







# Design Thinking for Sustainability Education 2019-1-TR01-KA201-076710

## O4. DT4S Platvormi kasutusjuhend

v1.3f

**Olivier Heidmann** 

Sotiri Evangelou

Hariklia Tsalapatas

Kostas Katsimedes













## SISUKORD

Sissejuhatus	3
Tähelepanekud	6
Esimesed sammud platvormil	7
Tegevused	13
Kursused	18
Kasutajaprofiil	29
LISA 1: Juhend märkmepaberite lisamiseks	31
LISA 2: Juurdepääsetavuse tööriistad	36











## SISSEJUHATUS

DT4S aktiiv- ja mängupõhine õpperaamistik on pedagoogilise suunitlusega ja digitaalse toega. Platvorm loodi eesmärgiga toetada õpetajaid ning 12–16-aastaseid õpilasi jätkusuutlikkusega seotud küsimustega tegelemisel, kasutades disainimõtlemise metoodikat.

DT4S platvorm on loodud disainmõtlemise protsessi võimalikult tõetruuks reprodutseerimiseks ning aitama kasutajatel suhelda neid juhendava õpetaja järelvalve all. DT4S-i sihib vähendada rahalisi üldkulutusi, mis kaasnevad disainmõtlemise metoodika ettevalmistamise ja kasutamisega, viies võimalikult suure osa sellest protsessist võrku ja võimaldada reaalajas või asünkroonselt töötada ja suhelda. Kõik muudatused salvestuvad pilve ning pole muret, et mingi osa infost või progressist läheb kaotsi.

Disainmõtlemises (ja seega ka DT4S-is) on õpilased organiseeritud meeskondadesse ja õpetajal on protsessis abistaja/juhendaja roll. Edaspidi võidakse õpetajaid nimetada nii õpetajateks kui sisuloojateks ning õpilasi õpilasteks või meeskonnaliikmeteks. Mõiste "kasutajad" võib vastavalt kontekstile viidata nii õpilastele kui ka õpetajatele.

DT4S platvorm on mõeldud selleks, et anda kasutajale võimalikult palju vabadust ning sellele pääseb ligi veebibrauseri kaudu (soovitatav on Chrome või mõni muu sellel põhinev brauser) kas **arvutis või mobiiliplatvormil**. Mobiilikasutajatel on väiksem ekraan ja nad saavad korraga kuvada veidi vähem teavet, kuid DT4S ühildub nutitelefoniga hästi.



#### Joonis 1. Disainmõtlemise protsess

Kõige levinum viis disainmõtlemise kirjeldamiseks on selle jaotamine viieks etapiks:

- **Empaatia ja mõistmine**, kus probleemi kallal töötav meeskond püüab leida esmakätt teemaga kokku puutuvate inimeste käest võimalikult palju infot olukorra kohta;
- **Probleemi defineerimine**, kus probleem sõnastatakse konkreetselt ära. Definitsioonid võivad meeskonniti erineda sõltuvalt sellest kuidas keegi probleemile läheneb;











- Ideede genereerimine, kus meeskond hakkab pakkuma probleemile lahendusi. Ideid analüüsitakse ning viimistletakse ulatuslikult;
- **Prototüüpimine**, kus meeskonnal tuleb valida parim(ad) lahendus(ed) ning luua sellest prototüüp. See võib olla päriseluline, paberprototüüp, makett vms;
- **Testimine ja tagasiside**, kus meeskond testib prototüüpe vastavad problemaatilises keskkonnas ning jälgib vaatluse tulemusi.

DT4S raamistikus nimetatakse probleemtegevusi, mille kallal õpilased töötavad, *tegevusteks* või *stsenaariumiteks* ning need on platvormi keskseks sisuks.





Tegevused on jaotatud *tasemeteks*, mis kattuvad disainmõtlemise viie klassikalise etapiga (empaatia ja mõistmine, probleemi defineerimine, ideede genereerimine, prototüüpimine, testimine ja tagasiside). Iga tase sisaldab ülesandeid või elemente (1-15 tk). Tegevust loov õpetaja määrab selle arvu.

Loodud tegevused/õpistsenaariumid salvestatakse kasutaja loodud tegevuste nimekirja. Sellele nimekirjale on ligipääs ainult konto omanikule. Tegevuste loojad võivad ka otsustada oma tegevused avalikuks teha, mis tähendab, et need muutuvad kättesaadavaks kõigile teistele õpetajakonto omanikele platvormil. Avalikke tegevusi saab dubleerida ja paigutada oma isiklikku nimekirja, neid kasutada ning muuta vastavalt vajadusele.

Tegevused tuleb õpetajatel lisada *kursustesse*, et õpilased nendele ligi pääseksi. Kursused toimivad nagu klassiruumid ning tegevused toimivad nagu õpilaste grupid. Üks kursus võib sisaldada nii palju tegevusi kui vaja ning võetud erinevatest õpistsenaariumitest. Kursust luues saavad õpetajad lisada nii avalikke kui isiklikke tegevusi.

Õpetajatele on kättesaadav ka platvormi analüütika õpilaste tegevuse kohta. Analüütika on vaadeldav kursuste kaupa.

Klassiruumi all töötavad õpilased meeskondades neile antud kindla stsenaariumi kallal. Stsenaarium ehk tegevus näeb visuaalselt välja nagu korgist töötahvel ning õpilased saavad lisada erinevaid märkmepabereid, omavahel suhelda ning ideid vahetada. Märkmepaberitesse saab lisaks tekstile lisada ka multimeediat nagu pilte, videoid, linke jms. Õpetajaga suhtlemiseks saavad õpilased küsida abi otse või paluda õpetajalt tagasisidet kindla taseme kohta. Samuti saavad õpilased küsida oma meeskonnakaaslastelt abi/tagasisidet aktiveerides ajurünnaku režiimi. Ajurünnaku aktiveerimine võimaldab neil näha kaaslaste tehtud tööd ning jagada seda selleks pühendatud ajurünnaku alas. Lisaks saavad õpilased platvormil suhelda igal ajal sealse vestlussüsteemi abil.



2019-1-TR01-KA201-076710









Selle asemel, et õpetaja peaks iga õpilast ükshaaval lisama ning klassiruumide lihtsamaks haldamiseks, saab iga õpilane ise klassiruumiga liituda. Seda saab teha õpetajalt saadud unikaalse koodi abil.











## Tähelepanekud

Hera tarkvara on pidevas arenduses. See tähendab, et tarkvara võrguversiooni värskendatakse sageli (kuni mitu korda päevas), et lisada uusi funktsioone ja parandada vigu. Enne kui arendus on jõudnud lõpliku versioonini, on ka käesolev juhend arenduses.

Näiteks võite avastada, et juhendis sisalduvates joonistes ja platvormi tegelikus kujunduses on mõningaid lahknevusi või võib-olla ei ole juhendis mõnda tarkvara funktsiooni üksikasjalikult kirjeldatud. Ärge muretsege, see tähendab lihtsalt seda, et käsiraamatu uus versioon on töös.

Kui teil on küsimusi, saate pöörduda juhtiva arendaja poole aadressil olivier.heidmann@gmail.com.









## Esimesed sammud platvormil

Platvormile pääseb ligi aadressil: https://dt4s.e-ce.uth.gr/

Avalehel asub peamenüü koos keelevaliku, sisselogimis- ja registreerimisnupuga.



Joonis 4. Peamenüü

Juurdepääsetavuse tööriistad, mille nupp asub ekraani paremas alumises servas, on tutvustatud lisas 2. Ekraani paremas ülemises servas on nupud, millega saab luua kas uue kasutaja või olemasoleva kasutajaga sisse logida.

DESIGN THINKING FOR SUSTAINABILITY			Login Register
	Register		
	Password	Verify password	
	First Name	Last Name	
	Code		
	This site requires to collect your email adress and name to function properly.	To continue using DT4S, you must consent our Privacy policy	
	I have read and accept the DT4S Privacy policy	Submit	
	C• )	() (C+	
	Leavie F. Use I	and the language of	











Uut kasutajat luues tuleb sisestada oma kasutajanimi (kohustuslik), salasõna (kohustuslik), oma ees- ja perekonnanimi (valikuline kuid soovitatav) ning spetsiaalne õpetajakood (kui on olemas). Selle koodi abil on võimalik luua omale õpetajaõigustega konto. Selle koodi saamiseks kontakteeruge käsiraamatu autori ning juhtiva arendaja poole aadressil <u>olivier.heidmann@gmail.com</u> või projekti partneri poole Eestis.

E-maili aadressi registreerimiseks vaja ei ole ning meie serverites ei hoiustata. Püüame jätta võimalikult väikese digitaalse jalajälje ning olla vastavuses GDPR direktiividega. Uut kasutajat luues tuleb kasutajal nõustuda ka platvormi privaatsustingimustega.



Joonis 6. DT4S privaatsustingimused

Peale uue kasutaja loomist saab platvormi sisse logida.

Kui kasutaja on äsja loonud omale konto, antakse neile ühekordne salasõna. Kuna me ei hoiusta e-maile, on meil vaja varianti kuidas kasutajad saavad oma salasõnu muuta juhul kui vana ununeb. Ühekordne salasõna on personaalne ning võimaldab kasutajal oma salasõna muuta. **Seetõttu on äärmiselt oluline ühekordne salasõna endale kirja panna.** 









DESIGN THINKING FOR SUSTAINABILITY		An One-Time Password has bee reset your account in case you fo wl'=I Please write down the OTP som	en generated that can be used to orget your password. Your OTP is: L <b>Gk_r</b> ewhere safe so that it is not lost.		Login <b>Register</b>
	Register	Inoted	my OTP!		
	Username				
	student10				
	Password		Verify password		
	First Name		Last Name		
					J.
	Code				
	This site requires to collect your email adres	s and name to function properly. T	o continue using DT4S, you must conser	nt our Privacy policy	
	I have read and accept the DT4S Privacy p	olicy		Submit	
				C	Registered successfully

Joonis 7. Õnnestunud registreerumine

Platvormi sisse logimiseks vajutage nupule ning nupule ning nupp võimaldab oma kasutaja salasõna ära vahetada.

DESIGN THINKING FOR SUSTAINABILITY						Login Register
	Login					
	Lisername		Password			
	OlivierTeacherDT4S					
	Remember me					
	Login					
	I forgot my password					
				_		
		1. Sec. 2.			_C*	
		Joonis 8.	Sisselogimine			

Kui kasutaja soovib muuta oma salasõna, tuleb neil kõigepealt sisestada oma ühekordne salasõna.







Peale sisselogimist pakub paremal üleval servas olev peamenüü palju rohkem valikuid:





Vaatame üle kõik lisandunud funktsioonid:











- My Classes nupule vajutades saab näha kõiki enda loodud klassiruume. Rohkema info jaoks klassiruumide kontseptsiooni kohta loe käsiraamatu ülevalt poolt, detailide jaoks altpoolt.
- <sup>My Activities</sup> nupule vajutades saab näha kõiki enda loodud privaatseid tegevusi. Rohkema info jaoks tegevuste kontseptsiooni kohta loe käsiraamatu ülevalt poolt, detailide jaoks altpoolt. AINULT LIGIPÄÄSETAV ÕPETAJAÕIGUSTEGA KONTOLE.
- Public Activities nupule vajutades saab näha kõiki avalikke tegevusi. Rohkema info jaoks avalike tegevuste kontseptsiooni kohta loe käsiraamatu ülevalt poolt, detailide jaoks altpoolt. AINULT LIGIPÄÄSETAV ÕPETAJAÕIGUSTEGA KONTOLE.
- O näitab kõiki hiljutisi süsteemi teavitusi (uued kursused, kursuses toimunud sündmused, jms.)



Joonis 11: Näide süsteemi teavitustest

- Nupp 💿 (kasutaja initsiaalid) võimaldab kasutajal oma profiili vaadata. Profiili kohta loe juurde altpoolt. Initsiaalide logo värv on arvuti poolt automaatselt genereeritud.
- Nupp 🕑 võimaldab välja logida.
- Nupp 📧 (lipu märk) võimaldab kasutajatel platvormi keelt muuta. Saadaval on kõikide projektipartnerite keeled (vt Joonis 12).





DESIGN THINKING FOR SUSTAINABILITY





Joonis 12. Platvormi keele muutmine











## Tegevused

Minu tegevused (My Activities) ning Avalikud tegevused (Public Activities) näitavad mõlemad nimekirja õpilastele kasutamiseks mõeldud õpistsenaariumitest. "Tegevused" on nähavad ainult tegevuse autorile ning avalikud tegevused on nähtavad kõigile platvormil olevatele õpetajakonto omanikele.

My Activities 🔞										Add New A	Activity
	Q										
			C*		-	0		I			
activity											
activity activity Διάλογος									1 Levels	i	
🕒 Duplicate 🛛 🌐 Publish 🕏 Edit	t 📋 De	elete									
Recycling											
A design thinking activity on recycling	g								3 Levels	1	
🕒 Duplicate  🌐 Publish 🏼 🌣 Edit	t 💼 D	elete									
Sustainability Activity											
An activity based on the sustainabilit	ty of reco	ources. Th	e student	ts can talk a	about renev	wable ene	rgy sourc	es,	3 Levels	1	
	ty of fest										
-14.1	ty of reso	,	loonis 1	3: Privaa	tsed teg	evused					
······	19 01 1630	I	loonis 1	.3: Privaa	itsed teg	evused					
ublic Activities 🔞		J	loonis 1	.3: Privaa	itsed teg	evused		_			
ublic Activities 🔞	Q	I	loonis 1	3: Privaa	itsed teg	evused					
ublic Activities 🔞	Q [		loonis 1	.3: Privaa	itsed teg	evused		•			
ublic Activities 🚱	Q		loonis 1 C+	.3: Privaa	tsed teg	evused		<b>R</b>			
ublic Activities (?) ,2,3 Recycle! The modern way of life has the huge p individual level is considered imperativo our issues.	Q problem of ive. This a	J of waste activity ca	C• manager an help u	.3: Privaa	roper use at the issu	evused	starting	from the e also	4 Level	s	
ublic Activities <b>(2)</b> <b>(2)</b> <b>(2)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b> <b>(3)</b>	Q problem o	J of waste activity ca	C•	3: Privaa	roper use at the issu	evused	starting planet ar	from the e also	4 Level	s	
ublic Activities (?) ,2,3 Recycle! The modern way of life has the huge p individual level is considered imperativo our issues. Public Duplicate	Q	J of waste	manager an help us	.3: Privaa	roper use at the issu	evused	starting planet ar	from the e also	4 Level	S	
ublic Activities <b>(2,3 Recycle!</b> The modern way of life has the huge p individual level is considered imperation our issues. Public Duplicate <b>(2,3 Ανακύκλωσε!</b>	Q problem o	J of waste activity ca	manager an help us	3: Privaa	roper use at the issu	evused	starting planet ar	from the	4 Level	S	
ublic Activities (), (), (), (), (), (), (), (),	<b>Q</b> problem α ive. This a φέρει αν' ; αρχίζον κλεί την α a.	οf waste activity ca τιμέτωπα τας από αφορμή ώ	manager an help us ους με τα το ατομιίο στε να ο	3: Privaa ment. The p s realize the c τεράστιο κό επίπεδο πυνειδητοπ	roper use at the issu	evused of waste, es of the p ι της διαχ επιτακτικ ότι τα θέμ	starting planet ar είρισης τή. Η ματα του	from the e also των	4 Level	s	

Joonis 14: Avalikud tegevused











Tegevused on esitatud nimekirjana. Iga ristkülik vastab ühele tegevusele ehk õpistsenaariumile. Iga stsenaariumi nimi ning lühikirjeldus on kohe nähtaval. Kasutaja saab ristkülikul näha ka seda kui mitmest tasemest tegevus koosneb ja mis keeles see kirjutatud on.

Introduction - Test Public Activity-copy
This is just a first sample public activity. 1 Levels
time (mit desubstrip (astro))

Tegevuse ristküliku all on neli valikut mida saab tegevusega teha:

- Nupp loob antud tegevusest menüüsse "Minu tegevused" koopia. Seda saab hiljem muuta oma äranägemise järgi ning kursustes ja klassiruumides kasutada.
- võimaldab kasutajal tegevust redigeerida oma äranägemise järgi. SEE NUPP ON AINULT TEGEVUSTE JAOKS MIS ASUVAD MENÜÜS "MINU TEGEVUSED" VÕI AVALIKE TEGEVUSTE ALL JUHUL, KUI KASUTAJA ON ISE TEGEVUSE AUTOR.
- Nupp ("Kustuta") laseb tegevuse kustutada. SEE NUPP ON AINULT TEGEVUSTE JAOKS MIS ASUVAD MENÜÜS "MINU TEGEVUSED" VÕI AVALIKE TEGEVUSTE ALL JUHUL, KUI KASUTAJA ON ISE TEGEVUSE AUTOR.
- nupp ("Avalikusta") teeb kasutaja loodud tegevusest koopia ja lisab selle
   "Avalike tegevuste" menüüsse, kus on kõigil õpetajatel võimalik sellele ligi pääseda.
   "Avalike tegevuste" duplikaat on sõltumatu privaatsest originaaltegevusest ning ühes rakendatud muudatused teises ei kajastu.

Ekraani ülaosas asub otsinguriba, et tegevuste nimekirjas mugavalt navigeerida.





Otsinguribale sõna sisestamine näitab ainult seda sõna sisaldavaid tegevusi.

Klikates lipule, jäävad valikusse ainult selle keelsed tegevused. Korraga saab valida mitu keelt.

Klikates nupule 📕 on võimalik otsida tegevusi märksõnade abil.









Search by ta	g	
	sass	CSS
ardino		sorun çözme
etkileşim		movement
html	C#	C++
с		environment

Joonis 16: Märksõnade järgi otsimine

Kolme sorti otsingu mooduseid on võimalik kombineerida ja rakendada ühel ja samal ajal.

Klikates nupule ("Lisa uus tegevus") võimaldab luua uue tegevuse ehk stsenaariumi.

DESIGN THINKING FOR SUSTAINABILITY		My Classes My Activities Public	Activities (a) (b) (b) (b) (b) (b) (b) (b) (b) (b) (b
	Name field is required.		
	Name		
	Description		
		le de la companya de	
	Tags		
	Add Tag Number of Levels		
	1		
	N≓ •		
	Public Save Olscard		
	C· ) 🔤 💼 💼	C*	
	Joonis 17: Uue tegevuse lisamine		

Tegevust luues tuleb õpetajal määratleda järgmised asjad:

- Nimi
- Lühikirjeldus
- Märksõnad (kasutades nuppu Add Tag). See tegevus on valikuline
- Tegevuse keel (kasutades nuppu 🔤 ja valides rippmenüüst sobiv)
- Taseme nähtavust vajutades nupule

Kui sisulooja on info sisestamisega lõpetanud, saab uue tegevuse salvestada või kustutada

nupuga









## Tegevuste redigeerimine

Klikated nupule \* Edit ("Redigeeri"), saab sisulooja muuta oma tegevusi.

Tegevus avaneb muutmise režiimis, kus on saab muuta tegevuse nime, silte, märksõnu, keelt ning lühikirjeldust. Lisaks ka kogu tegevuse sisu ja tasemetel olevaid märkmeid.

Nupp , mis on platvormi igal leheküljel alati olemas, viib ühe lehekülje võrra platvormis tagasi.



Activity Levels

Tegevuste tasemed on märgitud värvilisel noolel <sup>4</sup> tasemele; noolele klikates avaneb tase.

Iga tase asub digitaalsel korgist töötahvlil kuhu saab lisada märkmepabereid. Märkmepaberid võivad sisaldada teksti, pilte, videoid või linke. Märkmepaberite loomise detailid on kirjeldatud lisas 1. Sisuloojad saavad igal tasemel erinevaid harjutusi või ülesandeid või tutvustusi õpilastele ette valmistada lisades oma enda märkmepabereid olulise infoga. Õpetajaõigustega kontoga loodud märkmed on automaatselt lukustatud ning neid ei ole võimalik õpilaste poolt muuta või kustutada.



. Iga nool viitab







P+ 8 6			
	diate		kjigreghkidhkigfdki
Vav	raigus	dfgergregdf	BØ A
0			

#### Joonis 19. Tase

Klikates loob tahvlile uue märkmepaberi.

Klikates 🔜 loob süsteemi lõikelauale praegusest tasemest koopia.

Klikates **saab** kleepida kopeeritud taseme parajasti lahti oleva tegevuse avatud taseme asemele.

Võtame tasemete kopeerimiseks ja kleepimiseks praktilise näite. Kui ma tahan kopeerida kolmandat taset tegevusest A tegevuse B neljandasse tasemesse,

pean ma tegema muudatusi kõigepealt tegevuses A. Pean avama tegevuse A muutmisrežiimis -> minema kolmandale tasemele -> kopeerima kolmanda taseme -> minema tagasi "Minu tegevused" vahelehele -> avama tegevuse B muutmisrežiimis -> minema neljandale tasemele -> vajutama "kleebi" nuppu.

Kui klikata Minu tegevuste all tegevuste ristkülikule, avaneb antud tegevus vaaterežiimis. See tähendab, et vaaterežiimis ei ole võimalik muudatusi teha (Joonis 20). Pange tähele erinevusi joonis 20 ja joonis 18 vahel – nupud märkmepaberite lisamiseks ning tasemete kopeerimiseks ja kleepimiseks on puudu. Muudatuste tegemiseks tuleb tegevused avada muutmisrežiimis vajutades nupule "Redigeeri" (Edit).









## Kursused

Kõik kursused on nähtavad "My Classes" (Minu klassiruumid) aknas.

DESIGN THINKING FOR SUSTAINABILITY				My Classes My A		
	My Classes			Cre	eate new Class	
	TEST COURSE dfdsfsdfs Roview estade Roview estade Help salad Brainstorming				0	
	Testing the refresh2				0	
		« Pre	vious 1 Next »			
	C*				C*	

Klassiruume saab näha sama moodi nagu tegevusi, klikates individuaalsetele ristkülikutele.



Review asked! Help asked! Brainstorming Märgid

näitavad, kui keegi kursuses olevast meeskonnast

on küsinud tagasisidet, abi või on alustanud ajurünnaku sessiooniga. Kõik need mehhanismid on lahti seletatud sissejuhatuses.

Klikates nupule <sup>Create new Class</sup> ("Loo uus klassiruum"), saab luua uue klassi.



Joonis 21. Klassiruumide vaade







Design THINKING For SUSTAINABILITY			My Classes My Activities F	Public Activities	
	Name				
	NEW CLASS				
	Code				
	0SpVah7eMs				
	Description				
	new description				
	Learning Objectives and Expected Learning Outcomes				
	the learning objectives of the class!				
	Tags test new class				
	Add Tag				
	Maximum size of team	Minimum size of team			
	3	1			
	×**				
	Save Discard				
					Accessibility
					Tools

Joonis 22: Uue klassiruumi loomine

Uut klassiruumi luues peab sisulooja panema sellele nime, lisama kirjelduse ning oodatavad õpieesmärgid ning –tulemid. Platvorm genereerib iga klassiruumi jaoks automaatselt spetsiaalse koodi, millega õpilased selle konkreetse klassiruumiga liituda saavad. Lisada saab märksõnu ning muuta keelt. Lisaks tuleb ära määrata õpilaste meeskondade suurused (minimaalne ja maksimaalne arv). Klassiruum saab loodud klikates nupule "Salvesta" (Save).

Klassiruumi sisule pääseb ligi klikates loodud klassiruumi ristkülikule (sarnaselt tegevustega).

DESIGN THINKING FOR SUSTAINABILITY					My Classes My Activities	Public Activities	
		Knov	TEST C dfdst wledge concer	<b>OURSE</b> fsdfs <i>ming sustainabil</i>	lity		
			Activ	vities			
Sounds	Testing the refresh3	Testing the refresh2	Testing again	Testing activity-copy	Introduction - Test Public Activity-copy		Class Settings
OlivierTeacherDT4S	\$~★27 曲官	記曲言	記典員	♣ 2 曲 章	Ø <b>≜</b> ∎		Add an Activity 👻
ttestcourseoh	Comments:	Comments:	Comments:	Comments:	Comments:		Analytics
😫 View Members	logisugsorg	testing the renesit2	gurgurgur	resurg			
	€ 1/3 View	<b>0</b> 0/3 View	<b>9</b> 0/3 View	<b>Q</b> 1/3 View	• • • • • • • • • • • • • • • • • • •		

Joonis 23: Klassiruumi kaardi sisu

Ekraani päis näitab klassiruumi nime, selle lühikirjeldust ning oodatavaid õpitulemeid.









TEST COURSE dfdsfsdfs

Knowledge concerning sustainability

Joonis 24. Klassiruumi päis



View Members sevangelou\_student i olivierstudent i

Consestentinge an Activey -Analytics Pilt vasakul kirjeldab erinevaid õpetajale kättesaadavaid tegevusi.

miinusmärgile vajutades saab kursuselt õpilasi eemaldada.

class Settings kirjeldab, milline näeb välja klassiruumi loomine (joonis 26).

Add an Activity Tisab ühe tegevuse. Kõigepealt peab õpetaja määrama õpilastele stsenaariumi ning seejärel panema paika algus- ja lõpukuupäevad.

Analytics

näitab kogu kursusega seonduvat analüütikat.

Analüütikas on neli jälgitavat näitajat:

- Loodud märkmepaberite arv
- Redigeeritud märkmepaberite arv
- Mitu korda on õpetajalt abi küsitud
- Mitu korda on ülevaadet küsitud

Kõik loodud kursused on nähtavad ekraani ülaservas ning õpetaja või sisulooja saab nende kursuste analüütikale ligi pääseda. Analüütika vaatamiseks tuleb valida sobiv kursus.







DESIGN THINKING FOR SUSTAINABILITY		My Classes My Activities	Public Activities
€ Course Analytics ○ Testi	ng the refresh2 Analytics O Waste Watchers-copy Analytics O	NEWEST Analytics $\bigcirc$ Testing the refresh2bis Analytics	
Notes Edited     Onotes Edited	Notes Created		
3			
2			
,			
0 Testing the refresh2 V	Waste Watchers-copy NEWEST	Testing the refresh2bis	

Joonis 25. Klassiruumi analüütika

Kui õpetaja soovib kursusesse tegevuse sisestada, ilmub talle nimekiri kõikidest kättesaadavatest privaatsetest tegevustest (koos tegevuse keelega). Nendele klõpsates saab neid kursusesse sisestada. Sisestada saab ka Avalikke tegevusi, kui need on avalikust menüüst oma personaalsesse "Minu tegevused" menüüsse kopeeritud.

DESIGN THINKING FOR SUSTAINABILITY					My Classes My Activitie	s Public Activities 🜔 OH (
		Knov	TEST C dfdsf wledge concer	OURSE sdfs ning sustainabil	lity	
			Activ	ities		
Scunds	Testing the refresh3	Testing the refresh2	Testing again	Testing activity-copy	Introduction - Test Public Activity-copy	Class Settings Add an Activity •
<ul> <li>OlivierTeacherDT4S</li> <li>ttestcourseoh</li> </ul>	Comments: fdgfsdgsdfg	Comments: testing the refresh2	Comments: gdfgdfgdf	Comments: Testing	Comments: This is just a first sample public activity.	TEST
😫 View Members						Introduction - Test Public Activity-copy
sevangelou_student 1 olivierstudent 1	€ 1/3 View	0/3 View	0/3 View	€ 1/3 View	<b>9</b> 0/3 V	Testing the refresh3
						Testing the refresh2

Joonis 26. Tegevuse kursusesse sisestamine (1)

Peale seda, kui tegevus on sisestatud, tuleb seejärel sisestada ka tegevuse alguse ja lõpu ajad. Alustuseks tuleb valida kuupäev, mil tegevus algab ning seejärel saab tegevuse igale tasemele veel eraldi valida alguskuupäevad. Sel moel saab õpetaja ajaiselt täielikult suunata kursusel











toimuvat tegevust - valida kas kõik tasemed avanevad ühel ajal, on avatud kuni kursuse lõpuni jm. Sisulooja saab kursusesse panna sama tegevust ka mitu korda, et tekitada kursus kus näiteks kõik õpilased töötavad ühe ja sama õppetegevuse kallal.

G
•
Activity Starting Date
11/3/2021, 11:10 AM
Level 1
11/11/2021, 11:10 AM
Level 2
11/19/2021, 11:10 AM
Level 3
11/21/2021, 11:10 AM
Duplicate Activities
3
<u> </u>
Save

Joonis 27. Tegevuse kursusesse sisestamine (2)

Klikates klassiruumi seadete nupule, avaneb aken erinevate parameetritega mida õpetaja või juhendaja oma nägemise järgi kohandada saab. Ainuke asi, mida ise muuta ei saa on kursusega liitumise kood, kuna see genereeritakse automaatselt süsteemi poolt.

DESIGN THINKING FOR SUSTAINABILITY			My Classes My Activities	Public Activities	
	Name				
	TEST COURSE				
	Code				
	ttestcourseon				
	Description				
	dfdsfsdfs				
	Learning Objectives and Expected Learning Outcomes				
	Knowledge concerning sustainability				
	Tags Sounds				
	Add Tag				
	Maximum size of team	Minimum size of team			
	3	1			
	200				
	Save Discard				
			C*		
	Joonis 28. Klassin	uuumi seadistused			











Kursuse ekraani keskel on kõikide meeskondade kastid.

Testing the refresh3	Testing the refresh2	Testing again	Testing activity-copy	Introduction - Test Public Activity-cop
# * 2 <b>8</b> 1	8 <b>.</b>	288		8 <b>* *</b>
Comments: fdgfsdgsdfg	Comments: testing the refresh2	Comments: gdfgdfgdf	Comments: Testing	Comments: This is just a first sample public activity.
01/3 View	0.01 1/100	00/3 View	01/3 View	<b>0</b> 0/3

Joonis 29: Kursusega liitunud rühmad

Iga rühma kast sisaldab sellele meeskonnale määratud tegevuse nime, ikooniriba, märkusi rühma või tegevuse kohta, maksimaalset meeskonnaliikmete arvu, rühmaga liitunud õpilaste arvu ning nuppu õpetajale, millega ta saab vaadata mida õpilased tegevuses on teinud või hetkel teevad.



Joonis 30: Õpilase vaade samadest rühmadest

Õpilase vaatest sisaldavad rühmade kastid nuppu "Liitu" kui meeskonnas on veel ruumi ning õpilane pole ise sellega juba liitunud. Peale rühmaga liitumist tekib selle asemele nupp "Lahku/Sisene". Kui ajurünnaku sessioon on käivitatud, on õpilasel ligipääs selle tegevuse all ajurünnaku käivitanud meeskonna loodud sisule.

Rühmade ikooniribal olevad märgid on järgmised:

 Värskendamise nupp võimaldab õpetajal rühma tegevust uuendada. Näiteks loob õpetaja kolmapäeval kursusesse uue õppetegevuse. Neljapäeval teeb õpetaja tegevuses mõned muutused selle viimistlemiseks. Kui kursuse sees tegevust ei



värskendata, jääb õpilastele nähtavaks see sama vana versioon mis loodi kolmapäeval. Kuid kui õpetaja vajutab värskendamise nupul, tegevus uuendatakse kõige värskemasse versiooni (neljapäeva versiooni). Kui õpetaja on värskendamise funktsiooni kasutanud, ilmub talle sellest kinnitav teavitus. Värskendades õpilaste lisatud märkmepaberid ei muutu ega kao,

vaid ainult need mida õpetaja ise muutis.

• Kalendri nupp 🎟 avab kalendri ja näitab rühmadele määratud kuupäevasid.









		Activity Starting Date 9/10/2020, 11:41 AM Level 1	101	dfdsf vledge concer	isdfs ning sustainabi	lity	
Sounds	Testing the refr	9/10/2020, 11:41 AM Level 2 9/11/2020, 11:41 AM	1	ACtiv Testing again	Testing activity-copy	Introduction - Test Public Activity-copy	Class Sett Add an Activi
OlivierTeacherDT4S     ttestcourseoh     View Members	Comments fdgfsdgsdfg	9/12/2020, 11:41 AM Level 4 9/19/2020, 11:41 AM		Comments: gdfgdfgdf	Comments: Testing	Comments: This is just a first sample public activity.	Analy
	<b>6</b> 1/3	Level 5 11/9/2020, 11:41 AM Save		Q ba Vee	€ 1/3 Vier	G 03 View	

- Prügikasti nupp 📕 laseb õpetajal antud rühma kustutada.
- Ikoon tähendab, et meeskond on palunud austada ajurünnaku režiimiga
- 📕 ikoon tähendab, et meeskond on küsinud taseme jaoks tagasisidet
- 🦉 ikoon tähendab, et meeskond on küsinud õpetaja abi

Rühma kastis asuvale nupule klikates (Vaata või sisene) saab kasutaja näha mida meeskond on tegevuses senini teinud.











#### Joonis 32. Rühma kasti sisu

Meeskonnaliikmed saavad omavahel suhelda ekraani allservas asuva vestlusakna abil.





Kõigi sõnumite juures on näha selle autori initsiaale ja nende ikooni, et paremini kõnelejaid eristada.









Kõik meeskonnaliikmed, kes on rühmaga liitunud, saavad näha mida tema meeskonnakaaslased nende õppestsenaariumis reaalajas teevad, jälgides ekraanilt teiste inimeste kursoreid. Kursoreid saadavad sarnaselt vestlusaknale omaniku initsiaalide ikoon.



Joonis 34. Kasutaja vaade kahe meeskonnaliikme kursoritele

Õpilastele on kättesaadavad järgmised nupud:

Nupp Ask for Review ("Küsi tagasisidet")küsib õpetajalt avatud taseme kohta tagasisidet.



Küsimärk esimese taseme juures tähendab seda, et õpilane on küsinud tagasisidet, kuid seda pole veel antud. Linnukese märk 2. taseme juures tähendab, et sellele tasemele on tagasiside edukalt antud.will ask the teacher to review the current level.

Vajutades nupule ("Küsi abi") saadab õpetajale abi küsiva sõnumi. Sõnumisse saab lisada ka teksti.

G	Ask for Review	Ask for Help	Ask for Brainstorming	Help Messages	Level Reviews	
Send Help message						
		Brainstorming	71 2 3	4		

Joonis 35. Abi küsimine









- Ask for Brainstorming
- Nupp ("Küsi ajurünnakut") avab uue taseme, Ajurünnaku, mis on muidu suletud. Kui paremal pool tasemete riba on näha halliks tehtud ajurünnaku nuppu ("Brainstorming"), tähendab see seda, et see on mitteaktiivne ning pole

ligipääsetav Brainstorming . Erk nupp tähendab, et see on aktiivne Brainstorming

- Nupp Help Messages ("Abistavad sõnumid") näitab õpetaja poolt saadetud vastuseid sellele, kui õpilased abi küsisid.
- Nupp ("Taseme tagasiside") näitab õpetaja poolt saadetud vastuseid sellele, kui õpilased tasemele tagasisidet küsisid.

Õpetajale on saadaval järgmised nupud:

## Give Review

 Nupp ("Anna tagasisidet") laseb õpetajal tagasisidestada taset, mille kohta õpilased infot palusid. Tagasisidet saab saata sõnumina ning tasemel saab märkida selle läbituks või läbikukutuks.

	Give Review Give	ve Help Help Messages	Level Reviews
Pass			~
Give Review			

Joonis 36. Tagasiside jätmine

- Give Help
- Nupp ("Anna abistav sõnum") võimaldab õpetajatel õpilasi aidata. Vastuse saab kirjutada vestluskasti.

	Give Review Give Help Help Messages Level Reviews
	Send Help message
	Joonis 37. Abistava sõnumi jätmine
•	Nupp Help Messages ("Abistavad sõnumid") näitab saadetud sõnumeid.
•	Nupp ("Taseme tagasisided") näitab tasemel antud tagasisidet.











Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union









DESIGN THINKING

FOR SUSTAINABILITY

## Kasutajaprofiil

Kasutajaprofiili all on kõik informatsioon kasutajakonto ning selle interaktsioonide kohta platvormil.

DESIGN THINKING FOR SUSTAINABILITY						My Classes	My Acti	vities Public Activities 🌘 애 🕞 🎘
ormation								
ОН	Sun 1	<b>Mon</b> 2	Tue 3	Wed 4	Thu 5	Fri 6 • Level 14 End: Testing	Sat 7 • Level 2	Help was given at activity 'Testing again' - 11/6/2020 - 13:00
Olivier Heidmann (OlivierTeacherDT4S)	8	9 • Level 5 End: Testing t	10 • Level 4 End: Testing t • Level 4 End: Testing t	11 • Level 1 End: Introduc	12	13	14	
teacher View Profile	15	16	17 • Level 4 End: NEWEST	18	19	20	21	
2	22	23	24 • Level 4 End: Testing t	25	26	27	28	
Ing Adulfilles	29	30		2	3	4	5	
			8	9				
🕜 Help				My Classes				Analytics
DT4S Manual	TE	ST COURSE	dfdsfsdfs				0	TEST COURSE Analytics
TAS Fortal	Тог	ting the refr	eview asked Help asked	Brainstorming				Testing the refresh2 Analytics
Project DTAS Platform tutorial	Tes	sting the rem	fggdfgdf					
				« Previous 🚺 Ne	× IX			
C			0		(			C*

Joonis 38. Kasutajaprofiili aken

Kasutajaprofiil koosneb väikesest profiilipaneelist (üleval vasakul), kalendrist (üleval keskel) koos oluliste sündmustega nagu kursuste algus- ja lõppajad, kokkuvõttest kõigist süsteemi teadaannetest (üleval paremal), abi- ja infopaneelist (vasakul all), kursuste nimekirjast (all keskel) ja analüütikast (all paremal).

Analüütika paneeli alt saab näha analüütikat iga kasutaja poolt loodud kursuse kohta eraldi.

Abi- ja infopaneel koosneb DT4S manuaali lingist, DT4S portaali lingist ning videoõpetusest, et platvormi kasutamist paremini mõista.









Vajutades nupule ("Vaata profiili") avab profiiliakna, kus kasutajad saavad muuta oma kasutajanime ning ees- ja perekonnanime. Seal on võimalik ka näha mis tüüpi kontoga tegemist on - õpetajakonto või õpilase oma.

DESIGN THINKING FOR SUSTAINABILITY		My Classes My Activities Public Activities	
User Information> View/Edit Profile			
ОН		Username OlivierTeacherDT4S	
Olivier Heidmann (OlivierTeacherDT4S)		First Name Olivier Last Name	
2 MV Activ		Heidmann Role teacher	
		Submit Change Paseword	
		Delete Account	
		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
		Joonis 39. Profiiliaken	
sõna saab muuta	vajutades nup	Joonis 39. Profiiliaken ule <sup>Change Password</sup> ("Muuda salasõna"). Kogu kasu	utaia
sõna saab muuta	vajutades nup	Joonis 39. Profiiliaken ule <sup>Change Password</sup> ("Muuda salasõna"). Kogu kasu	utaja
sõna saab muuta nalik kustutada kli	vajutades nup kates nupule	Joonis 39. Profiiliaken ule <sup>Change Password</sup> ("Muuda salasõna"). Kogu kasu Delete Account ("Kustuta kasutaja").	utaja
sõna saab muuta halik kustutada kli	vajutades nup kates nupule	<ul> <li>Image Password ("Muuda salasõna"). Kogu kasu</li> <li>Delete Account ("Kustuta kasutaja").</li> </ul>	utaja
Sõna saab muuta halik kustutada kli DESIGN THINKING POR SUSTAINABILITY USER Information- View/Edit Profile	vajutades nup kates nupule	<ul> <li>image Password ("Muuda salasõna"). Kogu kasu</li> <li>Delete Account ("Kustuta kasutaja").</li> </ul>	utaja
Sõna saab muuta nalik kustutada kli OEsisn Thinking Veer Information- View/Edit Profile	vajutades nup kates nupule	I conis 39. Profiiliaken          Change Password       ("Muuda salasõna"). Kogu kasu         Delete Account       ("Kustuta kasutaja").         ("Kustuta kasutaja").       () () () () () () () () () () () () () (	utaja
Sõna saab muuta nalik kustutada kli DESIGNI THINKING FOR SUSTAUNABLITY User Information- View/Edit Profile	vajutades nup kates nupule		e e
Sõna saab muuta aalik kustutada kli DESIGN THINKING POR SUSTAULABILIY Veer Information- View/Edit Profile	vajutades nup kates nupule	Ioonis 39. Profiiliaken     C      Ioonis 39. Profiiliaken     ("Muuda salasõna"). Kogu kasu     Oletet Account     ("Kustuta kasutaja").     Vy Classe My Activites Public Activites	e (
Sõna saab muuta aalik kustutada kli eelik kust	vajutades nup kates nupule	Iconis 39. Profiiliaken          Change Password       ("Muuda salasõna"). Kogu kasu         Delete Account       ("Kustuta kasutaja").         Vy Classes My Activities       ()         Vy Classes       My Activities         Old Password       ()         Unit       ()	e (
Sõna saab muuta aalik kustutada kli eelik kust	vajutades nup kates nupule	Iconis 39. Profiiliaken          Change Password       ("Muuda salasõna"). Kogu kasu         Delete Account       ("Kustuta kasutaja").         Verdesses My Activites       ()         Oti Password       ()         Image Password       Password       ()	e e









## LISA 1: Juhend märkmepaberite lisamiseks

Järgnev juhend tutvustab, kuidas platvormis olev märkmepaberite lisamise süsteem töötab, milliseid detaile sinna lisada saab ning kuidas seda teha. Paljud pildid sisaldavad platvormi vana kujundust, kuid need on nüüdseks ümber disainitud ning näevad välja rohkem nagu joonis allpool.

Example message 1	
	0

Joonis 41. Ümberkujundatud märkmepaberi disain

Vaikimisi on märkmepaberit luues kirjas seal "Edit me" ("Muuda mind") ja "Double Click me" ("Tee topeltklõps") displayed. "Edit me" on kursiivis ning "Double click me" on rasvases kirjas. Märget avades on võimalik näha milliseid sümboleid lisades neid efektiga tekste luua saab.

Edit me	
Double click me	
Ô	6
	_

Joonis 42. Muutmata märkmepaber

Et vältida probleeme, kui mitu inimest töötavad korraga ühel töötahvlil, ilmub äsja loodud märkmepaber kõigepealt pop-up'ina, mitte otse töötahvlile. Seal on võimalik veel märkmepaberi sisu muuta. Alles peale salvestamist ilmub märkmepaber töötahvlile ning muutub kõigile teistele kasutajatele nähtavaks.









*Edit me* ###### Double clic	:k me	
		6

Joonis 43. "Lisa uus märkmepaber" pop-up

Selle teksti muutmiseks tuleb kasutajal klikata kaks korda märkmepaberi vasakus allservas asuvale pliiatsi ikoonile. Märkme kustutamiseks tuleb all hoida paremal all asuvat prügikasti ikooni <sup>III</sup>. All hoides tekib kustutuse skaala mis peale täitumist kustutab märkme. See aeglane kustutamise viis on lisatud selleks, et vältida kogemata oluliste asjade kustutamist.

Edit me	
Double click me	
<b>T</b>	8

Joonis 44. Märkmepaberi kustutamine

Klikates teksti muutmise nupule, ilmuvad märkmele uued ikoonid. 🕮 on pildi lisamise jaoks, on video lisamise jaoks ning a salvestamise jaoks. Samuti ilmub ka värvipalett alla paremale. Sellele klikates saab muuta märkmepaberi värvi. Seda on hea kasutada näiteks märkmete grupeerimiseks.









*Edit mo*		
Euit me		
###### Double click	me	
		A
		6

Joonis 45. Teksti redigeerimine

Kõik märkmepaberil tehtud muudatused on nähtavad kõigile meeskonnaliikmetele juhul, kui on käimas ajurünnaku sessioon.

Kui kasutaja soovib lisada foto, tuleb neil valida oma arvutist fail. Valitud fail laetakse automaatselt märkmepaberile üles ning ilmub ekraanile. Tegevuse kinnitamiseks tuleb märkmepaber salvestada.

"Edit me" ###### Double	click me	
Choose File No	o file chosen	۵

Joonis 46. Pildi sisestamine

Kaamera ikoonist paremal pool olev ikoon (≡) on teksti ikoon. See on selle jaoks, kui kasutaja soovib siiski teha ainult tekstipõhise märkme.



Joonis 47. Märkmepaberile lisatud foto

Kui kasutaja soovib lisada video, saab selle jaoks lisada video lingi. Hetkel on platvormi poolt toetatud Youtube'i, Vimeo ning Dailymotion videoformaadid.









*Edit me* ###### Double click me	
Video URL	
5 Ø E B 🛛 🔍 🔍 🖉 🖉	6
Joonis 48. Video sisestamine	
Emperor Penguin of the second se	8

Joonis 49. Märkmepaberile sisestatud video

Märkmepaberi paremas allservas on tabaluku ikoon. Kui tabalukk on lahti (♣), on märge muudetav. Kui tabalukk on kinni (♣), siis märkmepaberit ei ole võimalik teistel muuta. Ainult õpetajatel on õigused tabalukkude sulgemiseks ja avamiseks; õpilased saavad ainult näha kas märkmepaber on lukustatud või mitte.

Märkmepaberi allservas asuvast kolmnurga sümbolist (a) kinni võttes on võimalik märkmepaberi suurust ja kuju muuta. See on eriti kasulik, kui märge sisaldab näiteks suurt pilti, videot või pikka teksti, sest vastasel juhul ei mahu tekst ära ning jookseb üle serva.

Länks: Fim an Infane-myle länk
The an index of the with title
The analysis and the second
The a relative reference to a repository file
You can use numbers for reference-style link definitions
Or leave it empty and use the link test itself.
Es and URLs in angle brackets will automatically per sum into links. http://www.example.com.or http://www.example.com and sometimes example.com (but not on GRud), for example).
Some test to show that the reference links can follow later.

Joonis 50. Näide sisu jooksmisest üle serva

Info mugavalt märkmepaberi sisse mahutamiseks kohendage oma märkme suurust vastavalt.

### Märkmepaberite efekt-tekstide reeglid

Täielik juhis efektiga teksti loomiseks on saadaval siin leheküljel: <u>https://github.com/adam-p/markdown-here/wiki/Markdown-Cheatsheet</u>.











Tähelepanek: kõik sellel leheküljel kirjeldatud funktsioonid ei ole DT4S platvormi integreeritud.

Päiseid/pealkirjade suuruseid saab muuta kasutades # sümbolit. Mida rohkem # lisada, seda väiksem on päise või pealkirja tekst. Samuti saab seda teha, kui teksti alla lisada = sümbol.



Joonis 51. Märkmepaber koos erinevate pealkirja suurustega

Rõhutatud teksti (kursiiv (italics), rasvane (bold), kursiiv + rasvane, läbi tõmmatud (strike)) saab lisada kas teksti tärnide (\*) vahele panemisega või alakriipsude (\_) vahele panemisega:

- Kui me kirjutame \*italics\* või \_italics\_, ilmub tekst *kursiivis*.
- Kui kirjutada \*\*strong\*\* või \_\_strong\_\_, ilmub tekst rasvases kirjas.
- Kirjutades \*\*\_italics strong\_\*\*, ilmub tekst *kursiivis + rasvases kirjas*.
- Kirjutades ~~strike~~, ilmub tekst läbi tõmmatud joonega.

Emphasis, aka italics, with asteristiz or orderscores.	
Strong emphasis, aka bold, with <b>asterisks</b> or <b>underscores</b> .	
Combined emphasis with asterisks and underscores.	
Strikethrough user two tildes. <del>Gewich this</del>	
•	a ,

Joonis 52. Märkmepaber koos rõhutatud sõnadega

Süsteem toetab ka punktnimekirju, numereeritud nimekirju ning klikatavaid interneti linke, mida saab otse märkmepaberist avada.

1. Rott ordered for here	
2 Januar Item -* December of sub-NE.	
3-Jectual numbers don't matter, just that Y1-a number 1. Distered sub-Bit	
4 And arother Ism.	
<ul> <li>You can have properly indented paragraphs within far, ferms, Notice the blank line above, and the leading spaces lat least one fast wrill use three here to also align the sam Markelane).</li> </ul>	
<ul> <li>To have a line local without a paragraph you will need to use two hulling sparse.</li> <li>Adult that this line is aspanate, but within the same paragraph- -(film) a construct the toppical off hine bank bahaviour, when trailing poses are not required).</li> </ul>	
· Unordered fit can use anterials	
+ Orman	
Be Orginan 🔒	

Joonis 53. Märkmepaber koos nimekirjadega











## LISA 2: Juurdepääsetavuse tööriistad

Klikates juurdepääsetavuse tööriistade nupul, saavad kasutajad proovida erinevaid funktsionaalsusi mis on suunatud erivajadustega kasutajatele ning nende kogemuse hõlbustamisele.



Joonis 54. Juurdepääsetavuse tööriistade nupp

Nupule klikates ilmub juurdepääsetavuse tööriistade paneel.



Joonis 55: Juurdepääsetavuse tööriistade paneel

**Tekst kõneks**. Klikates sellele ikoonile saab kasutada tekst-kõneks funktsioonid. Teksti esiletõstmise või kursoriga selle peale liikudes loeb automaatselt genereeritud hääl ette teksti sisu. See funktsioon töötab paremini inglise keeles.



Suurenda teksti suurust. Suurendab kogu teksti suurust ekraanil.



Vähenda teksti suurust. Vähendab kogu teksti suurust ekraanil.

**Teksti võimalused.** Avab uue akna, kus kasutaja saab muuta erinevaid tekstiseadeid nagu šrift, värv ja tähtede vahe suurus. Mõju avaldub kogu ekraanil olevale tekstile.

Suurendusklaas. Avab uue akna, mis pakub erinevaid suurendusvõimalusi nagu suurenduse suurus, laius ja kõrgus.















**Lugemise järjehoidja.** Näitab pool-läbipaistvat joont, mis liigub vertikaalselt mööda ekraani, et hõlbustada lugemist ning teksti jälgimist.

Häältuvastus. Lülitab sisse häältuvastuse funktsionaalsuse.

Lehekülje tõlkimine. Võimaldab leheküljel olevat teksti automaatselt tõlkida.

Speak See lüliti võimaldab "tekst kõneks" funktsionaalsust sisse ja välja lülitada.

**Taaslähtesta kõik**. Eemaldab kõik aktiveeritud funktsioonid.



Info. Näitab juurdepääsetavuse tööriistade kohta informatsiooni.

**Sulge**. See nupp sulgeb juurdepääsetavuse tööriistad.

