Lekcje brydża — instrukcja dla prowadzącego

Wersja 27.10.2026

Spis treści

1. **1. Do czego służy moduł**
2. **2. Szybki start — gdy masz gotową prezentację**
3. **3. Przygotowanie pierwszej prezentacji**
4. **4. Slajdy, fiszki i quizy**
5. **Samodzielna nauka — quizy i fiszki wysyłane zawodnikom**
6. **5. Wybór uczestników i zagadnień**
7. **6. Pokazywanie materiału grupie**
8. **7. Prowadzenie pokazu**
9. **8. Obecność, przerwa i wznowienie**
10. **9. Zakończenie i zapis postępów**
11. **10. Porządkowanie Biblioteki Lekcji**
12. **11. Najczęstsze sytuacje**
13. **Podstawa opracowania**

Moduł: https://licytacja.7ba.pl/lekcje/prowadz.php
Opracowanie: 26 października 2026 r. (sprawdzone na działającej stronie)

1. Do czego służy moduł

Moduł służy do prowadzenia lekcji brydża na wspólnym ekranie: projektorze, monitorze albo ekranie udostępnianym podczas spotkania internetowego. Trener wybiera materiał, zapisuje uczestników, prowadzi pokaz i uzupełnia historię nauki.

W pracy używasz trzech miejsc:

Miejsce	Do czego służy
Biblioteka Lekcji	Tworzenie i przechowywanie prezentacji, fiszek oraz quizów.
Prowadź lekcję	Wybór gotowej prezentacji, zagadnień i — na końcu — uczestników.
Panel prowadzącego	Sterowanie pokazem, podgląd notatek i rozwiązań oraz oznaczanie obecności.

Osobny **ekran zawodników** pokazuje treści ujawniane przez prowadzącego. Opisana wersja nie obejmuje samodzielnego odpowiadania przez każdego ucznia na jego własnym urządzeniu.

2. Szybki start — gdy masz gotową prezentację

1. Otwórz Prowadź lekcję i zaloguj się na konto uprawnione do korzystania z narzędzi trenera.
2. Wybierz **Lekcję z Biblioteki Lekcji (gotowa wersja)**. Lekcję przygotujesz w Bibliotece Lekcji: nową, z Propozycji z J&J albo na bazie wcześniejszej (przycisk **Utwórz wariant**), a potem ją rozbudujesz i poprawisz.
3. Opcjonalnie wpisz **Nazwę zajęć**, np. „Grupa poniedziałkowa — odpowiedzi po 1BA".
4. Sprawdź **Omawiane zagadnienia**.
5. Na końcu zaznacz uczestników z bazy lub rozwiń **Nowi uczestnicy** i sprawdź historię wybranych uczestników.
6. Kliknij **Rozpocznij lekcję**.
7. Kliknij **Otwórz ekran zawodników**. Pokaż grupie to osobne okno.
8. Prowadź lekcję przyciskami **Dalej ▶** i **◀ Wstecz**. Zaznacz obecność.
9. Kliknij **Zakończ lekcję**, potwierdź i uzupełnij statusy nauki oraz notatki.

Najpierw wybierz prezentację, dopiero potem uzupełniaj uczestników i nazwę zajęć. Zmiana prezentacji przeładowuje formularz i może spowodować utratę niezapisanych wpisów.

3. Przygotowanie pierwszej prezentacji

Jeśli widzisz komunikat „Nie masz jeszcze gotowej lekcji", przejdź do **Biblioteki Lekcji**.

Prosta lekcja oparta na rozdaniach

1. W sekcji **Nowy materiał** wybierz rodzaj **Prezentacja**.
2. Wpisz tytuł i wybierz **Podstawowy — szybki kreator**.
3. Kliknij **Utwórz**.
4. W kreatorze uzupełnij kolejne części:
   - **Tytuł prezentacji** — tytuł i zagadnienia oddzielone przecinkami.
   - **Rozdania** — wybierz zestaw z biblioteki i kliknij **Pokaż rozdania**. Rozdania nie są zaznaczone automatycznie: zaznacz wybrane albo kliknij **Zaznacz wszystkie**, a następnie **Wstaw zaznaczone**. Możesz też skorzystać z generatora. Przycisk ↑ pozwala przesuwać rozdania w górę listy.
   - **Szablon** — wybierz układ pokazywania kart. Przy układzie z jedną ręką wybierz miejsce N, E, S lub W. Przy układzie z licytacją uzupełnij jej sekwencję.
   - **Pytania (opcjonalnie)** — wybierz pytanie standardowe i użyj **Ustaw dla wszystkich rozdań**, jeśli ma się powtarzać.
   - **Podgląd i zapis** — kliknij **Podgląd** u góry edytora. Podgląd pokazuje lekcję krok po kroku tak jak ekran zawodników (**◀ Wstecz**, **Dalej ▶**); **Pokaż wszystkie kroki** wyświetla całość jedna pod drugą, a **Zamknij podgląd** chowa podgląd. Notatki trenera są w podglądzie podpisane osobno. Po każdej zmianie otwórz podgląd ponownie.
5. Kliknij **Zapisz jako gotowe**. Jeśli pojawią się błędy, popraw wskazane pola. Ostrzeżenia przeczytaj przed potwierdzeniem.
6. Po komunikacie o zapisaniu gotowej wersji przejdź do **Prowadź lekcję**.

Do prostej lekcji wystarczą same rozdania — pytania i odpowiedzi nie są obowiązkowe. Prezentację można również rozpocząć z biblioteki rozdań poleceniem **Utwórz lekcję z zaznaczonych**.

Szkic a gotowa wersja

Polecenie	Znaczenie
Zapisz szkic	Zapisuje roboczą treść do dalszej edycji. Sam pierwszy szkic nie wystarcza do uruchomienia lekcji.
Zapisz jako gotowe	Tworzy utrwaloną wersję materiału, oznaczoną numerem, np. v1, v2.

Jeżeli poprawisz wcześniej gotową prezentację i zapiszesz tylko szkic, lekcja będzie korzystać z ostatniej gotowej wersji. Aby użyć poprawek w nowych zajęciach, ponownie wybierz **Zapisz jako gotowe**. Zmiana materiału nie podmienia wersji przypisanej do już rozpoczętej lekcji.

4. Slajdy, fiszki i quizy

W edytorze wybierz **Tryb rozszerzony**, gdy potrzebujesz własnych pytań do poszczególnych rozdań albo bardziej rozbudowanej lekcji.

Możesz dodawać:

Element	Zastosowanie
Slajd tekstowy	Wprowadzenie, zasada lub wyjaśnienie.
Komentarz trenera	Osobny slajd z komentarzem prowadzącego. **Uwaga:** mimo nazwy jest pokazywany zawodnikom.
Rozdanie	Omówienie kart, pytanie, odpowiedź i komentarz.
Fiszka	Pytanie, a następnie odsłaniana odpowiedź i opcjonalny komentarz.
Quiz	Pytanie z wariantami odpowiedzi i późniejsze ujawnienie rozwiązania.
Omówienie / podsumowanie	Najważniejsze wnioski z lekcji.

Elementy można przestawiać, kopiować, ukrywać i usuwać z prezentacji. **Ukryj** pomija element w pokazie, zachowując go w materiale. **Usuń z prezentacji** usuwa element z tej prezentacji, pozostawiając materiały źródłowe.

Rozdanie w trybie rozszerzonym: możesz wybrać układ (jedna ręka, cztery ręce, ręka z sekwencją licytacji), wpisać pytanie, **Odpowiedź — ukrytą do ujawnienia**, **Komentarz — ujawniany po odpowiedzi** oraz **Notatkę trenera**. Opcja **Osobny krok: odsłoń pozostałe ręce** (dla układu z jedną ręką i z licytacją) dodaje krok, w którym grupa zobaczy pozostałe ręce.

Fiszka: wpisz pytanie i odpowiedź; możesz dodać **Komentarz trenera (opcjonalnie)** oraz rozdanie. Odpowiedź jest wymagana w gotowej fiszce. Mimo nazwy komentarz fiszki jest pokazywany zawodnikom w osobnym kroku.

Quiz: wpisz pytanie i od 2 do 4 wariantów odpowiedzi. Zaznacz jeden poprawny. Przy wariantach możesz wpisać wyjaśnienia (pole „Błąd, ponieważ…"; przy wariancie poprawnym — wyjaśnienie poprawności), a także dodać **Komentarz trenera (opcjonalnie)** i rozdanie.

Fiszkę lub quiz zapisz jako gotowy materiał, a następnie wybierz go w prezentacji. Jeśli utworzyłeś ćwiczenie w osobnym oknie, użyj **Odśwież listę**. Na końcu zapisz również prezentację jako gotową.

Zmiana fiszki lub quizu nie aktualizuje automatycznie wcześniejszej gotowej prezentacji — trzeba zapisać jej nową gotową wersję.

Tylko **Notatka trenera** („nigdy na ekranie zawodników") jest przeznaczona wyłącznie dla prowadzącego. **Odpowiedź**, **Komentarz**, element **Komentarz trenera** oraz pole **Komentarz trenera** w fiszce i quizie mogą zostać pokazane grupie. Nie umieszczaj prywatnych uwag o uczestnikach w polach przeznaczonych do ujawnienia.

Samodzielna nauka — quizy i fiszki wysyłane zawodnikom

Gotowe quizy i fiszki możesz wysłać zawodnikom do rozwiązania samodzielnie, bez lekcji i bez Twojej obecności.

1. W **Bibliotece Lekcji** kliknij **Wyślij do samodzielnej nauki** przy gotowym ćwiczeniu albo otwórz zakładkę **Samodzielna nauka**.
2. Wpisz tytuł paczki i ważność linków (domyślnie 30 dni). Wybierz ćwiczenia: pojedyncze quizy i fiszki albo wszystkie ćwiczenia z gotowej prezentacji.
3. Zaznacz zawodników z bazy albo dopisz nowych i kliknij **Utwórz paczkę i wyślij**.
4. Zawodnik z adresem e-mail dostaje osobisty link pocztą. Zawodnikowi bez adresu przekaż link sam (**Kopiuj link** albo **WhatsApp**). Linki widać tylko raz, zaraz po utworzeniu paczki; zgubiony link zastąpisz przyciskiem **Nowy link** (wyniki zostają).

Zawodnik otwiera link bez logowania. W quizie wybiera odpowiedź, a potem widzi, czy jest poprawna, wyjaśnienia wariantów i Twój komentarz. W fiszce odsłania odpowiedź i sam zaznacza „Wiedziałem" albo „Nie wiedziałem". Na końcu widzi wynik i może rozwiązać paczkę ponownie.

Na stronie paczki widzisz, kto otworzył i ukończył ćwiczenia, **wynik pierwszego podejścia**, **najlepszy wynik** i liczbę podejść oraz to, które pytania sprawiły najwięcej trudności. Wyniki są także na karcie zawodnika w sekcji **Samodzielna nauka**. Statusów nauki system nie zmienia — ustawiasz je jak dotąd.

5. Wybór uczestników i zagadnień

Na stronie **Prowadź lekcję**:

1. Wybierz gotową prezentację. Obok tytułu widoczny jest numer jej wersji.
2. Wpisz opcjonalną nazwę zajęć. Gdy pozostawisz ją pustą, zostanie użyty tytuł prezentacji.
3. W części **Zagadnienia** wpisz zagadnienia oddzielone przecinkami, np. „otwarcie 1BA, Stayman, transfery". Pole może być wstępnie uzupełnione z prezentacji.

4. Na końcu, w części **Uczestnicy**, zaznacz osoby z bazy. Pole **Szukaj** filtruje listę po imieniu, nazwisku lub adresie e-mail. Gdy baza zawodników jest pusta, zamiast listy zobaczysz komunikat „Baza zawodników jest pusta — dopisz uczestników poniżej".
5. Aby dopisać nowe osoby, rozwiń **Nowi uczestnicy**. Formularz zawiera sześć miejsc. E-mail jest opcjonalny; istniejący już adres oznacza tę samą osobę, bez tworzenia duplikatu.
6. Sprawdź **Historię uczestników w planowanym temacie**. Dla zaznaczonych osób z bazy pokazuje ona statusy nauki, liczbę zajęć z danym zagadnieniem i obecności oraz ostatnie zajęcia.
7. Kliknij **Rozpocznij lekcję**.

Zapisanie osoby na lekcję nie oznacza jej obecności. Obecność nie oznacza automatycznie opanowania materiału.

6. Pokazywanie materiału grupie

Panel prowadzącego zawiera notatki, odpowiedzi i — zależnie od materiału — pełne ręce. Przed rozpoczęciem sprawdź, które okno widzą uczestnicy.

Przy osobnym monitorze lub projektorze: kliknij **Otwórz ekran zawodników**, przenieś nowe okno na ekran dla grupy i ustaw je na pełnym ekranie. Panel prowadzącego pozostaw na swoim monitorze.

Podczas spotkania internetowego: udostępniaj okno ekranu zawodników. Jeśli musisz udostępniać panel prowadzącego albo używasz lustrzanego obrazu ekranu, zaznacz **Widok zawodników (ukryj notatki i rozwiązania)**. Opcja ukrywa zaplecze z odpowiedziami, ale nie zastępuje osobnego okna; przed udostępnieniem sprawdź również widoczność listy uczestników i pozostałych elementów panelu.

Każde kolejne kliknięcie **Otwórz ekran zawodników** tworzy nowy dostęp do ekranu i unieważnia poprzedni link. Korzystaj z nowo otwartego okna.

Jeśli przeglądarka zablokuje wyskakujące okno, panel i tak wyświetli komunikat „Otwarto nowe okno ekranu zawodników", a poprzedni link przestanie działać. Gdy okno się nie pojawi, zezwól na wyskakujące okna dla tej strony i kliknij przycisk ponownie.

7. Prowadzenie pokazu

Sterowanie	Działanie
Dalej ▶	Przechodzi do kolejnego kroku.
◀ Wstecz	Wraca o jeden krok.
→ lub **Page Down**	Kolejny krok z klawiatury.
← lub **Page Up**	Poprzedni krok z klawiatury.
Lista **Kroki**	Bezpośrednie przejście do wybranej części lekcji.
Pełny ekran	Powiększa bieżące okno; zwykle klawisz Esc pozwala z niego wyjść.

Skróty przechodzenia nie działają podczas edycji pól formularza.

Krok nie zawsze oznacza nowe rozdanie. To samo rozdanie może mieć kilka etapów: pokazanie wybranej ręki, odkrycie pozostałych rąk, odpowiedź i komentarz — zależnie od przygotowania materiału. Fiszka ma trzy kroki: pytanie, odpowiedź i komentarz. Quiz ma dwa: pytanie i rozwiązanie.

W quizie przyciski wariantów (**A, B** — do **D**, zależnie od liczby wariantów) w części prowadzącego pokazują na ekranie zawodników komentarz do wariantu wskazanego przez uczestnika. Ponowne kliknięcie wybranego wariantu wyłącza ten wybór. Nie jest to formularz indywidualnych odpowiedzi uczniów.

> **Uwaga:** kliknięcie wariantu działa także na etapie pytania i od razu pokazuje grupie, czy wariant jest poprawny („✓ poprawna odpowiedź"), wraz z wyjaśnieniem. Klikaj wariant dopiero wtedy, gdy grupa skończy odpowiadać.

Nie wybieraj z listy późniejszego kroku z odpowiedzią, zanim grupa skończy pracować nad pytaniem — skok ujawnia treść wybranego etapu.

8. Obecność, przerwa i wznowienie

W panelu **Obecność** ustaw przy każdym uczestniku właściwy status: **Zapisany**, **Obecny**, **Nieobecny** lub **Usprawiedliwiony**. W panelu prowadzącego zmiana jest wysyłana od razu; zwracaj uwagę na ewentualne komunikaty błędów.

Po przerwie lub odświeżeniu można wrócić do zapisanego kroku. Na stronie rozpoczynania lekcji odszukaj **Ostatnie lekcje** i wybierz **Wznów pokaz** przy lekcji w toku. Nie klikaj ponownie **Rozpocznij lekcję**, jeśli chcesz kontynuować te same zajęcia.

Zakończoną lekcję można otworzyć przez **Otwórz**, a następnie użyć **Wznów lekcję** w panelu prowadzącego.

9. Zakończenie i zapis postępów

1. Kliknij **Zakończ lekcję** i potwierdź w okienku „Zakończyć lekcję?". Ekran zawodników pokaże zakończenie; prowadzący przejdzie do podsumowania zajęć. Jeśli okienko potwierdzenia się nie pojawia (np. przeglądarka blokuje okna dialogowe), lekcja nie zostanie zakończona — użyj zwykłej przeglądarki, np. Chrome.
2. Sprawdź obecność. Jeśli zmieniasz ją w podsumowaniu, kliknij **Zapisz obecność**.
3. W części **Zagadnienia i statusy nauki** wybierz status dla każdej osoby i zagadnienia:
   - **Omówione** — temat został omówiony;
   - **Przećwiczone** — temat został przećwiczony;
   - **Do powtórzenia** — potrzebny jest powrót do zagadnienia.
4. W razie potrzeby dodaj **Notatkę do zmian** i kliknij **Zapisz statusy**. Wybór **bez zmian** zachowuje dotychczasowy status.
5. Uzupełnij **Notatki z zajęć** i kliknij **Zapisz notatki**.

Do podsumowania prowadzi również link **Po lekcji: zagadnienia i statusy nauki**. Możesz tam dopisać pominiętego uczestnika oraz dodać zagadnienie. Zakończenie lekcji samo nie ustawia statusów nauki.

10. Porządkowanie Biblioteki Lekcji

W bibliotece można wyszukiwać materiały i filtrować je według rodzaju oraz stanu. Tabela pokazuje tytuł, rodzaj, autora, stan, wersję i datę ostatniej edycji.

- **Edytuj** — otwiera roboczą treść materiału.
- **Utwórz wariant** — tworzy osobny wariant, zachowując oryginał; przydatne przy dostosowaniu lekcji do innej grupy.
- **Archiwizuj** — przenosi materiał do archiwum, zachowując wersje i przeprowadzone lekcje.
- **Przywróć** — przywraca materiał z archiwum.
- **Pytania standardowe** — pozwalają dopisywać własne często używane pytania. Zmiana tej listy nie zmienia pytań w już zapisanych wersjach materiałów.

11. Najczęstsze sytuacje

Sytuacja	Co zrobić
Nie mogę wybrać nowej lekcji	Sprawdź, czy utworzyłeś prezentację i zapisałeś ją jako gotową. Sama fiszka, quiz lub pierwszy szkic nie wystarczą.
Pokaz zawiera starą treść	Zapisz nową gotową wersję prezentacji i rozpocznij nowe zajęcia. Wcześniejsza sesja zachowuje swoją wersję.
Zniknęli zaznaczeni uczestnicy przed startem	Sprawdź, czy nie zmieniłeś prezentacji, co przeładowuje formularz. Wybieraj materiał przed uzupełnianiem reszty.
Nie otwiera się ekran zawodników	Sprawdź blokadę wyskakujących okien dla tej strony. Komunikat „Otwarto nowe okno" pojawia się także przy blokadzie. Ponowne otwarcie unieważnia poprzedni link.
Zawodnicy zobaczyli poprawną odpowiedź quizu za wcześnie	Kliknięto wariant A–D na etapie pytania. Ponowne kliknięcie tego samego wariantu wyłącza podświetlenie, ale grupa już je widziała.
„Zakończ lekcję" nic nie robi	Przeglądarka nie wyświetliła okienka potwierdzenia. Użyj zwykłej przeglądarki (np. Chrome).
Kreator nie dodał rozdań	Po **Pokaż rozdania** zaznacz rozdania (lub **Zaznacz wszystkie**) i kliknij **Wstaw zaznaczone**.
Stary ekran zawodników przestał działać	Użyj nowego okna utworzonego ostatnim kliknięciem „Otwórz ekran zawodników".
Uczestnicy widzą odpowiedzi zbyt wcześnie	Sprawdź, czy udostępniasz ekran zawodników oraz czy nie przeszedłeś już do etapu odpowiedzi.
Nie ma historii uczestnika	Nowa osoba może nie mieć historii; podgląd przed startem dotyczy zaznaczonych osób z bazy i wpisanych zagadnień.
Nie ma tabeli statusów nauki	Sprawdź, czy do zajęć przypisano uczestników i zagadnienia. Uzupełnij je w podsumowaniu.
Pojawia się błąd po zmianie kroku lub obecności	Nie zakładaj, że zmiana została zapisana. Po przywróceniu połączenia odśwież panel i sprawdź stan.

Podstawa opracowania

Odczytano lokalne pliki w `E:\_AI\Repo\7ba-licytacja-claude`: `lekcje/prowadz.php`, `lekcje/index.php`, `lekcje/edytor.php`, `lekcje/pokaz.php`, `lekcje/assets/editor.js`, `lekcje/assets/show.js`, odpowiednie fragmenty `lib/lessons.php`, `lib/players.php` i `zajecia.php`. Instrukcję porównano z nazwami kontrolek oraz logiką tych plików, a następnie zweryfikowano 26 października 2026 r. na działającej stronie licytacja.7ba.pl pełną próbą: utworzenie fiszki, quizu i prezentacji, rozpoczęcie lekcji z nowym uczestnikiem, ekran zawodników, kroki, obecność, zakończenie, statusy nauki, notatki, wznowienie i archiwizacja.