

## WWW.KOZMIX.SK



SAMSUNG







# OVLÁDANIE PORTÁLU

#### 1. VZDELÁVACÍ PORTÁL KOZMIX

Vzdelávací portál Kozmix môže v plnej miere využívať iba zaregistrovaný používateľ.

Vytvorením účtu pre seba a svoje dieťa na portáli Kozmix rodič získa prístup k vzdelávacím materiálom, možnosť vytvárať úlohy pre svoje dieťa a sledovať jeho výsledky.

#### 2. TVORBA ÚČTU PRE RODIČA

Na stránke www.kozmix.sk je potrebné prejsť do časti PRE RODIČOV a kliknúť vľavo hore na tlačidlo **Vytvoriť účet (OBR. 1)**.



OBR. 1: Možnosť vytvorenie nového účtu v časti PRE RODIČOV

V zobrazenom formulári (OBR. 2) používateľ vyplní požadované údaje a klikne na tlačidlo **Registrovať** (alebo môže využiť jednu z dostupných služieb Facebook či GOOGLE Plus).



OBR. 2: Formulár umožňujúci tvorbu účtu na vzdelávací portál

Na zadanú e-mailovú adresu bude zaslaný potvrdzovací e-mail. Po jeho potvrdení si používateľ skontroluje a doplní svoje údaje. Používateľský účet sa vytvorí po kliknutí na tlačidlo **Dokončiť registráciu**.

#### 3. TVORBA ÚČTU PRE DIEŤA

Na vytvorenie účtu pre dieťa je potrebné v ľavom bočnom paneli prejsť do záložky **Deti** a kliknúť na tlačidlo **Pridať dieťa (OBR. 3)**.







**OBR. 3:** Tvorba účtu pre dieťa

V zobrazenom formulári je potrebné vyplniť požadované údaje a kliknúť na tlačidlo **Pokračovať (OBR. 4**).

ZMIX	Pridať dieťa						
loš Belik -			V tarris koku vyserta džat Vilinu	dəfəfə və portili Kazırda.			
nov			Mena diefata Lucia				
sah			Pringwales dariada				
shy			Belikova				
u distiky			Diefa sa do Kozmiku bu Odporúčarne preto men	de prihlasovať týmto prihlasovacím m o, ktoré si dieťa ľahko zapamätá.	enom a hesiom.		
			Prifaxoracie mens defata Lucka				
ij profil			Problementin Inspir. dorfalla				
moc				ani shikana dadala			
ntakt			Schlasim so vieobecnými ocebných údajov dieľaťa v	podmierikami používania a udeľujem zmysle podmienok	uihias so spracovanim		
			POKRAČOVAT				
	see	i     i       soc     i       pool     i       tat     i	i     i       soc     i       podd     i       soc     i       tat     i	A Sulfix  <	A Serie Control   A Serie Control <th>A Data     A Data        A Data   <th>Control   Note   Note</th></th>	A Data        A Data <th>Control   Note   Note</th>	Control   Note   Note

**OBR. 4**: Formulár k tvorbe účtu pre dieťa

Ďalšia časť formulára slúži pre kontrolu zadaných údajov a priradenie **Profilového obrázka (OBR. 5)**. V časti **Prístupy** je možné zmeniť heslo pre dieťa a v časti **Škola a učitelia dieťaťa** je možné vybrať zo zoznamov školu a učiteľa. Vytvorenie účtu sa zabezpečí kliknutím na tlačidlo **Uložiť**.

-		copres since sprave solutions which	NACE D VERSE BACKS.
ħ	Domov		
8	Obsah		Lucia
	Ülohy		Prezvako defala
-	Deti	ZMENIT OBNÁZOK	Béliková
3	Statistiky		Prihlasovacie meno divitata Lucka
>	Mõj profil	Vyberte dietatu obrazok; ktorý sa bude zobrazovať pri jeho mene.	
•	Pomoc	Pristupy	
E Kort	Kontakt	👌 ZMENIT HERLO DIETATA	
		Školy a učitelia diefafa	
		A PROAT SKOLU - Wee	te Skolu, ktorů diefa navštevuje.

OBR. 5: Kontrola a doplnenie údajov dieťaťa

#### VSTUP DIEŤAŤA NA VZDELÁVACÍ PORTÁL

Dieťa sa na svoj účet prihlási kliknutím na tlačidlo **Moje úlohy** na stránke www.kozmix.sk umiestnené vľavo hore a v detskom prostredí portálu zadá prihlasovacie údaje v časti **Prihlásiť sa (OBR. 6**).



OBR. 6: Prihlasovanie dieťaťa do detského prostredia





### .



#### 4. VSTUP NA VZDELÁVACÍ PORTÁL

Vzdelávací portál Kozmix je prístupný cez stránku www.kozmix.sk po kliknutí na tlačidlo Vzdelávací portál, ktoré je umiestnené vpravo hore (OBR. 7).



OBR. 7: Stránka kozmix.sk, prostredníctvom ktorej sa používateľ dostane na vzdelávací portál

Celý obsahu vzdelávacieho portálu je prístupný iba prihlásenému používateľovi. Na úvodnej stránke vzdelávacieho portálu je potrebné kliknúť na tlačidlo Prihlásiť sa umiestnené vľavo hore (OBR.8).



OBR. 8: Vzhľad vzdelávacieho portálu pre neprihláseného používateľa

Používateľ sa prihlasuje vlastným prihlasovacím menom a heslom, ktoré zadá do prihlasovacieho formulára, alebo môže k prihláseniu využiť jednu z dostupných služieb Facebook alebo GOOGLE Plus (OBR. 9).



**OBR. 9:** Prihlasovací formulár používateľa

#### 5. ORIENTÁCIA NA PORTÁLI

Po prihlásení sa používateľovi zobrazí stránka, ktorá je funkčne rozdelená na dve časti (OBR. 10).

- Náhľadové okno portálu (2) slúži na prezeranie samotného obsahu portálu a prácu s ním.



OBR. 10: L'avá lišta (1) a náhľadové okno portálu (2)



· Ľavá lišta (1) portálu slúži na okamžitý prístup k základným funkciám portálu.



#### 6. VYHĽADÁVANIE VZDELÁVACIEHO MATERIÁLU

Lekcie vzdelávacieho portálu Kozmix sú rozdelené podľa predmetov a je možné ich vyhľadávať viacerými spôsobmi:

 $\cdot$  Vyhľadávanie pomocou kódov a kľúčových slov

Používateľ má možnosť priameho vyhľadávania lekcií v záložke **Domov** prostredníctvom vyhľadávacieho okna (**OBR. 11**) zadávaním kľúčových slov alebo kódov. Pod kódom rozumieme šesťciferné číslo nachádzajúce sa napríklad v metodike Moja prvá škola.



OBR. 11: Vyhľadávacie okno

#### · Vyhľadávanie podľa navigácie

V záložke **Obsah** sa používateľovi zobrazí navigácia lekcií, pričom v ľavej časti náhľadového okna portálu sú zobrazené všetky dostupné predmety (**OBR. 12**).

Používateľ má možnosť **Zmeniť navigáciu**:

- 1. podľa oblastí,
- 2. podľa ŠVP (Štátneho vzdelávacieho programu),
- 3. podľa učebníc.



OBR. 12: Záložka Obsah

#### 7. SPUSTENIE LEKCIE A PRÁCA S ŇOU

Na spustenie lekcie je potrebné kliknúť na náhľadový obrázok lekcie alebo na tlačidlo **Prehrať** pod náhľadovým obrázkom lekcie (**OBR. 13**).



OBR. 13: Spôsoby spustenia lekcie







Po spustení lekcie sa používateľovi zobrazí Obsah lekcie (OBR. 14) v celom okne internetového prehliadača. Na jednotlivé časti lekcie sa používateľ dostane kliknutím na interaktívny riadok s názvom danej časti alebo sa časťami lekcie posúva v danom poradí pomocou tlačidlového ovládania po stranách náhľadového okna lekcie.





Každá lekcia na vzdelávacom portáli Kozmix je zložená z týchto častí:

- · Obsah lekcie (1) tvorí úvodnú prehľadnú stránku každej lekcie.
- · Motivačná fáza (2) dieťa sa na základe problémových otázok prvýkrát stretáva s témou lekcie.
- Animácie a simulácie (3) dieťa sa veku primeraným a graficky pútavým spôsobom dozvedá základné informácie o téme.
- Interaktívne cvičenia (4) interaktívne cvičenia rôzneho typu sú prepojené na informácie, ktoré dieťa získalo prostredníctvom animácií a simulácií. Každé z interaktívnych cvičení obsahuje v pravom dolnom rohu tri tlačidlá:
  - kontrola výsledkov cvičenia,
  - pomôcka zobrazujúca správne riešenie cvičenia,
  - opätovné zobrazenie lekcie.
- Pracovné listy (5) materiály vo formáte \*.pdf obsahujú hravé úlohy a cvičenia umožňujúce utvrdenie poznatkov a samostatnú či skupinovú prácu.
- Dosiahnuté body (6) v tejto časti si dieťa môže prezrieť svoje dosiahnuté výsledky z interaktívnych cvičení.

#### 8. TVORBA ÚLOH PRE DIEŤA

Portál Kozmix ponúka rodičovi nielen prístup k vzdelávacím materiálom, ale umožňuje mu aj zadávať úlohy dieťaťu. Každá úloha pozostáva z jednej alebo z viacerých lekcií.

Vytvorenie novej úlohy je možné zo záložky **Domov** kliknutím na tlačidlo Vytvoriť úlohu (OBR. 15).



OBR. 15: Tlačidlo, ktorým sa otvára tvorba novej úlohy

Používateľ sa následne dostane do prostredia tvorby novej úlohy (OBR. 16), kde je potrebné zadať názov úlohy, popis/zadanie úlohy, vybrať termín dokončenia, vybrať, ktorým deťom je úloha určená a pridať materiály do úlohy.



OBR. 16: Tvorba novej úlohy pre dieťa





Lekcia sa do úlohy pridáva kliknutím na tlačidlo Pridať materiál. Používateľovi sa zobrazí záložka Obsah (OBR. 17), v ktorej je možné lekciu vyhľadať podľa navigácie, kľúčových slov alebo kódov (časť 6. Vyhľadávanie vzdelávacieho materiálu). Po vyhľadaní konkrétnej lekcie je potrebné kliknúť na tlačidlo Pridať k úlohe v tvare znaku + alebo kliknúť na náhľadový obrázok k lekcii.

Ak používateľ nepotrebuje do úlohy pridať ďalšiu lekciu, prostredie pridávania materiálov môže opustiť kliknutím na oranžovú lištu a môže pokračovať v úprave úlohy.



OBR. 17: Pridávanie lekcií do úlohy pre dieťa

Ak používateľ správne vyplnil všetky položky úlohy, kliknutím na tlačidlo Zadať úlohu deťom ukončuje úpravu úlohy. Vytvorenú a zadanú úlohu je možné nájsť v záložke Úlohy – Zadané.

Poznámka: Úloha sa počas procesu tvorby ukladá automaticky. Zadať úlohu deťom je možné až po vyplnení všetkých údajov a pridaní aspoň jednej lekcie.

#### 9. VYPRACOVANIE ÚLOHY DIEŤAŤOM

Na vypracovanie úlohy si dieťa otvorí stránku www.kozmix.sk a klikne na tlačidlo Moje úlohy umiestnené vľavo hore (OBR. 18).



OBR. 18: Otvorenie prostredia na vypracovanie úlohy deťmi

Dieťa klikne na tlačidlo Prihlásiť sa a zadá do prihlasovacieho formulára svoje Prihlasovacie meno a heslo (OBR. 19) a klikne na tlačidlo Prihlásiť.



OBR. 19: Prihlasovanie dieťaťa do detského prostredia





Po prihlásení sa dieťa dostáva k prehľadu svojho účtu, ktorý pozostáva zo 4 častí (OBR. 20):

- · Riešiť úlohu s kódom (slúži na riešenie úlohy od učiteľa cez kód),
- · Moje úlohy (slúži na riešenie úlohy zadané od rodiča alebo učiteľa),
- · Obsah (slúži na prehľadné zobrazenie materiálov na vzdelávacom portáli),
- O mne (slúži na úpravu profilu dieťaťa).



**OBR. 20**: Detské prostredie vzdelávacieho portálu

K riešeniu úlohy sa dieťa dostane kliknutím na časť **Moje úlohy**, kde vidí svoje nedokončené úlohy. Kliknutím na náhľadový obrázok k úlohe sa mu zobrazí **prehľad úlohy** – informácie o úlohe a k nej pridelených lekciách (**OBR. 21**).



OBR. 21: Zadaná úloha s jednou lekciou z pohľadu dieťaťa

Lekciu dieťa otvorí kliknutím na náhľadový obrázok a môže začať riešiť cvičenia. Po ich vypracovaní sa dieťa kliknutím na šípku **Späť** vľavo hore alebo vpravo dole (OBR. 22) vráti z lekcie do **prehľadu úlohy**. Po vypracovaní lekcie dieťa odošle rodičovi vypracovanú úlohu pomocou tlačidla **Odoslať**.



OBR. 22: Otvorená lekcia v úlohe pre dieťa

#### 10. KONTROLA ÚLOH

Na zobrazenie výsledkov úlohy je potrebné prejsť na záložku **Úlohy**. Pre lepší prehľad sú všetky úlohy rozdelené do troch záložiek:

**Zadané** – tu sa nachádzajú úlohy, ktoré boli zadané pre dieťa a termín ich ukončenia ešte neuplynul,

**Dokončené** – v tejto záložke sú úlohy, ktorých termín ukončenia už uplynul a sú teda definitívne uzavreté,

**Rozpracované** – sú tie úlohy, na ktorých používateľ ešte pracuje a nie sú zatiaľ zadané dieťaťu.

Podľa termínu ukončenia používateľ nájde hľadanú úlohu v záložke **Zadané** alebo **Dokončené**. Vyhľadávanie v jednotlivých záložkách je možné aj pomocou vyhľadávacieho nástroja – ikona lupy vpravo hore.

Používateľ si v tejto časti môže skontrolovať výsledky dieťaťa a zistiť úspešnosť vypracovaných lekcií postupným rozklikávaním úloh.













AGEMSOFT, a.s., Rigeleho 1, 811 O2 Bratislava, Slovenská republika e-mail: info@kozmix.sk | tel: 02/444 55 444 © AGEMSOFT 2016