

Cuprins

Atribuirea motoarelor de joc la tipuri de operațiuni.....	2
Tipuri de operațiuni	2
1. Motor de împerechere.....	2
A interzis	2
2. Exercițiu de grupare.....	4
Mulțimi	4
3. Motor de tip alege răspunsul corect:.....	4
3.1. Întreabă-Răspunde	4
3.2. Monstrul balon	5
3.3. Adevărat-Fals	5
3.4. Bumm.....	5
4. Motor de joc de tip completare.....	5
4.1. Înțelegere text.....	5
4.2. Exercițiu text.....	6
4.3. Pește în apă	7
4.4. Spânzurătoare.....	8
4.5. Numărătoare.....	8
5. Motor de creare text.....	8
Întrebare deschisă.....	8

ATRIBUIREA MOTOARELOR DE JOC LA TIPURI DE OPERAȚIUNI

DESCRIEREA PROCESULUI

Sistemul include 12 motoare de joc diferite, precum și motoare de creare conținut PDF și video. Motoarele de joc sunt prezentate în funcție de tipul de operațiuni:

Tipuri de operațiuni

- **Motor de împerechere:** *A interzis*
- **Exercițiul de grupare:** *Mulțimi*
- **Motor de tip alege răspunsul corect:** *Întrebă-răspunde, Monstru balon, Adevărat-Fals, Bumm*
- **Motor de joc de tip completare:** *Înțelegere text, Exercițiul text, Pește în apă, Spânzurătoare, Numărătoare*
- **Motor de creare text:** *Întrebare deschisă (necesită evaluarea profesorului)*
- **Pdf:** conținut tip text, pentru încărcare prezentări
- **Conținut audiovizual:** audiovizuális tartalmak feltöltésére alkalmas

1. Motor de împerechere

A interzis



A Interzis este un motor de împerechere, foarte util pentru a crea o mare varietate de conținut. Trebuie să potriviți corect un set de denumiri, termeni sau enunțuri cu un alt set de denumiri, termeni sau enunțuri. Este important ca textele care urmează să fie împerecheate să nu fie prea lungi, altfel nu vor încăpea pe ecran.

- Pentru determinarea semnificației sinonimelor, antonimelor și a arhaismelor, *A interzis* este cel mai potrivit, deoarece perechile de cuvinte care se potrivesc pot fi cu ușurință împerecheate.

Împerechează cuvântul cu sensul corect!

leneș

trântor

necinstit

incorect

rapid

iute

imoral

neetic

- Cu toate acestea, poate fi utilizat și pentru a organiza în ordine anumite evenimente. În acest caz, primul membru al perechii este numerotarea, iar al doilea este evenimentul în sine. Textele din partea stângă trebuie să fie scurte pentru ca perechile să încapă pe ecran.

Puneți evenimentele în ordine!

1. - Ion o duce pe prințesă acasă.

2. - Regele Franței îi dă un nou nume lui Ion.

3. - Ion refuză mâna prințesei.

4. - Ion începe să-și spună povestea.

- Este o metodă ideală de a pune laolaltă proverbe "tăiate" și amestecate:

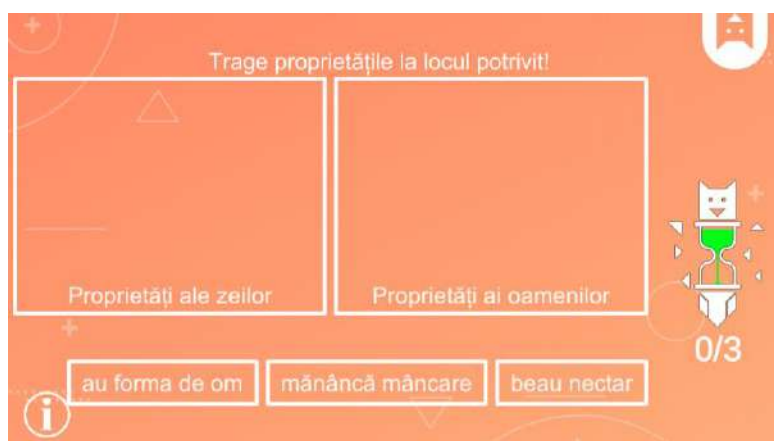


2. Exercițiu de grupare

Mulțimi



Acest tip de motor este utilizat pentru a procesa și compara relații logice, sinonime și antiteze.



3. Motor de tip alege răspunsul corect:

3.1. Întrebă-Răspunde



În motorul de joc "Întrebă și răspunde", elevul trebuie să aleagă soluția corectă din mai multe soluții alternative. Practic, cu acest tip de motor se poate crea orice tip de conținut. În motorul de joc cu alegere multiplă, pot fi oferite mai multe soluții corecte. Dacă doriți să ușurați rezolvarea, puteți chiar să specificați numărul exact de răspunsuri corecte.

Dacă doriți să ridicați nivelul de dificultate, este posibil să adăugați mai multe răspunsuri greșite. Utilitatea unei probleme este determinată mai mult de calitatea răspunsurilor greșite decât de întrebarea în sine sau de răspunsurile corecte. Se recomandă formularea atât a răspunsurilor adevărate cât și false apropiate, cu doar mici diferențe între ele, ceea ce îngreunează rezolvarea și crește dificultatea conținutului.

3.2. *Monstrul balon*



Monstrul balon este un tip de joc cu alegere multiplă cu o întorsătură logică, în care trebuie să spargi răspunsurile greșite, nu pe cele corecte. Având în vedere constrângerile de spațiu în cazul bulelor, se recomandă adăugarea de răspunsuri scurte, alcătuite din doar câteva caractere.

3.3. *Adevărat-Fals*



Motorul de joc **Adevărat-Fals** este o întrebare cu alegere multiplă cu doar două răspunsuri posibile. De exemplu, în acest motor, trebuie să decideți dacă o afirmație este adevărată sau falsă.

3.4. *Bumm*



În acest motor de joc, trebuie să alegeți soluția corectă dintre cuvintele sau imaginile care apar în mod alternativ pe ecran.

4. Motor de joc de tip completare

În acest tip de joc trebuie completat părțile lipsă a unui text. În limba engleză se numește gap-filling. Aceasta constă în completarea golului din text cu o propoziție sau o frază din text. Există mai multe variante, unele cer elevului să completeze elementul lipsă sau să selecteze elementul corect dintr-o listă predefinită.

4.1. Înțelegere text



Acesta este conceput special pentru a găzdui cantități mari de text. Prin urmare, este un motor de joc cu aplicabilitate largă. Textul incomplet trebuie completat cu soluția corectă dintr-un set

predefinit de alternative. Un avantaj major este faptul că studentul poate vedea problema și textul în același timp, acesta din urmă poate fi recitat în orice moment în bara din stânga ecranului.

Text lipsă: Pentru secțiunea Text, trebuie să introduceți doar o parte din instrucțiuni sau titlul textului. În secțiunea Text complet plasați textul incomplet care trebuie completat.



4.2. Exercițiu text



Se recomandă folosirea acestui tip de motor în cazul în care așteptăm un răspuns concret din partea elevului. Nu se acceptă variante de răspunsuri, deoarece sistemul nu acceptă un răspuns care diferă ca formă de răspunsul corect, indiferent de conținut, și face distincție între utilizarea sau absența majusculilor și minusculilor și a spațiilor. Elevul trebuie să tasteze un text scurt. În cazul în care textul tastat nu corespunde răspunsului dat de profesor, răspunsul se consideră a fi greșit.

Ordine: o aplicare posibilă este sortarea textului mixt (paragrafe, propoziții): textul mixt, marcat cu numere/ litere, este introdus în secțiunea **Text**. Ordinea corectă a literelor ar trebui să fie indicată în secțiunea **Propoziție** (de exemplu, ordinea corectă a textului este A B C D). Răspunsul corect se introduce cu majuscule.

Text amestecat

Cât de mare este grădina?



Pe o suprafață cu 60 m^2 mai mare a suprafeței de 25% a unei grădini se cultivă ardei, iar pe o suprafață cu 25 m^2 mai mare a unei treimi se cultivă roșii. Care este suprafața grădinii dacă în $\frac{3}{8}$ parte a din grădină nu cresc nici roșii, nici ardei?

Întrebări

Partea de răspuns

Exercițiu

Cât de mare este grădina?



Pe o suprafață cu 60 m^2 mai mare a suprafeței de 25% a unei grădini se cultivă ardei, iar pe o suprafață cu 25 m^2 mai mare a unei treimi se cultivă roșii. Care este suprafața grădinii dacă în $\frac{3}{8}$ parte a din grădină nu cresc nici roșii, nici ardei?

Suprafața grădinii este de m^2

4.3. Pește în apă



În motorul de sarcini "Peștele în apă", textul poate fi completat într-un mod mai jucăuș, selectând răspunsul corect dintre cele greșite și inserând-o în partea corespunzătoare a propoziției. Pentru a îngreuna problema, se recomandă introducerea mai multor răspunsuri greșite. Textul folosit în acest caz este mai scurt, maxim 1-2 propoziții, iar numărul de cuvinte lipsă este de 2-3.

4.4. Spânzurătoare



Este un joc de tip completare special, care are la bază cunoscutul joc “Hangman”, în care fraza, propoziția mai scurtă, zicala sau proverbul care reprezintă soluția poate fi alcătuită din litere.

4.5. Numărătoare



În acest motor de joc se completează părțile lipsă a unui text. Răspunsurile posibile sunt afișate într-o bulă, care trebuie trasă în locul potrivit. Deoarece dimensiunea bulelor limitează lungimea răspunsului, este util pentru răspunsuri mai scurte sau pentru probleme de matematică în care răspunsul este un număr.

5. Motor de creare text

Întrebare deschisă



Este potrivit pentru crearea de text independent, dar, deoarece aplicația digitală nu o poate interpreta, sistemul va marca răspunsurile ca fiind corectă, indiferent de conținutul răspunsului, astfel încât rezolvarea va fi notată în mod tradițional.