

# PRÍRUČKA K APLIKÁCII LEARN THEN PLAY

---

PRE ŠTUDENTOV



## Obsah

Kde a ako ho používať? .....	3
<b>Individuálna registrácia</b> .....	4
<b>Registrácia na základe pozvania</b> .....	7
1. Prihlásenie .....	9
<b>1.1 Zabudnuté heslo</b> .....	11
1.2.1 Výber jazyka v aplikácii .....	12
2. Skupiny .....	13
<b>2.1 Pripojenie k skupine vo webovej aplikácii</b> .....	13
<b>2.2 Pripojenie k skupine v mobilnej aplikácii</b> .....	15
2.3 Upraviť moje skupiny .....	18
3. Učenie, spustenie, prepínanie medzi skupinovými učebnými materiálmi .....	21
3.1 Učebný proces v skratke - ďalšia úloha, nesprávna odpoveď, ukončenie .....	22
4. Ukončenie, výstup .....	24
4.1 Úspešné ukončenie trasy (učebného materiálu) .....	24
4.2 Výsledky .....	25
4.3 Výstup v priebehu trasy (učebné osnovy) .....	26
4.4 Výstup z aplikácie .....	26

## Kde a ako ho používať?

Aplikáciu možno používať na troch platformách:

- Pre prístup na počítači alebo notebooku použite toto prepojenie:

<https://learnthenplay.classyedu.eu/app/>.

- V prípade zariadenia so systémom Android si aplikáciu stiahnite na

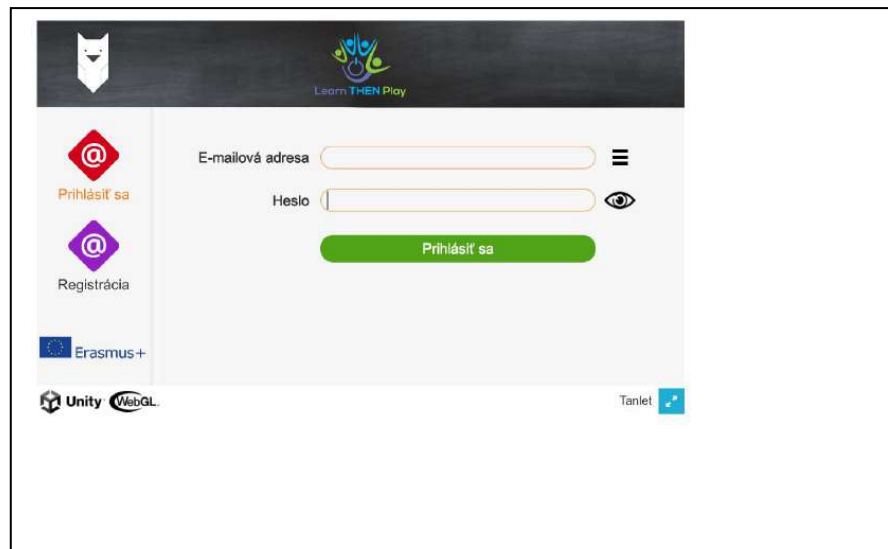
adrese <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Learn.classY>

Na stiahnutie môžete použiť viacero aplikácií, nie je potrebné vyberať medzi aplikáciami. Ak sa kedykoľvek prihlásite do aplikácie na akomkoľvek zariadení, môžete pokračovať tam, kde ste skončili.



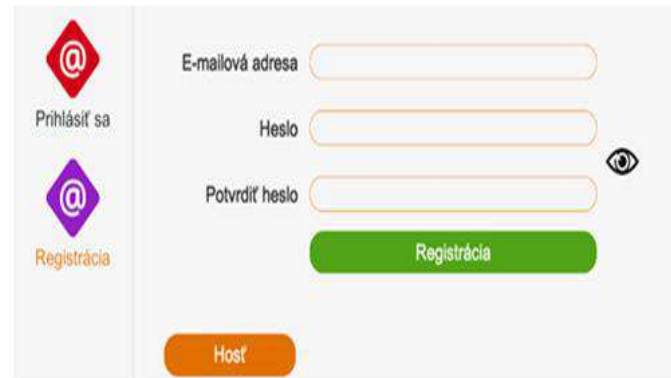
## Individuálna registrácia

1. Pri prvom prihlásení sa musíte v aplikácii zaregistrovať.
2. Na obrazovke vyberte fialové tlačidlo "Registrácia".



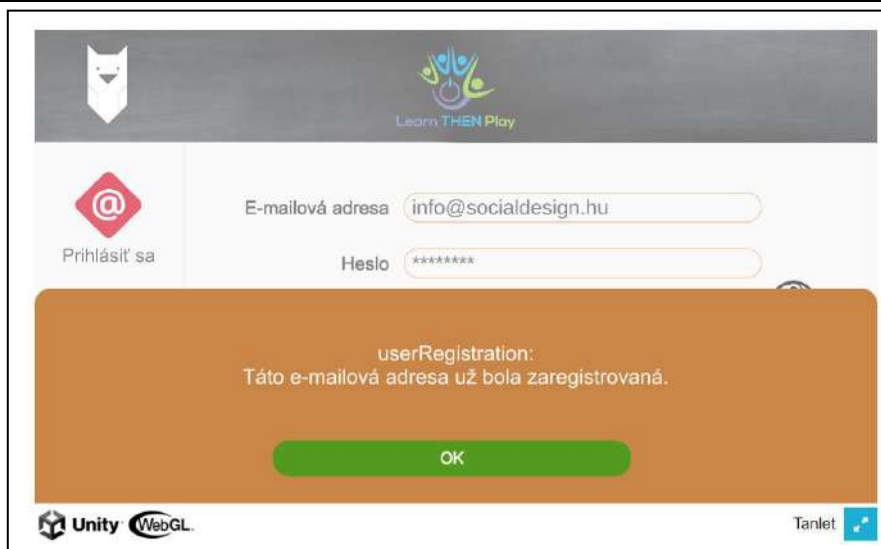
1. Na ďalšej obrazovke zadajte:  
svoju e-mailovú adresu.  
b. a heslo podľa vlastného výberu  
c. v dolnom poli potvrdte heslo (opakujte).
2. Heslo si zapamätajte, pretože ho budete neskôr potrebovať!

Stlačte zelené tlačidlo "registrovať"! Zobrazí sa nasledujúca obrazovka (samozrejme s vašou e-mailovou adresou):



The image shows a registration form with a sidebar on the left containing two icons: a red '@' icon labeled 'Prihlásiť sa' and a purple '@' icon labeled 'Registrácia'. The main form area has three input fields: 'E-mailová adresa', 'Heslo', and 'Potvrdiť heslo'. To the right of the password fields is an eye icon for toggling visibility. Below the fields are two buttons: a green 'Registrácia' button and an orange 'Host' button.

Ak ste všetko urobili správne (zadali ste platnú e-mailovú adresu a obe zadané heslá sa zhodujú), budete musieť svoju registráciu potvrdiť.



The image shows a confirmation screen for the registration process. At the top, there is a header with a white cat icon and the text 'Learn THEN Play'. Below this, there is a sidebar with a red '@' icon and the text 'Prihlásiť sa'. The main area shows the 'E-mailová adresa' field filled with 'info@socialdesign.hu' and the 'Heslo' field filled with '\*\*\*\*\*'. A large orange banner at the bottom contains the text 'userRegistration: Táto e-mailová adresa už bola zaregistrovaná.' and a green 'OK' button. At the very bottom, there are logos for 'Unity', 'WebGL', and 'Tanlet'.

Toto je potrebné vykonať vo vašom vlastnom e-mailovom konte (ktoré ste predtým poskytli).

1. Prihláste sa do e-mailového konta

2. Dostanete e-mailovú správu o registrácii.

Kliknite na odkaz v e-maile.

3. Po potvrdení budete presmerovaní do administratívnej oblasti, kde budete požiadaní o prijatie vyhlásenia o ochrane osobných údajov. Po jeho vykonaní sa zobrazí okno s informáciou o úspešnej registrácii.

4. Teraz môžete pristupovať k aplikácii pomocou zadanej e-mailovej adresy a hesla.

#### Email cím megerősítése



LEARNTHENPLAY.classyedu küldöttél 2023-06-30 16:17

Részletek Fejlécek

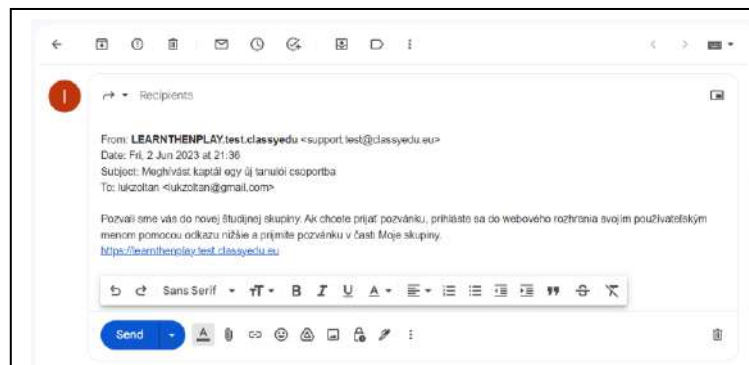
Email cím megerősítése

<https://learnthenplay.classyedu.eu/confirm/36L4qIPxVfrq9ayIv9W74jHTP21h4egA>

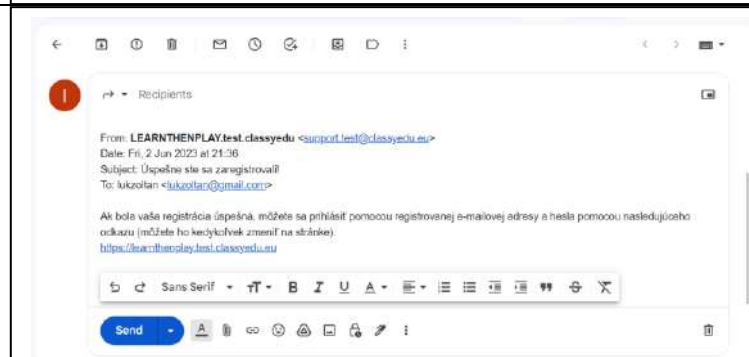
## Registrácia na základe pozvania

Ak dostanete e-mail s výzvou na používanie systému, znamená to, že ste boli pozvaní do vzdelávacej skupiny a požiadaní, aby ste sa prihlásili a zapojili do vzdelávania.

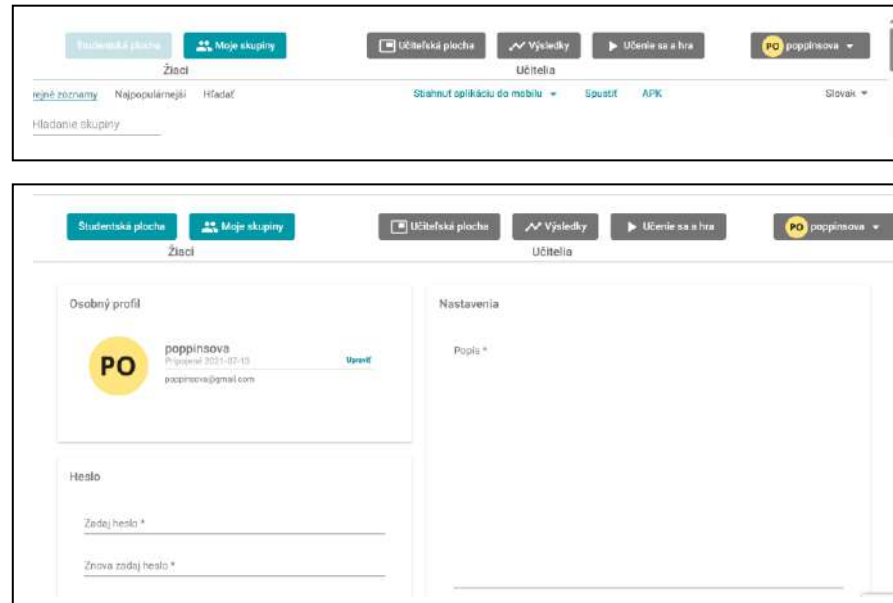
Ak sa chcete prihlásiť, postupujte podľa pokynov v e-maile, t. j. kliknite na odkaz, čím potvrdíte, že chcete zaregistrovať svoju e-mailovú adresu v systéme a v skupine. Registrácia prebehne automaticky a systém prejde do rozhrania Classy.



Po prijatí pripojenia dostanete ďalší e-mail s heslom (toto heslo je zvyčajne veľmi zložitý a ťažko zapamätateľný). Budete si ho môcť zmeniť po prihlásení do systému - pomocou hesla, ktoré ste dostali v e-maile - a zmeniť ho kliknutím na malý trojuholník vo svojom profile).



1. Kliknite na malý trojuholník vedľa mena používateľa v pravom hornom rohu domovskej obrazovky a vyberte položku "profil".
2. Zadajte nové heslo podľa vlastného výberu, potvrďte ho a zadajte aktuálne heslo (to, ktoré sme vám poslali a je platné).
3. Uložte zmenu.

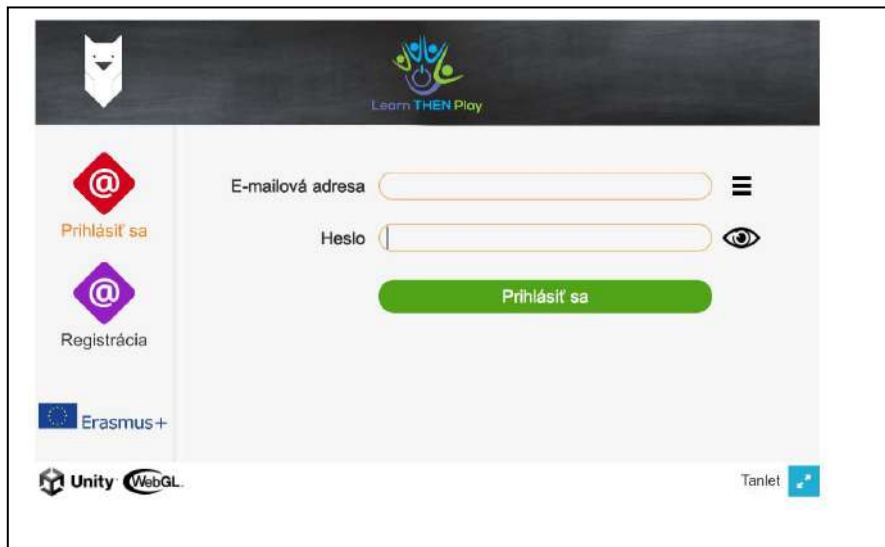




## 1. Prihlásenie

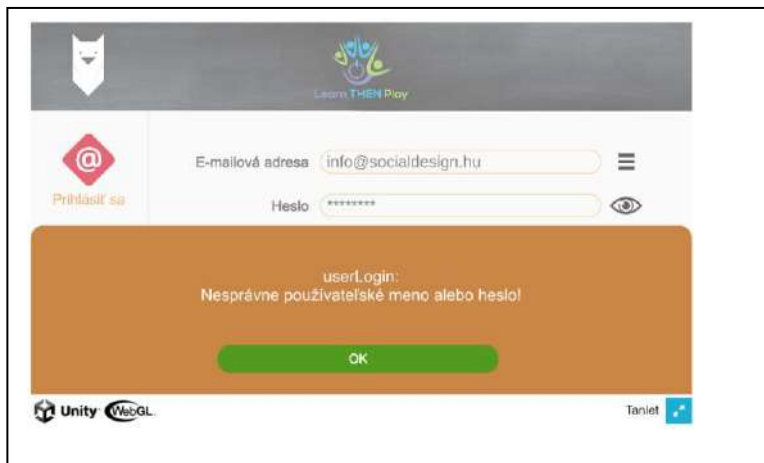
Pomocou e-mailovej adresy a hesla sa môžete prihlásiť do vzdelávacej aplikácie na ľubovoľnej platforme. Samozrejme, musíte použiť platné heslo: ak ste ho už zmenili, nové heslo podľa vlastného výberu, ak nie, heslo, ktoré ste dostali e-mailom.

Kliknite na tlačidlo "Prihlásiť sa".



The screenshot shows the login interface of the 'Learn THEN Play' application. At the top, there is a dark header with a white cat logo on the left and the 'Learn THEN Play' logo on the right. Below the header, on the left side, there are three icons: a red '@' icon with the text 'Prihlásiť sa' below it, a purple '@' icon with the text 'Registrácia' below it, and the Erasmus+ logo. The main area contains two input fields: 'E-mailová adresa' and 'Heslo'. The 'Heslo' field has an eye icon to its right. Below these fields is a green button labeled 'Prihlásiť sa'. At the bottom, there are logos for Unity, WebGL, and Tanlet.

Ak sa zobrazí táto obrazovka, ešte ste nepotvrdili svoju e-mailovú adresu. V takom prípade sa prihláste do svojho e-mailového konta, vyhľadajte e-mail od learnthenplay.classyedu a postupujte podľa pokynov.

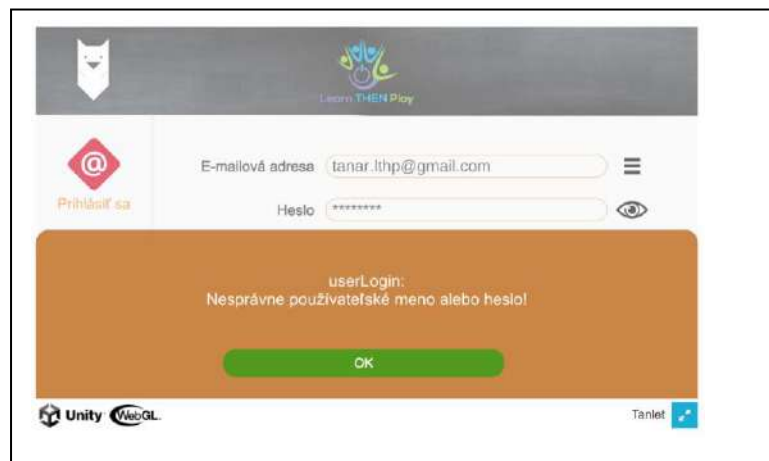


The screenshot shows the same login interface as the previous one, but with an error message displayed in a large orange box. The error message reads: 'userLogin: Nesprávne používateľské meno alebo heslo!'. Below the message is a green button labeled 'OK'. The input fields for 'E-mailová adresa' and 'Heslo' are still visible, with the email field containing 'info@socialdesign.hu'. The logos for Unity, WebGL, and Tanlet are at the bottom.

Ak sa zobrazí táto obrazovka alebo

- ste niečo napísali, alebo
- ste zadali nesprávne heslo.

Skúste znova zadať svoje údaje, alebo ak si heslo presne nepamätáte, požiadajte systém o zadanie nového hesla.



pozri tiež:

- registrácia
  - zabudnuté heslo
- aplikácia - platformy

## 1.1 Zabudnuté heslo

Ak sa zobrazí táto obrazovka alebo

- ste niečo napísali, alebo
- ste zadali nesprávne heslo.

Kliknite na tlačidlo "OK".



Skúste údaje zadať znova. Kliknutím na "oko" vedľa okna Heslo skontrolujte, či ste heslo zadali správne.

Ak ste zabudli heslo, kliknite na tlačidlo "Zabudol som heslo"; systém vám pošle odkaz na prihlásenie do vášho e-mailového konta, na ktorý môžete kliknúť a vytvoriť nové heslo.



### 1.2.1 Výber jazyka v aplikácii

Aplikácia je k dispozícii vo viacerých jazykoch.  
Vyberte si ten, ktorý vám najviac vyhovuje.

1. Kliknite na tri pružky
2. kliknite na položku Nastaviť jazyk aplikácie
3. vyberte jazyk



## 2. Skupiny

### 2.1 Pripojenie k skupine vo webovej aplikácii

Keď spustíte aplikáciu Spustiť (<https://learnthenplay.classyedu.eu/app>), v strede stránky ihneď uvidíte, ktorej skupiny ste už členom.



Ak ste sa ešte nikde nezapojili, zistíte, kam sa chcete pridať.

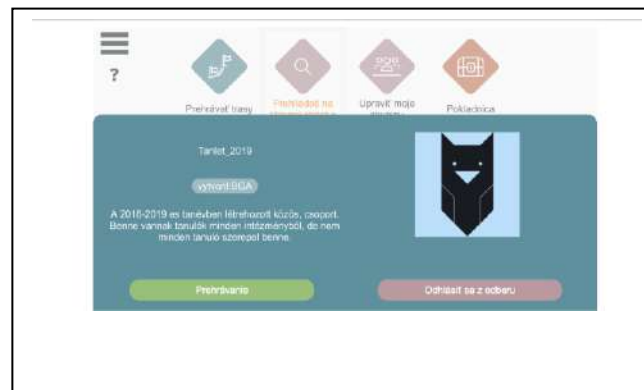
Kliknutím na tlačidlo PREHLIADAČ NA HLAVNEJ STRÁNKE si môžete prezerať skupiny. Obrazovka sa posúva. Vyberte, kam sa chcete pridať.

Podrobnejšie informácie o skupinách získate kliknutím na tri body pod obrázkom.

O pripojenie môžete požiadať kliknutím na tlačidlo Prehrávanie.



kliknutím na tri bodky zobrazíte podrobnosti o skupine. Ak je to skupina, ktorú hľadáte, požiadajte o nahrávanie kliknutím na tlačidlo Prehrávanie.



1. Ak ide o otvorenú skupinu, registrácia je okamžitá. V takom prípade sa pod obrázkom skupiny (na hlavnej obrazovke) zobrazí tlačidlo Prehrávanie.



Ak ide o uzavretú skupinu, pripojenie musí autorizovať vedúci skupiny. Kým toto schválenie nie je udelené, tlačidlo ODHLÁSIŤ SA... pod zobrazením skupiny nezobrazí.



pozri tiež:  
Úprava mojich skupín

## 2.2 Pripojenie k skupine v mobilnej aplikácii

Po spustení aplikácie na webe môžete kliknutím na tlačidlo UPRAVIŤ MOJE SKUPINY zistiť, ktorých skupín ste už členom.



Ak sa chcete pripojiť k novej skupine, zistíte, kde sa chcete pripojiť.

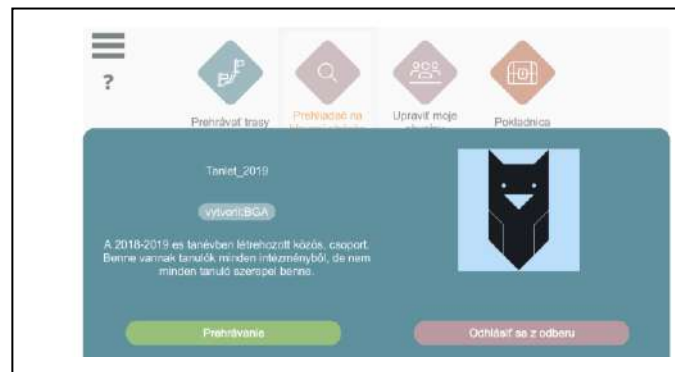
Kliknutím na tlačidlo PREHLIADAČ NA HLAVNEJ STRÁNKE môžete prechádzať skupiny. Obrazovka sa posúva. Vyberte skupinu, ku ktorej sa chcete pripojiť.

Podrobnejšie informácie o skupinách získate kliknutím na tri bodky pod obrázkom.

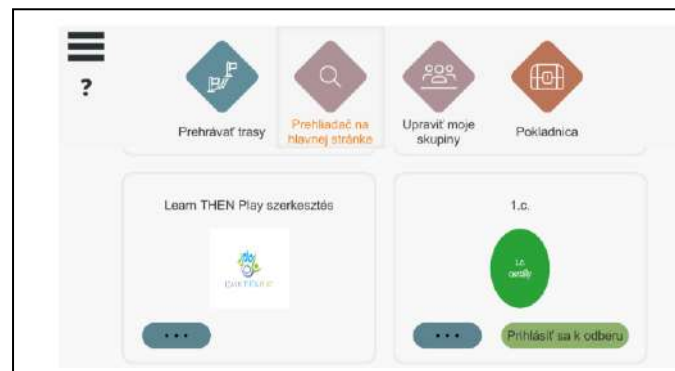
O pripojenie môžete požiadať kliknutím na tlačidlo Prehrávanie.



Informácie o skupinách získate kliknutím na tri body pod obrázkom. Ak je to skupina, ktorú hľadáte, požiadajte o nahrávku kliknutím na tlačidlo PREHRÁVANIE.



1. Ak ide o otvorenú skupinu, registrácia je okamžitá. V takom prípade sa pod obrázkom skupiny (na hlavnej obrazovke) zobrazí tlačidlo PREHRÁVANIE.



1. Ak ide o uzavretú skupinu, pripojenie musí autorizovať vedúci skupiny. Kým toto schválenie



nie je udelené, tlačidlo ZRUŠIŤ sa pod  
zobrazením skupiny nezobrazí.

- pozri tiež:
    - Úprava mojich skupín
- Typy skupín

## 2.3 Upraviť moje skupiny

Na hlavnej obrazovke kliknite na tlačidlo UPRAVIŤ MOJE SKUPINY, aby ste videli svoju činnosť súvisiacu so skupinami:

- Kde je člen
  - Kde ste sa pripojili
  - Kam ste boli pozvaní
- A aký majú "status".



Ak ešte nie ste k ničomu pripojení, zobrazí sa táto obrazovka.

Nájdite miesto, kde sa chcete pripojiť. Kliknutím na PREHLIADAČ NA HLANEJ STRÁNKE sa posúvajte po obrazovke. Vyberte miesto, kde sa chcete pripojiť.

Pozrite si časť Chyba! [Zdroj odkazu sa nedá nájsť.](#)



Ak ste už členom skupiny, môžete svoje členstvo spravovať kliknutím na tri bodky vedľa názvu skupiny.

Máte možnosť:

- začať (alebo pokračovať) v učení kliknutím na tlačidlo Prehrávanie
- Opustiť skupinu kliknutím na tlačidlo Odhlásiť sa z odberu.



"Skupiny, do ktorých ste boli pozvaní" znamená, že vás učiteľ pozval do študijnej skupiny, ale vy ste si ešte neprečítali pozývaci e-mail, v ktorom ste nepotvrdili svoju účasť.

Pozvánku prijmite alebo odmietnite.



Ak chcete opustiť skupinu, kliknite na tlačidlo Odhlásiť sa z odberu. Systém si pred trvalým vymazaním vášho členstva v skupine vyžiada potvrdzujúcu správu.



pozri tiež:

- Chyba! Referenčný zdroj nebol nájdený.

Učenie, spustenie, prepínanie medzi predmetmi v skupine

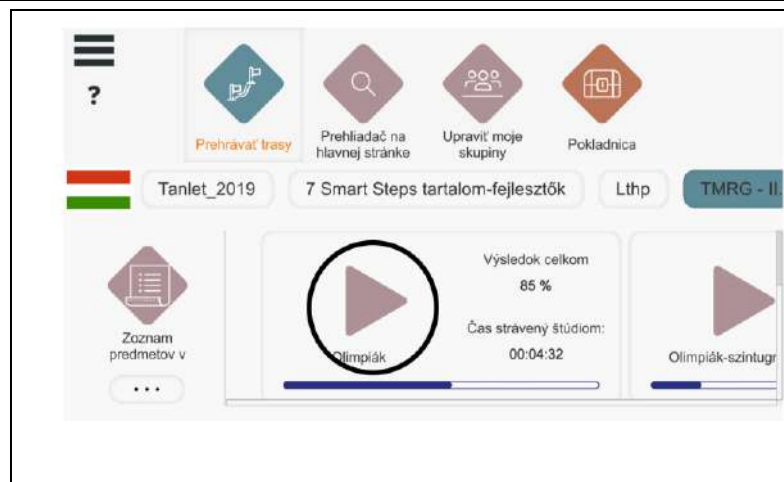
### 3. Učenie, spustenie, prepínanie medzi skupinovými učebnými materiálmi

Po úspešnom prihlásení môžete pomocou veľkých šípok na hlavnej obrazovke Prehrávať trasy (učebné materiály), ku ktorým máte prístup.

K dispozícii sú len trasy, ktoré sa nachádzajú v skupine, ktorej ste už členom (v prípade uzavretej skupiny: v ktorej bola prijatá vaša žiadosť o členstvo).

Učebné trasy môžete spustiť stlačením veľkých tlačidiel spustenia.

Učebné materiály a cesty môžete na obrazovke posúvať podržaním pravého tlačidla myši a ťahaním.



Môžete vidieť trasy, ktoré patria do aktuálne aktívnej skupiny.

Na ukážkovom obrázku sú zobrazené tie, ktoré sú učebnými plánmi skupiny TMRG II.

Ak chcete spustiť cvičenia patriace do inej skupiny, stačí kliknúť na tlačidlo inej skupiny (v príklade: skupina zaborszky.andrea) a zobrazia sa lekcie patriace do tejto skupiny.



### 3.1 Učebný proces v skratke - ďalšia úloha, nesprávna odpoveď, ukončenie

Po úspešnom prihlásení môžete pomocou veľkých šípok na hlavnej obrazovke Prehrávať trasy (učebné materiály), ku ktorým máte prístup.

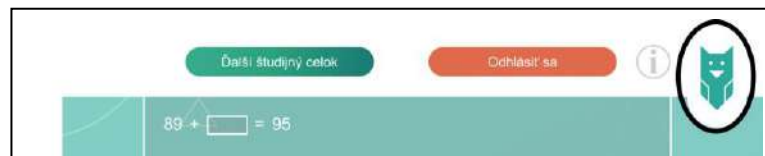


Systém po úspešnom riešení skočí na ďalšiu úlohu, ale je možné, že používateľ musí prejsť aj na ďalšiu učebnú jednotku.

Kliknite na tlačidlo Ďalšia jednotka. Toto tlačidlo bude vždy v spodnej časti obrazovky, ktorú môžete buď  
- ťahaním myšou,  
- alebo pomocou klávesov so šípkou nadol.  
ho nájsť.



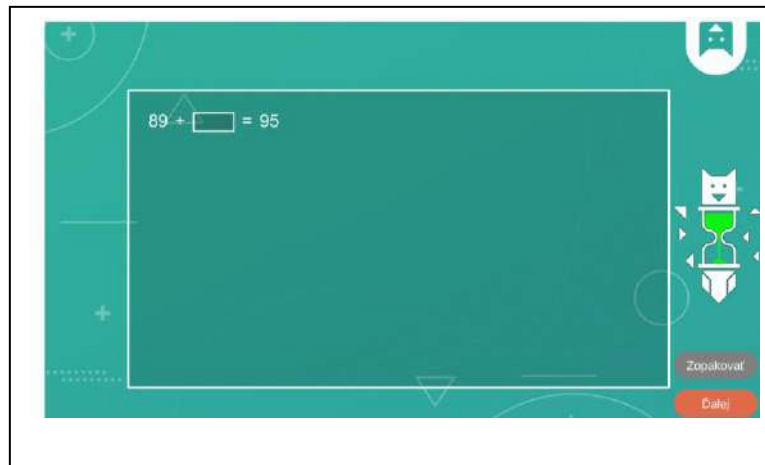
Medzi jednotkami sa môžete presúvať aj kliknutím na sovu v pravom hornom rohu.



Presýpacie hodiny na pravej strane obrazovky zobrazujú čas potrebný na dokončenie úlohy.

Ak je odpoveď nesprávna, systém vám po kliknutí nedovolí pokračovať (zvyčajne je označená červenou farbou).

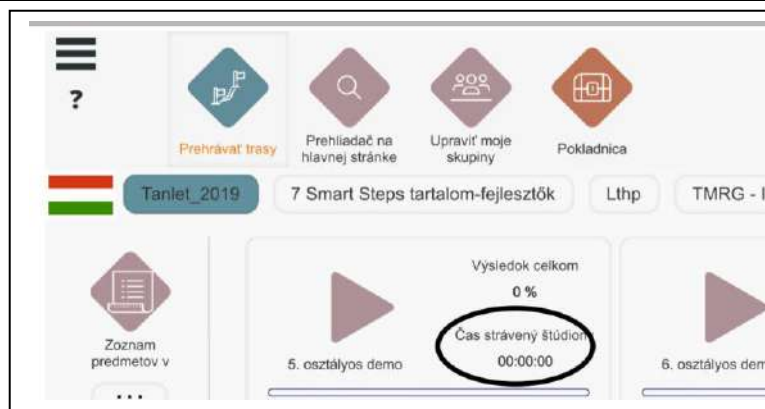
Ak sa vám nepodarí dokončiť úlohu v stanovenom čase, zobrazí sa pomoc pri riešení problému a môžete sa k úlohe opäť vrátiť. Ak sa vám to stále nepodarí, môžete pokračovať ľahšou úlohou.



Kliknutím na sovu a výberom možnosti Opustiť môžete učenie kedykoľvek ukončiť.

Po ukončení si systém zapamätá, kde ste skončili, a nabudúce vás vráti na rovnaké miesto.

Po ukončení sa na obrazovke pod učebným objektom zobrazí výsledok a čas strávený štúdiom. Tieto údaje sú viditeľné aj pre vedúceho skupiny (učiťa).



## 4. Ukončenie, výstup

### 4.1 Úspešné ukončenie trasy (učebného materiálu)

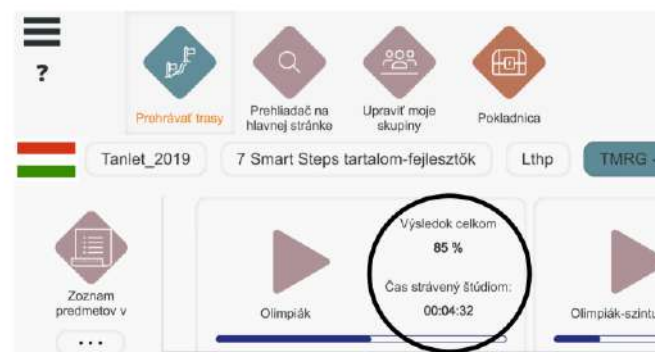
Na konci lekcie sa zobrazí vyskakovacie okno s informáciou o úspešnom dokončení a automatickom ukončení cesty.

Poznámka: Výučbu je možné prerušiť aj pomocou sovy; v takom prípade bude systém pokračovať vo výučbe na rovnakom mieste pri ďalšom vstupe do kurzu.



Na hlavnej obrazovke môžete vidieť celkový výsledok a čas strávený nad materiálom kurzu na trase.

Stopercentné dokončenie je tiež indikované modrým pruhom priebehu.

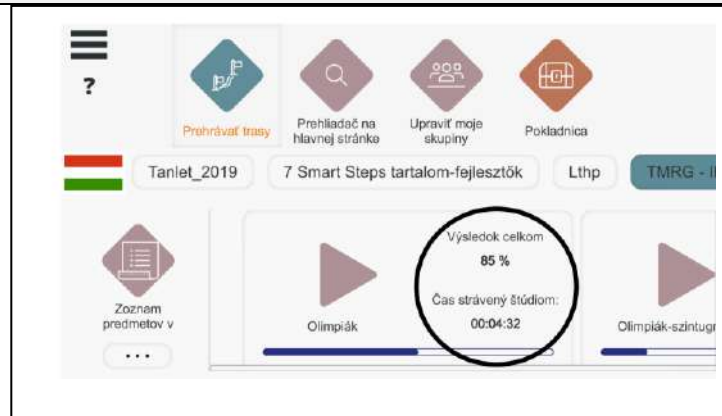




## 4.2 Výsledky

Na hlavnej obrazovke môžete vidieť celkový výsledok a čas strávený nad materiálom kurzu na trase.

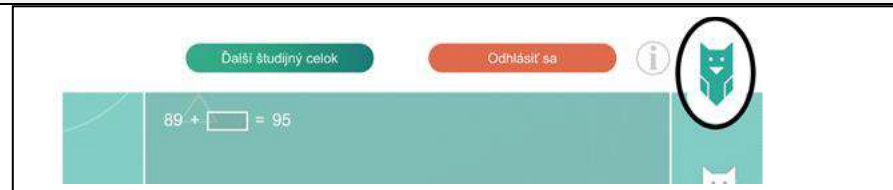
Stopercentné dokončenie je tiež indikované modrým pruhom priebehu.



### 4.3 Výstup v priebehu trasy (učebné osnovy)

Učenie môžete ukončiť kliknutím na sovu.

Pri ďalšom prihlásení vás systém vráti na miesto, kde ste skončili.



### 4.4 Výstup z aplikácie

Na hlavnej obrazovke môžete aplikáciu ukončiť kliknutím na tri čiary v ľavom hornom rohu a výberom možnosti EXIT.

