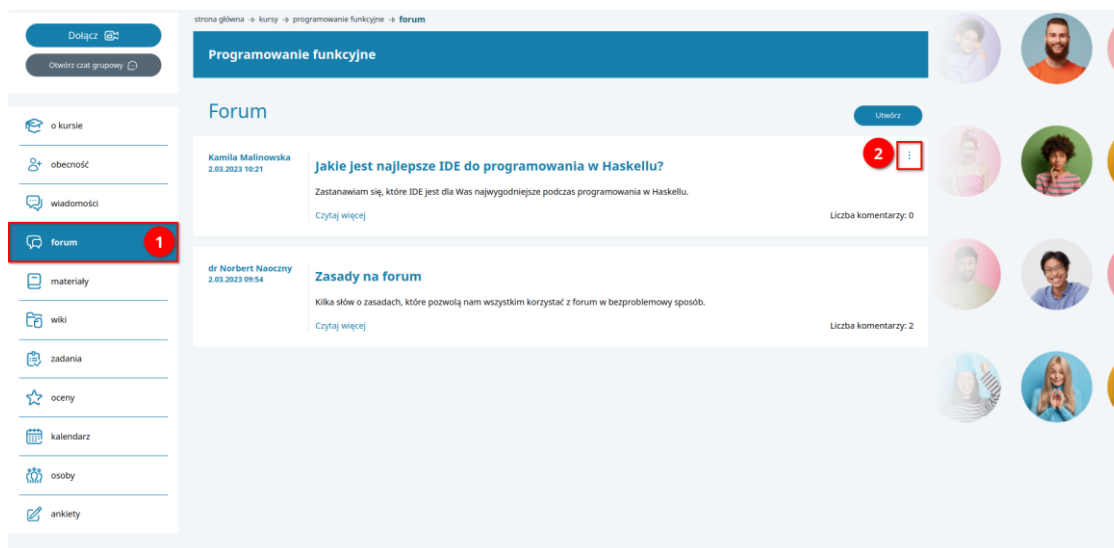
---

Anuluj Opublikuj

Po kliknięciu **Opublikuj** i poprawnym utworzeniu wpisu na forum, użytkownik zostaje przekierowany na listę wszystkich wpisów na forum.

### 1.14.5 Edytowanie wpisu na forum

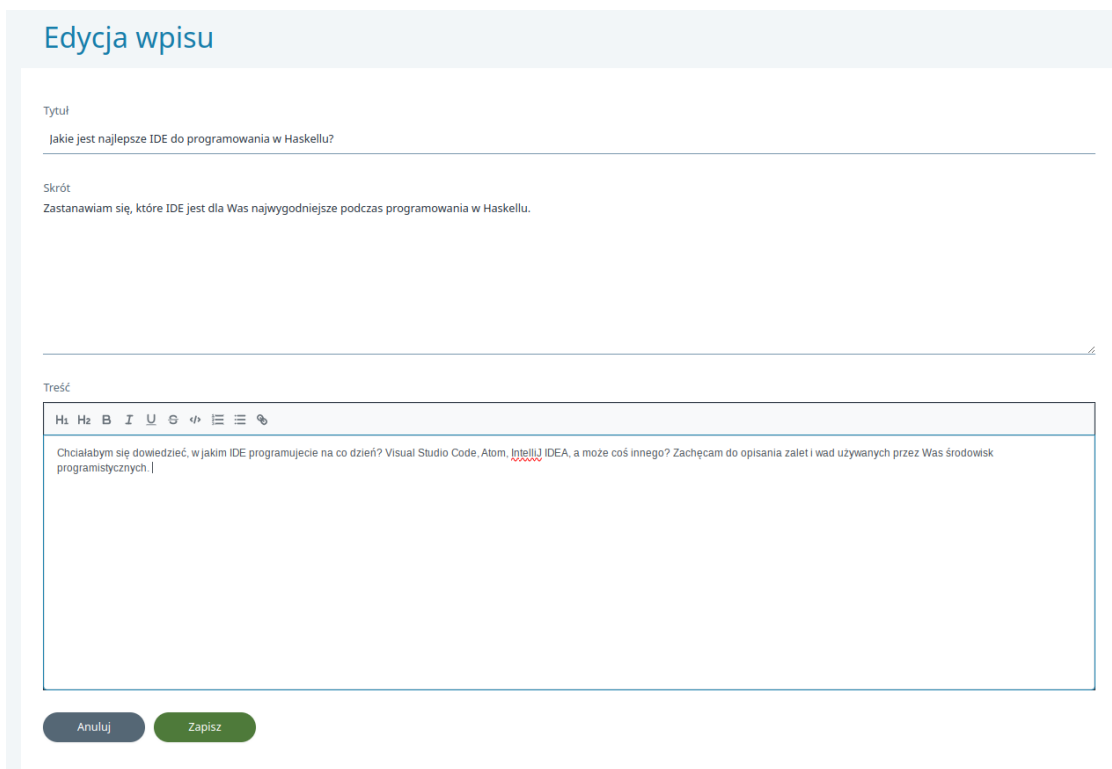
Aby edytować wpis na forum, należy z nawigacji wybrać **Forum** (1), a następnie kliknąć ikonkę trzech kropek przy wpisie, który ma być edytowany (2).



Zostanie wyświetlona lista dozwolonych akcji dla wpisu. Kolejny krok to kliknięcie **Edytuj**.



Użytkownik zostanie przekierowany na formularz edycji wpisu na forum. Można edytować takie pola jak tytuł, skrót oraz treść.

A screenshot of the 'Edycja wpisu' (Edit post) form. The form has a title field with the text 'Jakie jest najlepsze IDE do programowania w Haskellu?'. Below the title is a short description field with the text 'Zastanawiam się, które IDE jest dla Was najwygodniejsze podczas programowania w Haskellu.'. The main content area is a rich text editor with a toolbar containing icons for bold, italic, underline, link, and list. The text in the editor reads: 'Chciałabym się dowiedzieć, w jakim IDE programujecie na co dzień? Visual Studio Code, Atom, [IntelliJ](#) IDEA, a może coś innego? Zachęcam do opisanania zalet i wad używanych przez Was środowisk programistycznych.' At the bottom of the form are two buttons: 'Anuluj' (Cancel) and 'Zapisz' (Save).

Po wprowadzeniu zmian wystarczy kliknąć **Zapisz**. Po pomyślnym zapisaniu zmian użytkownik zostaje przekierowany na widok szczegółów wpisu na forum.

Jest też drugi sposób na edycję wpisu na forum z poziomu szczegółów danego wpisu. Aby to zrobić, należy przejść na szczegóły danego wpisu i kliknąć ikonę trzech kropek przy wpisie.

**Kamila Malinowska**  
2.03.2023 10:21

### Jakie jest najlepsze IDE do programowania w Haskellu?

Chciałabym się dowiedzieć, w jakim IDE programujecie na co dzień? Visual Studio Code, Atom, IntelliJ IDEA, a może coś innego? Zachęcam do opisanía zalet i wad używanych przez Was środowisk programistycznych.

**Andrzej Wierzbicki**  
2.03.2023 10:27

Ja używam Visual Studio Code - jest open-source, ma kilka ciekawych wtyczek oraz jest bardzo łatwe w użyciu.

Użytkownik zostanie przekierowany na formularz edycji wpisu na forum. Można edytować takie pola jak tytuł, skrót oraz treść.

Po wprowadzeniu zmian wystarczy kliknąć **Zapisz**. Po pomyślnym zapisaniu zmian użytkownik zostaje przekierowany na widok szczegółów wpisu na forum.

#### 1.14.5.1 Usuwanie wpisu na forum

Aby usunąć wpis na forum, należy z nawigacji wybrać **Forum** (1), a następnie kliknąć ikonkę trzech kropek przy wpisie, który ma zostać usunięty (2).

strona główna → kursy → programowanie funkcyjne → forum

**Programowanie funkcyjne**

Forum

**Kamila Malinowska**  
2.03.2023 10:21

### Jakie jest najlepsze IDE do programowania w Haskellu?

Zastanawiam się, które IDE jest dla Was najwygodniejsze podczas programowania w Haskellu.

Czytaj więcej

Liczba komentarzy: 1

**dr Norbert Naoczny**  
2.03.2023 09:54

### Zasady na forum

Kilka słów o zasadach, które pozwolą nam wszystkim korzystać z forum w bezproblemowy sposób.

Czytaj więcej

Liczba komentarzy: 2

Zostanie wyświetlona lista dozwolonych akcji dla wpisu. Kolejny krok to kliknięcie **Usuń**.

Edytuj

Usuń

Pojawi się komunikat potwierdzający wykonanie akcji — po kliknięciu **Usuń**, wpis na forum zostanie bezpowrotnie usunięty z systemu.



Po tej akcji użytkownik zostaje na stronie z listą wszystkich wpisów na forum.

Istnieje też możliwość usunięcia wpisu na forum z poziomu szczegółów danego wpisu. Aby to zrobić, należy przejść na szczegóły danego wpisu i kliknąć ikonę trzech kropek przy wpisie.



Zostanie wyświetlona lista dozwolonych akcji dla wpisu. Kolejny krok to kliknięcie **Usuń**.

Pojawi się komunikat potwierdzający wykonanie akcji — po kliknięciu **Usuń**, wpis na forum zostanie bezpowrotnie usunięty z systemu.

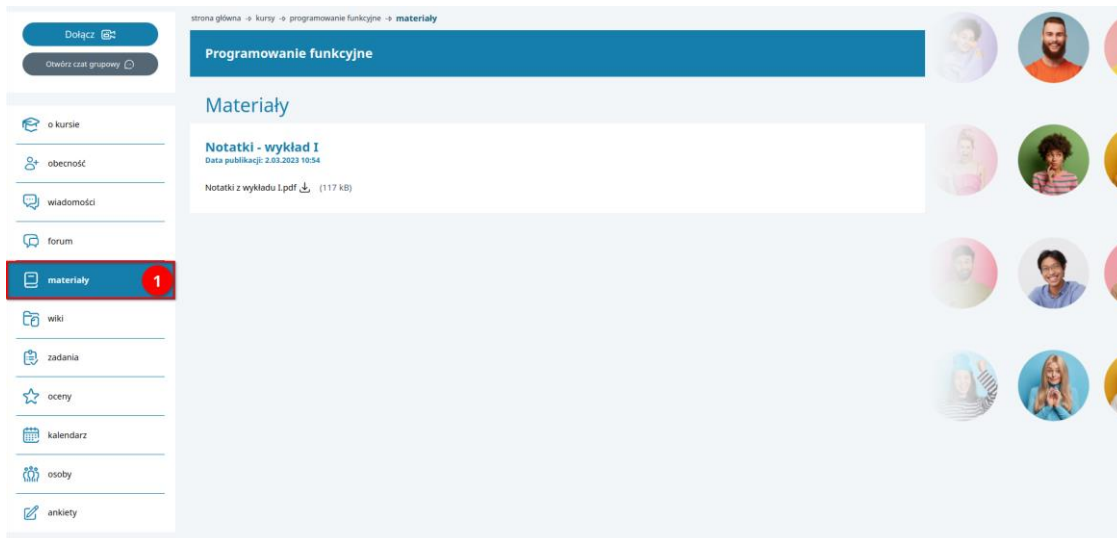
Po tej akcji użytkownik zostaje przekierowany na stronę z listą wszystkich wpisów na forum.

#### 1.14.6 Materiały

W sekcji **Materiały** znajdują się treści multimedialne, które zamieścił nauczyciel.

Aby przejść na listę materiałów, należy z menu bocznego wybrać **Materiały** (1).

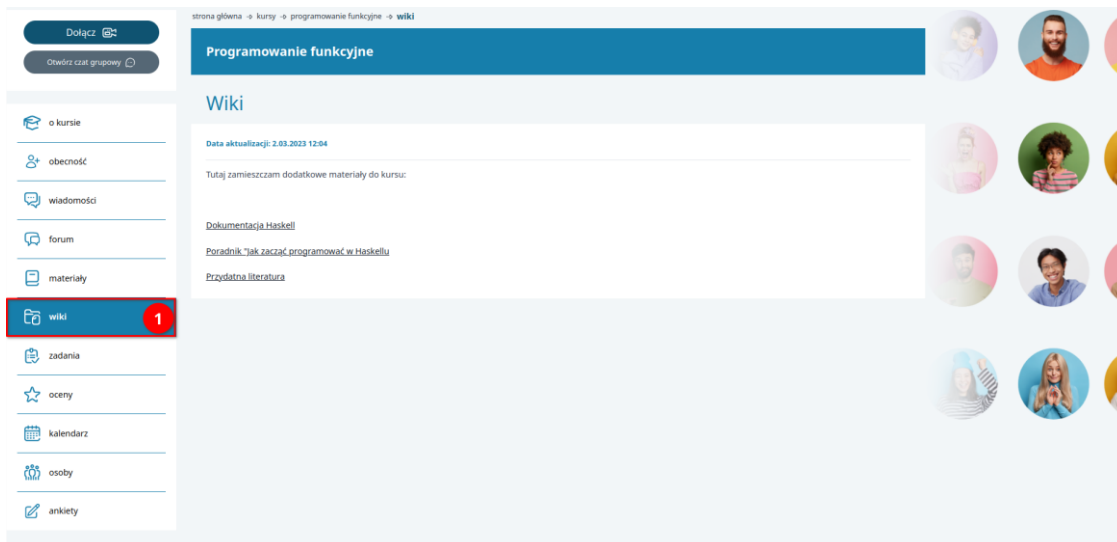




Każda grupa materiałów ma opis, datę publikacji oraz listę plików do pobrania wraz z ich rozmiarem. Aby pobrać dany plik, wystarczy kliknąć jego nazwę, a pobieranie pliku zostanie rozpoczęte.

### 1.14.7 Wiki

Student może przeglądać wiki - bazę wiedzy w obrębie danego kursu. Aby to zrobić, należy wybrać z menu bocznego **Wiki** (1). Student zostanie przekierowany na stronę z wiki



Każde wiki ma datę aktualizacji oraz treść.

### 1.14.8 Zadania

strona główna → kursy → programowanie funkcyjne → zadania

**Programowanie funkcyjne**

#### Zadania

Tytuł	Status	Punkty	Czas rozpoczęcia	Termin	
Test podstawowy		100	3.03.2023 07:41	18.03.2023 07:41	Otwórz
Zadanie #5		0	28.02.2023 23:59	10.04.2023 23:59	Otwórz
Zadanie #2		0	1.03.2023 23:59	12.04.2023 23:59	Otwórz

Każda pozycja na liście zawiera takie informacje jak tytuł, status, punkty, czas rozpoczęcia zadania oraz termin.

### 1.14.9 Wypełnianie zadania

Aby wypełnić zadanie należy z menu bocznego wybrać **Zadania** (1), a następnie kliknąć **Otwórz** przy zadaniu, która ma być wypełniona.

strona główna → kursy → programowanie funkcyjne → zadania

**Programowanie funkcyjne**

#### Zadania

Tytuł	Status	Punkty	Czas rozpoczęcia	Termin	
Test podstawowy		100	3.03.2023 07:41	18.03.2023 07:41	Otwórz
Zadanie #5		0	28.02.2023 23:59	10.04.2023 23:59	Otwórz
Zadanie #2		0	1.03.2023 23:59	12.04.2023 23:59	Otwórz

Student zostanie przekierowany na widok szczegółów zadania.

### Test podstawowy

**Instrukcje**

Po krótkiej naradzie z matką, w której uczciwość Adeli została poddana pospiesznej, ryczałtowej ocenie, zaproponowano mi, żebym wyruszył do domu na poszukiwanie portfelu. Zdaniem matki do.

**Czas rozpoczęcia:** 3.03.2023 07:41  
**Termin:** 18.03.2023 07:41  
**Punkty:** 100  
**Status:** brak odpowiedzi

### Twoja odpowiedź

Odpowiedź

**Test**

To zadanie zawiera formularz do wypełnienia.  
Odpowiedź została udzielona na wszystkie pytania.

Wypełnij

### Załączniki

Przenieś pliki tutaj aby wysłać

Przełącznik...

Maksymalny rozmiar pliku: 1024 MB

Zapisz jako szkic Wyślij do oceny

Jeżeli do zadania został dołączony test, to aby go wypełnić należy kliknąć **Wypełnij** (1). Student zostanie przekierowany na widok testu.

## Formularz do testu podstawowego

Test podstawowy 2022/2023.  
Proszę rozwiązać test.

1. Co jest podstawą teoretyczną programowania funkcyjnego? \* (10 pkt.)

Wprowadź odpowiedź

---

2. Wybierz funkcyjny język programowania \* (10 pkt.)

Haskell

Pytania z wykładu

---

3. Co to jest programowanie funkcyjne? \* (10 pkt.)

Wprowadź odpowiedź

Anuluj Zapisz

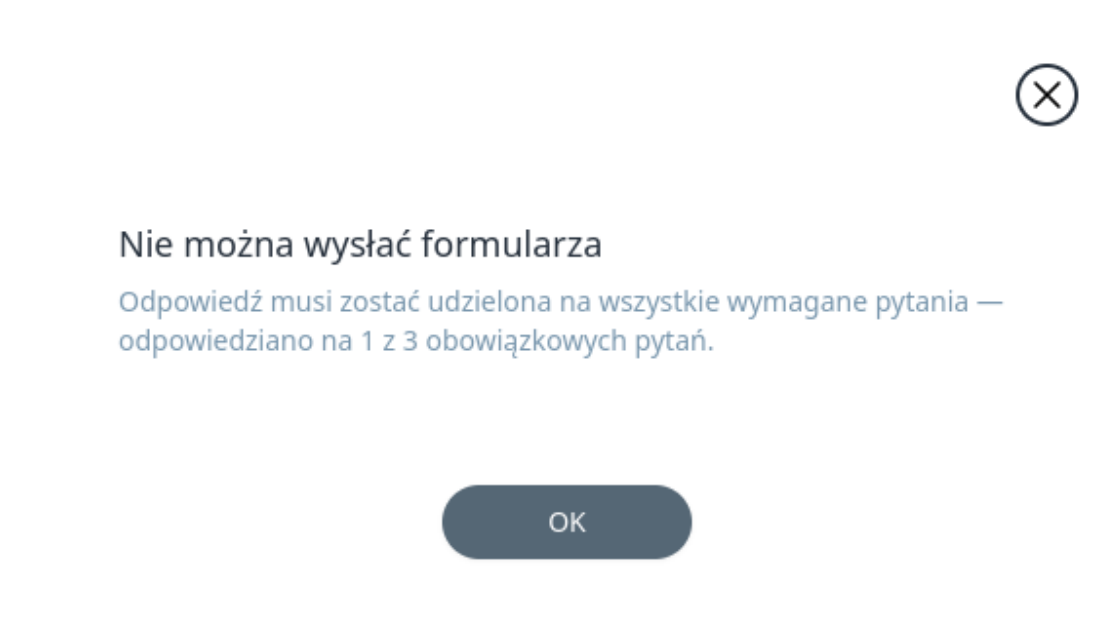
Po uzupełnieniu testu należy kliknąć **Zapisz**. Student zostanie przeniesiony z powrotem na widok szczegółów zadania.

Student może zamieścić pisemną odpowiedź do zadania, uzupełniając pole **Odpowiedź** (2).

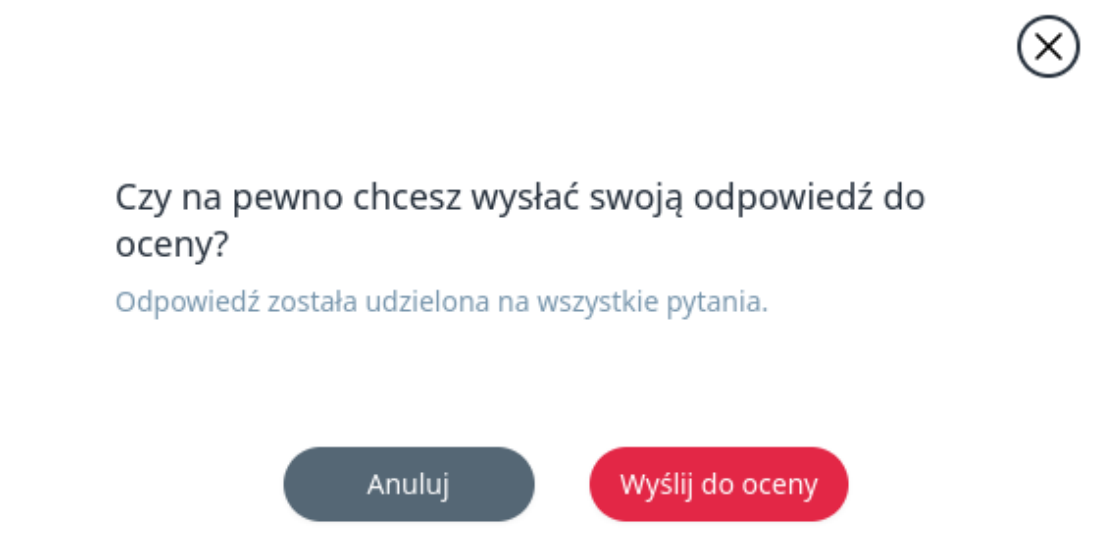
Dodatkowo do zadania można załączyć dowolne pliki multimedialne. Aby to zrobić należy kliknąć **Przełączaj** (3), wtedy otworzy się eksplorator plików, z którego można wybrać jakie pliki mają być załączone lub wystarczy przeciągnąć plik (lub pliki) na pole **Załączniki**.

**Zapisz jako szkic** (4) spowoduje zapisanie odpowiedzi na zadanie jako szkic - nauczyciel nie będzie miał możliwości zobaczenia odpowiedzi studenta. Student może wrócić w każdej chwili do szkicu tego zadania.

Aby wysłać zadanie do oceny należy kliknąć **Wyślij do oceny** (5). Jeżeli nie została udzielona odpowiedź na wszystkie pytania obowiązkowe, student zobaczy następujący komunikat:



Jeżeli odpowiedź została udzielona na wszystkie pytania obowiązkowe, po kliknięciu **Wyślij do oceny** (5) student zobaczy potwierdzenie wysłania zadania.



Po kliknięciu **Wyślij do oceny**, zadanie zostanie przesłane do oceny nauczyciela, a student zostanie przekierowany na listę wszystkich zadań w danym kursie.

#### 1.14.10 Oceny

Student ma wgląd do wszystkich swoich ocen w ramach kursu. W celu przejścia na stronę z ocenami, należy z menu bocznego wybrać **Oceny** (1).

strona główna → kursy → programowanie funkcyjne → oceny

### Programowanie funkcyjne

## Oceny

Zadanie	Data wystawienia	Waga	Ocena	Punkty	Komentarz
Test podstawowy	3.03.2023 14:50	1	3.5	15	brak

### Ocena końcowa

Zerowy termin

**3.5**

Każda ocena cząstkowa ma przypisane zadanie, za które została wystawiona, datę wystawienia, wagę, ilość punktów za zadanie oraz komentarz.

W sekcji **Oceny końcowe** są wypisane wszystkie oceny końcowe - od zerowego do trzeciego terminu włącznie.

#### 1.14.11 Kalendarz

Aby przejść na kalendarz, który zawiera wszystkie zadania mające ustalony termin w danym kursie, należy wybrać z menu bocznego **Kalendarz** (1).

strona główna → kursy → programowanie funkcyjne → kalendarz

### Programowanie funkcyjne

## Kalendarz

marzec 2023

pon. wt. śr. czw. pt. sob. niedz.

27 28 1 2 3 4 5  
12:00 Test podstawowy

6 7 8 9 10 11 12

13 14 15 16 17 18 19  
23:59 Zadanie #4

20 21 22 23 24 25 26  
23:59 Zadanie #6

27 28 29 30 31 1 2

3 4 5 6 7 8 9

Kliknięcie wybranego zadania spowoduje, że nauczyciel zostanie przeniesiony na widok szczegółów zadania. Ten widok zostanie opisany w rozdziale **Szczegóły zadania**.

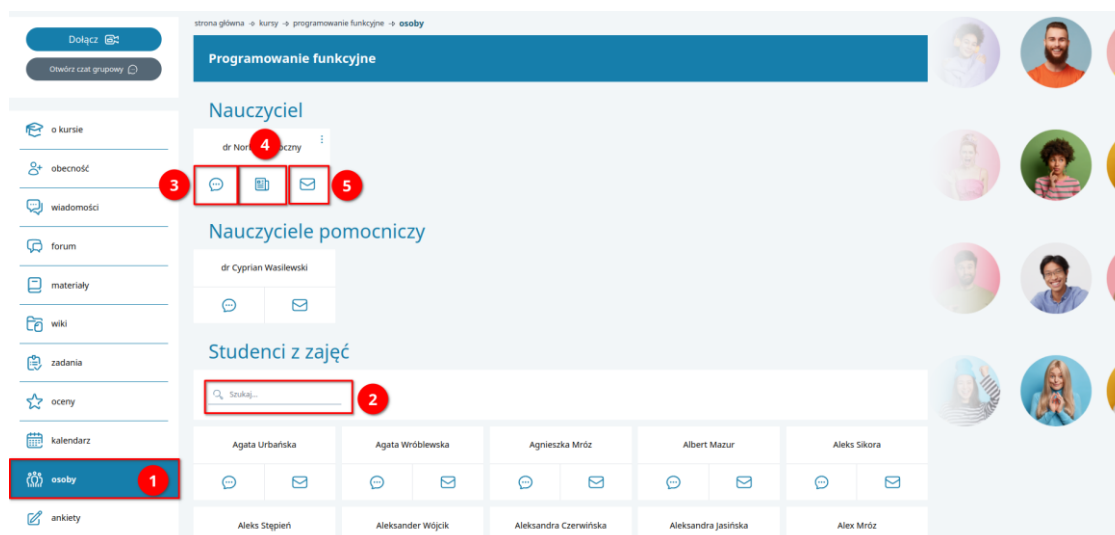
Za pomocą strzałek (2) można zmieniać miesiące (jeżeli widok kalendarza jest miesięczny) lub tygodnie (jeżeli widok kalendarza jest tygodniowy). Po kliknięciu przycisku **Dziś** student zostanie przeniesiony na aktualny miesiąc/tydzień.

Kalendarz można przełączyć na widok miesięczny lub tygodniowy. W tym celu należy kliknąć **Miesiąc** lub **Tydzień** (3). Domyślny widok to kalendarz miesięczny. Natomiast kalendarz tygodniowy wygląda tak:



### 1.14.12 Osoby

Aby zobaczyć listę uczestników kursu, zarówno nauczycieli, jak i nauczycieli pomocniczych (o ile zostali dodani) oraz studentów, należy z menu bocznego wybrać **Osoby** (1).



W celu łatwiejszego przeglądania uczestników kursu można skorzystać z wyszukiwarki (2). Wyszukiwanie odbywa się według imienia, nazwiska lub adresu e-mail.

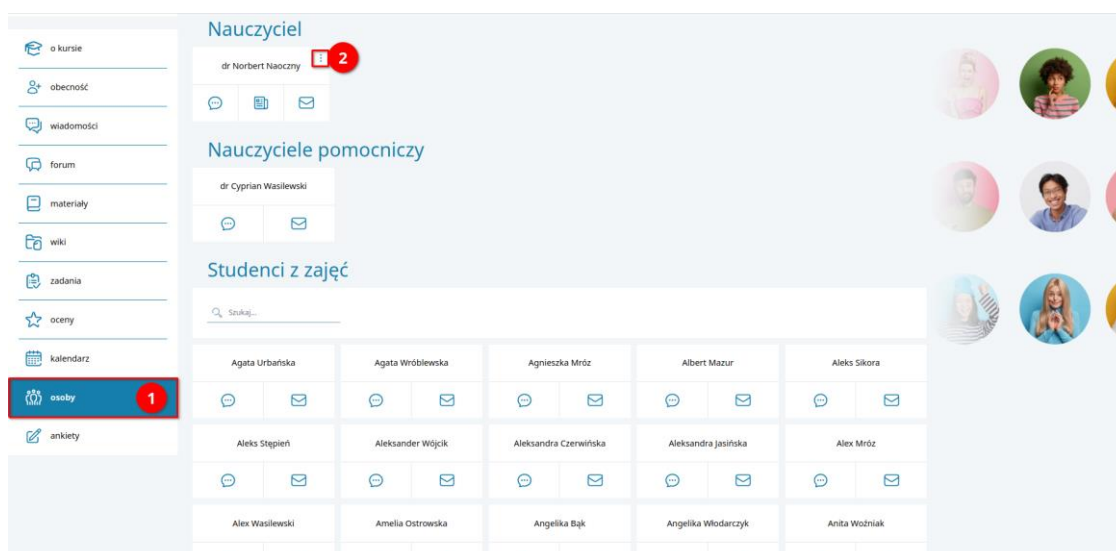
Do każdego uczestnika kursu można wysłać e-mail, klikając na ikonkę koperty (3).

Niektórzy uczestnicy kursu mogą mieć bloga - aby przejrzeć listę postów należy kliknąć ikonkę gazety (4).

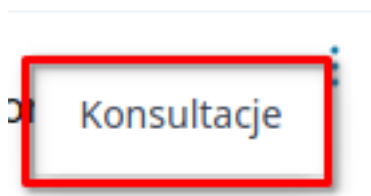
Kliknięcie ikonki dymka przy danej osobie (5), spowoduje rozpoczęcie czatu z tą osobą.

### 1.14.13 Konsultacje

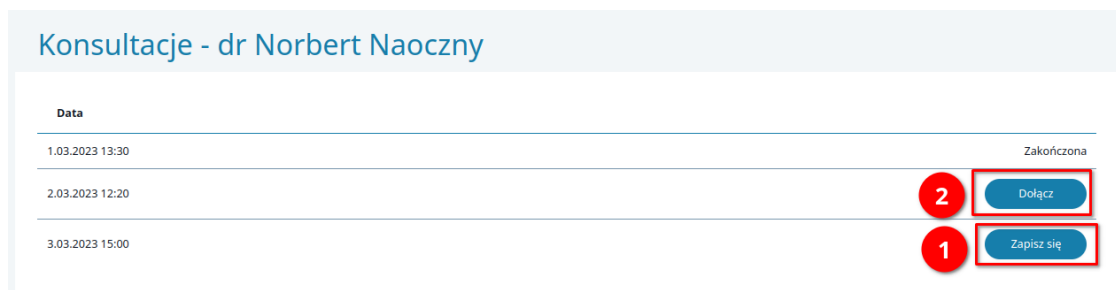
Każdy nauczyciel w ramach kursu może mieć konsultacje dla uczestników kursu. Aby to zrobić, należy z menu nawigacji wybrać **Osoby** (1), a następnie kliknąć ikonkę trzech kropek przy nazwisku nauczyciela, dla którego użytkownik chce zobaczyć listę konsultacji (2).



Zostanie wyświetlona lista dozwolonych akcji dla nauczyciela. Kolejny krok to kliknięcie **Konsultacje**.



Użytkownik zostanie przeniesiony na listę konsultacji danego nauczyciela.



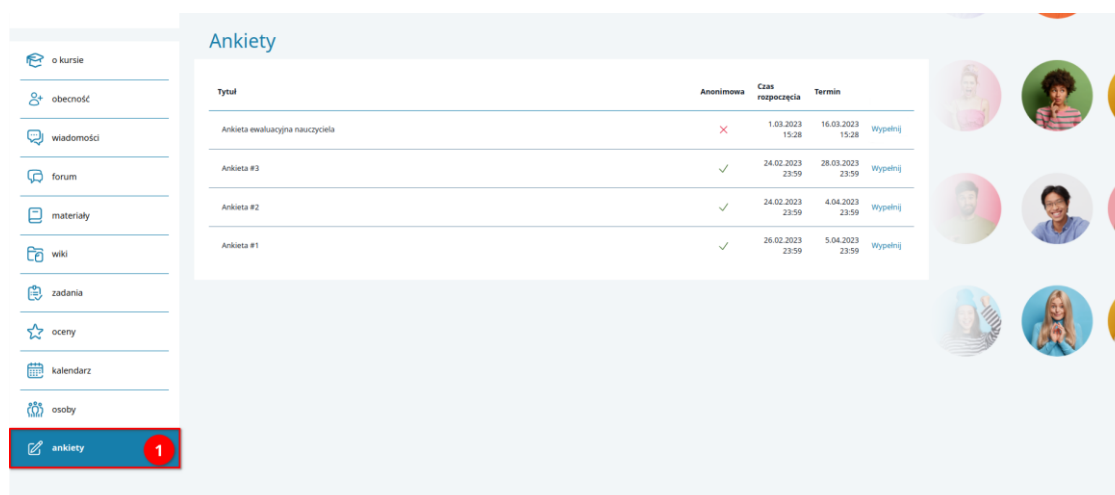
Aby zapisać się na konsultację należy kliknąć **Zapisz się**. Po pomyślnym zapisaniu się użytkownik zostanie na stronie z listą konsultacji.

15 minut przed rozpoczęciem konsultacji można dołączyć do spotkania on-line. Przy konsultacji pojawi się przycisk **Dołącz** (2). Po jego kliknięciu student zostanie przekierowany na spotkanie on-line.

#### 1.14.14 Ankiety

Aby przejść na listę ankiet, należy z nawigacji wybrać **Ankiety** (1). Student zostanie przekierowany na widok listy ankiet, które ma do wypełnienia.



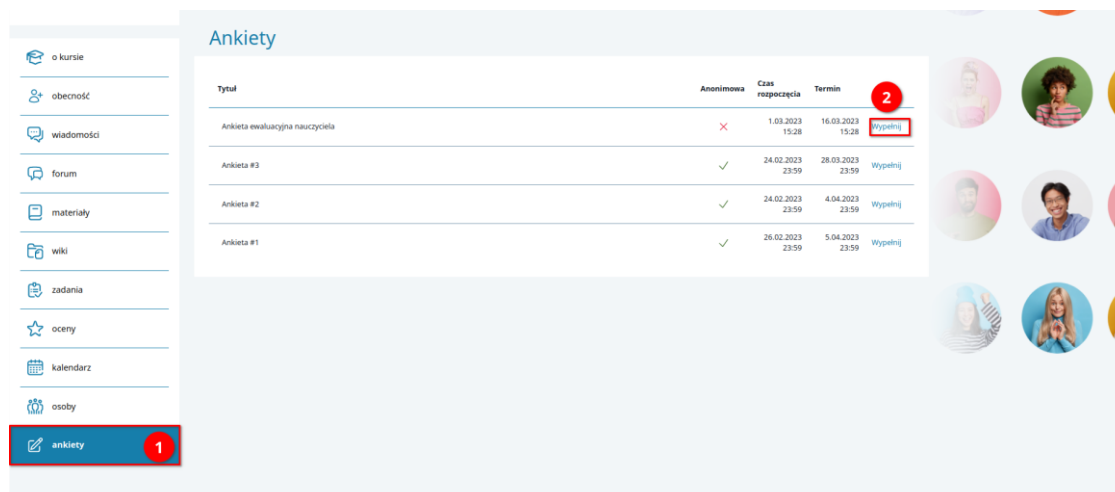


Ankiety, którym minął termin lub zostały uzupełnione przez studenta nie są wyświetlane.

Każda pozycja na liście zawiera takie informacje jak tytuł, status, czy ankieta jest anonimowa, czy nie, czas rozpoczęcia ankiety oraz termin.

#### 1.14.14.1 Wypełnianie ankiety

Aby wypełnić ankietę należy z menu bocznego wybrać **Ankiety** (1), a następnie kliknąć **Wypełnij** przy ankiecie, która ma być uzupełniana.



Użytkownik zostanie przekierowany na widok ankiety. W prawym rogu znajduje się informacja ile uczestników zostało przypisanych do danej ankiety.

## Ankieta ewaluacyjna nauczyciela

Ilość uczestników: 100

Proszę wypełnić ankietę.

Było w tych kolosalnych wykwitach, w tych kolosalnych wykwitach, w tych wioarach lekkomyślnych i płochych, którymi zasypać mogły całe miasto, jak kolorową fantastyczną śnieżycą. Nagle było im gorąco.

1. W skali od 1 do 5 jak bardzo ciekawe są dla Ciebie zajęcia z tego przedmiotu? (skala 1 - zdecydowanie nie, skala 5 - zdecydowanie tak) \*

1  2  3  4  5

2. Czy nauczyciel przygotował listę lektur obowiązkowych i dodatkowych? \*

Tak  
 Nie

3. Ile godzin tygodniowo poświęcasz na naukę tego przedmiotu? \*

Wybierz odpowiedź

4. Zaznacz twierdzenia, które są prawdziwe odnośnie oceniania przez nauczyciela (można wybrać więcej niż jedną odpowiedź) \*

Nauczyciel ocenia wszystkich uczniów sprawiedliwie.  
 Kryteria oceniania przez nauczyciela są zrozumiałe.  
 Nauczyciel informuje o wystawianych ocenach na bieżąco

5. Co szczególnie podoba Ci się w zajęciach? \*

Wprowadź odpowiedź

6. Co szczególnie nie podoba Ci się w zajęciach? \*

Wprowadź odpowiedź

### Pytania opcjonalne

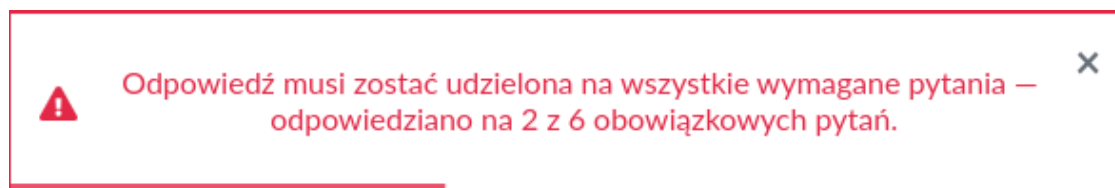
Te pytania są opcjonalne.

7. Czy masz jakieś propozycje zmian w sposobie prowadzenia zajęć przez nauczyciela?

Wprowadź odpowiedź

Anuluj Prześlij

Po wypełnieniu ankiety należy kliknąć **Prześlij**. Jeżeli użytkownik nie wypełni wszystkich wymaganych pytań (oznaczonych gwiazdką), zostanie o tym poinformowany za pomocą następującego komunikatu:



Po pomyślnym wypełnieniu ankiety, student zostanie przekierowany na listę ankiet.