# Lekcje brydża — instrukcja dla prowadzącego

Wersja 08.11.2026

## 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 „Lekcje, quizy, fiszki”**
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 |
|---|---|
| **Lekcje, quizy, fiszki** | 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 „Lekcje, quizy, fiszki" (gotowa wersja)**. Lekcję przygotujesz w bibliotece „Lekcje, quizy, fiszki": 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 „Lekcje, quizy, fiszki"**. Nową prezentację utworzysz też przyciskiem **Nowa lekcja** na ekranie **Rozpocznij zajęcia** (moduł Nauka licytacji) — od razu otworzy się edytor nowej prezentacji z dziedziną licytacja.

### Prosta lekcja oparta na rozdaniach

1. W sekcji **Nowy materiał** wybierz rodzaj **Prezentacja**.
2. Wpisz tytuł, zaznacz **Dziedziny (co najmniej jedna)** — licytacja, rozgrywka, wist; więcej niż jedna oznacza materiał mieszany — i wybierz **Podstawowy — szybki kreator**.
3. Kliknij **Utwórz**. Wybrane dziedziny zobaczysz później na półce i możesz je zmienić w edytorze.
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 „Lekcje, quizy, fiszki"** 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 „Lekcje, quizy, fiszki”

Materiały są na rysowanej półce w trzech segregatorach: **Lekcje** (prezentacje), **Quizy** i **Fiszki**. Otwórz segregator, aby zobaczyć jego zawartość. Tabela pokazuje tytuł, dziedziny, stan, wersję i datę ostatniej edycji.

Gotowe prezentacje z dziedziną wyłącznie „licytacja” pojawiają się też na ekranie **Rozpocznij zajęcia** w sekcji **Lekcje**, na liście **Gotowe lekcje**. Pod listą jest linijka „Masz jeszcze N lekcje w przygotowaniu → Dokończ je w Bibliotece materiałów”; prowadzi do szkiców. Materiały mieszane oraz rozgrywkowe i wistowe prowadzisz wyłącznie z tej biblioteki.

Nad półką filtrujesz listy: **Stan** (szkice, gotowe, archiwum), **Dziedzina** (licytacja, rozgrywka, wist — także materiały mieszane, które mają ten znacznik), **Tylko mieszane** i **Szukaj** po tytule. Plakietki przy tytule pokazują dziedziny materiału; materiał z więcej niż jedną dziedziną jest oznaczony jako **mieszany** i prowadzisz go wyłącznie z tej biblioteki (lista „Lekcja brydża” pokazuje tylko lekcje dotyczące wyłącznie licytacji).

- **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.