

PRIRADENIE HERNÝCH MECHANIZMOV K TYPOM AKCIÍ

Popis procesu

Obsah

Priradenie herných motorov k typom akcií	2
1. Párovanie motorov úloh	2
Á je zakázané	2
2. Motor úloh na zoskupovanie	4
Množiny	4
3. Herné motory s výberom odpovede	4
Milionár	4
Bublinový netvor	5
Správne alebo nesprávne	6
Bumm	6
4. Doplnujúce herné motory	7
Čítanie s porozumením	7
Práca s textom	8
Hangman	9
Počtár	10
Herný engine generujúci text	10
Otvorená otázka	10



V systéme je k dispozícii 12 rôznych herných motorov a môžete tiež vytvárať obsah PDF a video. Herné motory sú prezentované podľa typu akcie nasledovne:

Priradenie herných motorov k typom akcií

- Párovacie motory – Á je zakázané
- Zoskupenie typu úlohy: Množiny
- Herné motory s výberom odpovede: Milionár, Bublinový netvor, Správne alebo nesprávne, Bumm
- Doplnujúce herné motory: herný motor Porozumenie textu, Práca s textom, Ryba vo vode, Hangman, Počtár
- Herný mechanizmus na tvorbu textu: úloha na tvorbu individuálneho textu (vyžaduje hodnotenie učiteľa) – otvorená otázka
- Pdf úlohy: vhodné na nahrávanie textového obsahu, prezentácie
- Audiovizuálne úlohy: vhodné na nahrávanie audiovizuálneho obsahu

1. Párovanie motorov úloh



Á je zakázané

Á je zakázané je párovací motor, veľmi užitočný na vytváranie širokej škály obsahu. Ide o súbor názvov, fráz alebo výrokov, ktoré musia byť správne spárované s iným súborom názvov, fráz alebo výrokov. Je dôležité, aby párované časti neboli príliš dlhé, inak sa nezместia na obrazovku.

- Na určovanie významu synonym, antonym, hovorových slov a zastaraných výrazov je najvhodnejší Zakázaný, pretože dvojice slov, ktoré k sebe patria, možno v úlohe ľahko spárovať.

Spárujte slovo s príslušným významom.

2. Motor úloh na zoskupovanie

Množiny

Tento typ úloh sa používa na spracovanie a porovnávanie logických vzťahov, súvislostí, kontrastov, podobností. V úlohe je možné vytvoriť 2-4 súbory, do ktorých je potrebné zoskupiť a zakresliť dané pojmy a slová podľa daného kritéria. Úloha rozvíja porovnávacie myslenie, rozpoznávanie spoločných a rozdielnych znakov.



Cena knihy sa zvýšila o 5%. Ak je teraz cena knihy y euro, ktorý výraz možno použiť na výpočet ceny knihy po zvýšení ceny?

5% zvýšenie

- $1,05y$
- $y + \frac{5y}{100}$
- $\frac{100y+5y}{100}$

NIE 5% zvýšenie

- $y + \frac{y}{5}$
- $y \cdot 105$
- $\frac{100y}{105}$
- $y + 0,05$
- $y - 0,05$
- $x + 0,005y$

9/9

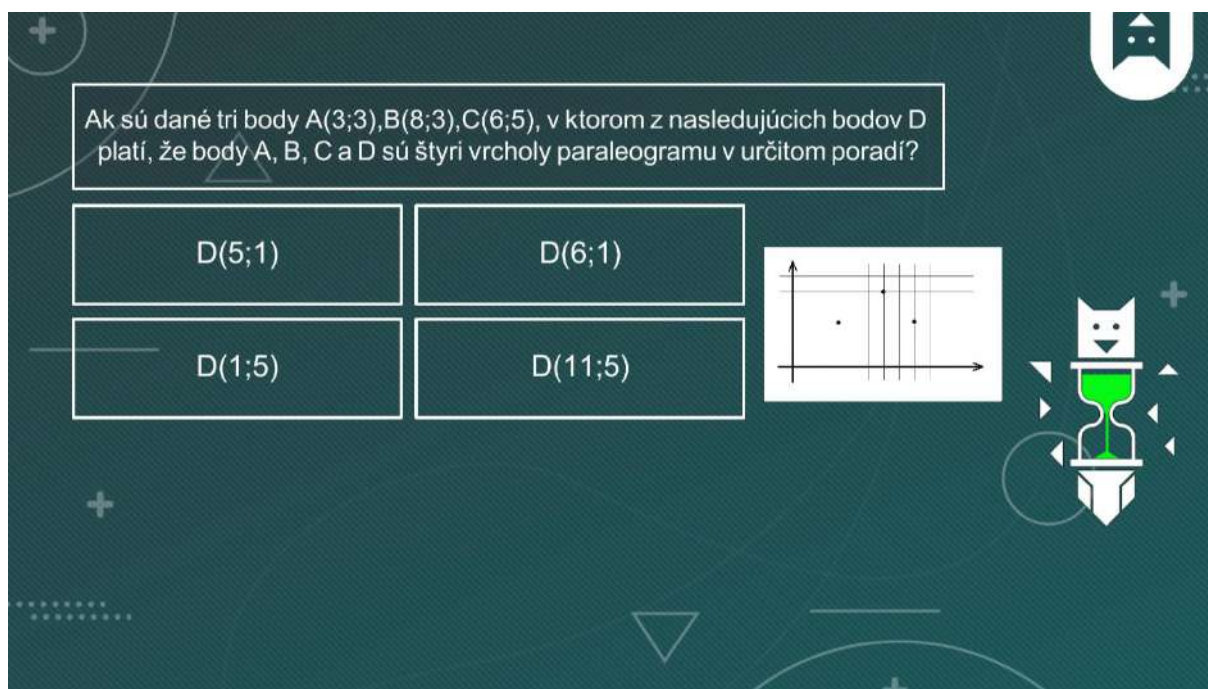
3. Herné motory s výberom odpovede



Milionár

V hernom motore Milionár musí študent vybrať správne riešenie z niekoľkých alternatívnych riešení. Pomocou tohto typu úlohy možno vytvoriť prakticky akýkoľvek typ obsahu. V hernom motore Milionár s viacerými možnosťami odpovede je možné uviesť viac ako jedno správne riešenie, pričom uvedenie tejto skutočnosti v pokynoch závisí od individuálneho výberu. Ak si chcete úlohu uľahčiť, môžete dokonca určiť presný počet správnych odpovedí. Ak chcete úlohu urobiť ťažšou, môžete pridať aj "odchyľovače" nesprávnych odpovedí. O užitočnosti úlohy rozhoduje viac kvalita odchyľovačov ako samotná otázka alebo správna

odpoveď. Odporúča sa formulovať dobré aj zlé odpovede, ktoré sú si navzájom blízke a sú medzi nimi len malé rozdiely, ktoré sťažujú úlohu a zvyšujú náročnosť obsahu.



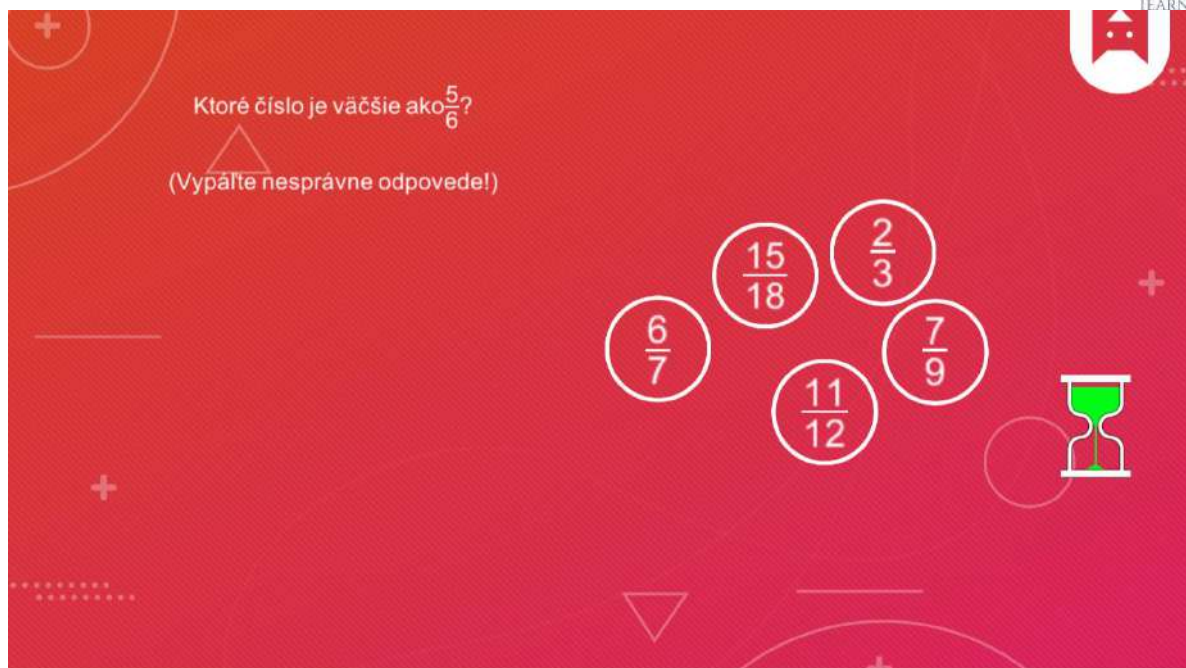
Ak sú dané tri body $A(3;3)$, $B(8;3)$, $C(6;5)$, v ktorom z nasledujúcich bodov D platí, že body A, B, C a D sú štyri vrcholy paralelogramu v určitom poradí?

$D(5;1)$	$D(6;1)$
$D(1;5)$	$D(11;5)$



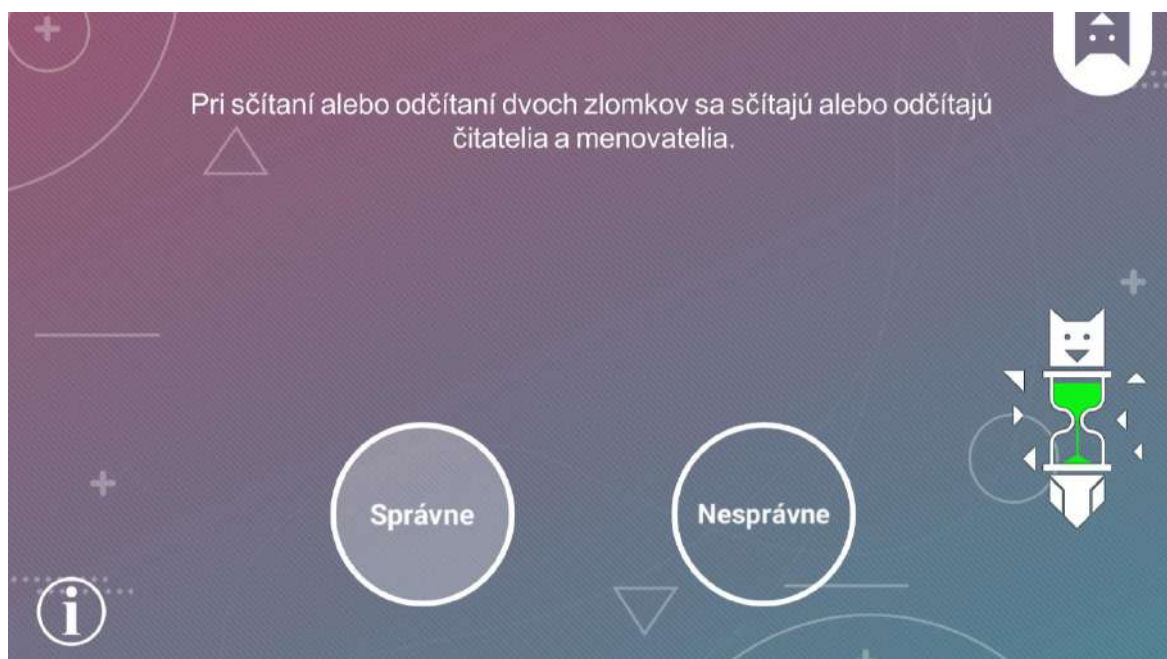
Bublinový netvor

Motor bublinový netvor je typ hry s viacerými možnosťami odpovede s logickou zápletkou, v ktorej musíte vylúštiť nesprávne, nie správne odpovede. Vzhľadom na priestorové obmedzenia bublín sa ho oplatí používať pri obsahu s kratšími odpoveďami.



Správne alebo nesprávne

Motor správne alebo nesprávne je otázka s viacerými možnosťami odpovede s iba dvoma možnými odpoveďami. V tomto type otázky musíte napríklad rozhodnúť, či je tvrdenie v texte pravdivé alebo nepravdivé.



Bumm

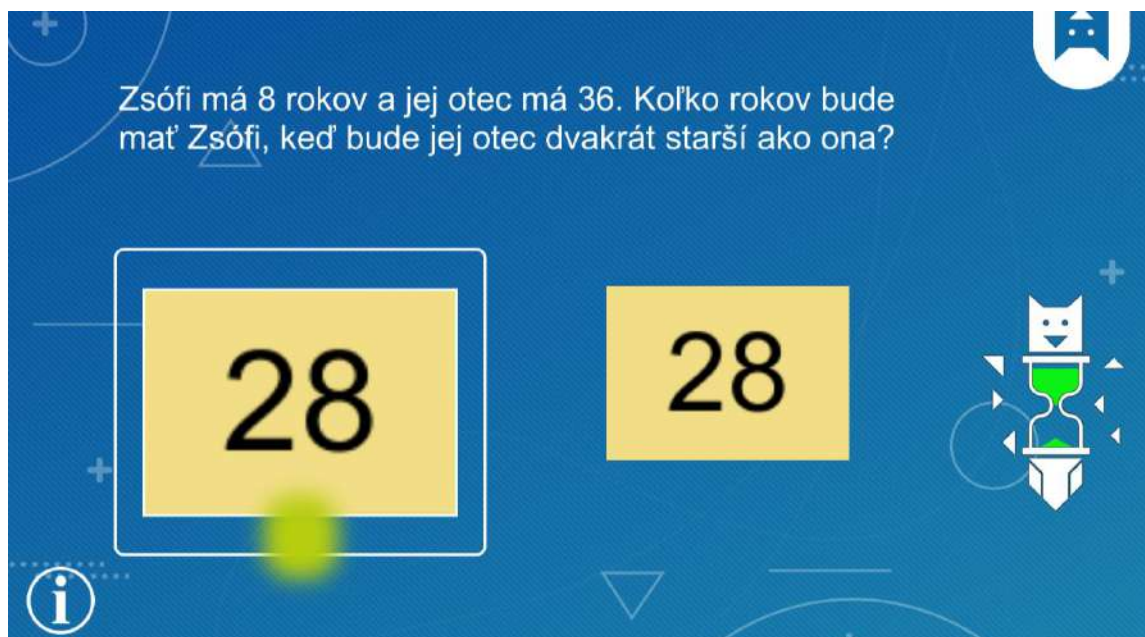


Erasmus+

Projekt je podporený Európskou Komisiou.

Názory vyjadrené v tejto publikácii nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej komisi

V tejto hre musíte vybrať správne riešenie z blikajúcich slov alebo obrázkov.



4. Doplňujúce herné motory

V doplňujúcom hernom motore na vyplňanie medzier je potrebné doplniť chýbajúci text danou jednotkou, čo je typ úlohy známy ako vyplňanie medzier. Spočíva vo vyplnení medzery v texte vetou alebo slovným spojením z textu. Existuje niekoľko variantov, niektoré vyžadujú, aby študent doplnil chýbajúci prvok alebo vybral správny prvok z vopred pripraveného zoznamu.

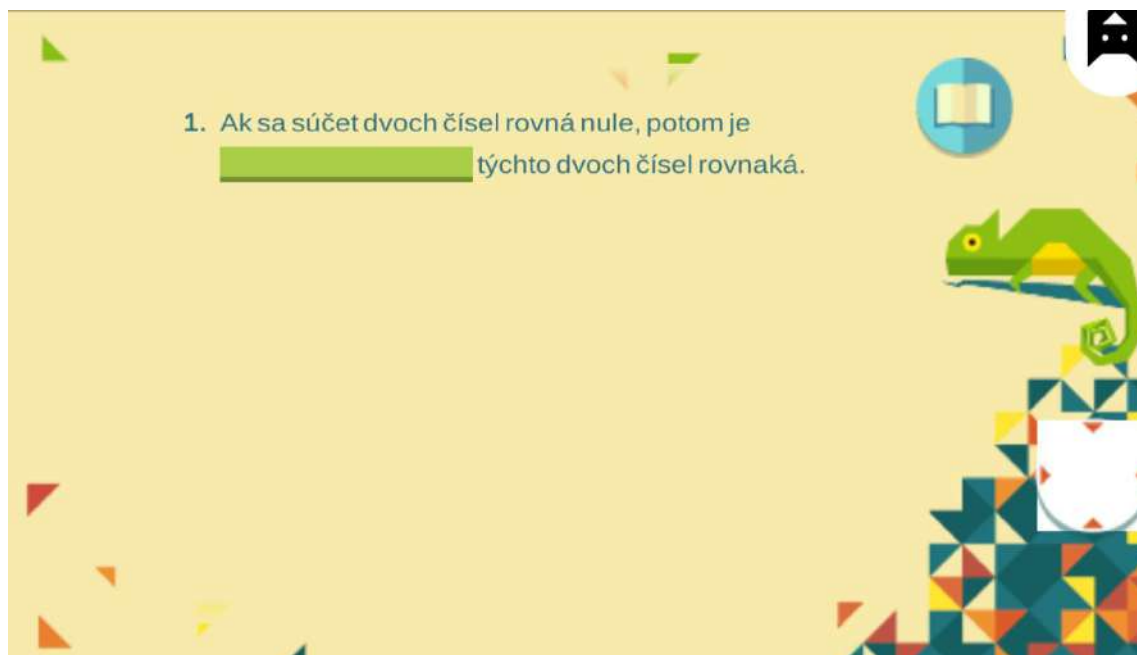


Čítanie s porozumením

Je špeciálne navrhnutý na prácu s veľkým množstvom textu, a preto je široko použiteľný na riešenie úloh. Neúplný text je potrebné doplniť správnym riešením z vopred definovaného súboru alternatív. Hlavnou výhodou je, že študent vidí úlohy a text súčasne, ten si môže kedykoľvek znovu prečítať v lište na ľavej strane obrazovky a vyhladané informácie si môže vyhľadať.

Chýbajúci text: v časti Text by ste mali zadať len časť pokynu alebo názov Text. Do časti Úplný text cvičenia umiestnite chýbajúci text, ktorý je potrebné doplniť.



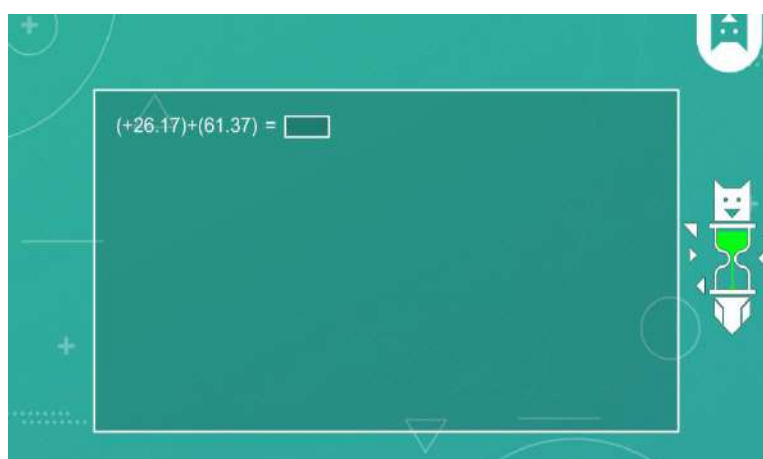


T

Práca s textom

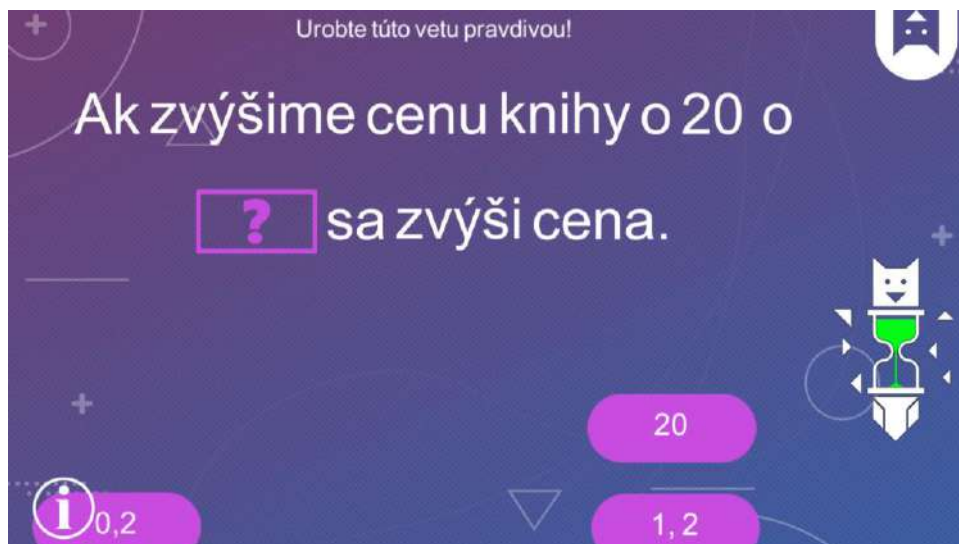
Textovú úlohu by ste mali použiť vtedy, keď chcete od študentov získať konkrétnu odpoveď. Neexistujú žiadne varianty riešenia, pretože systém neakceptuje riešenie, ktoré sa svojou formou líši od správnej odpovede bez ohľadu na obsah, a rozlišuje medzi použitím alebo nepoužitím veľkých a malých písmen, medzier alebo prípon. Študent musí zadať krátky text. Ak zadaný text nezodpovedá odpovedi zadanej učiteľom, odpoveď je neúspešná.

Zoradenie: Možnou aplikáciou je zoradenie zmiešaného textu (odsekov, viet): zmiešaný text označený číslami/písmenami sa vloží do časti Text. Správne poradie písmen by malo byť uvedené v časti Vety (napr. správne poradie textu je A B C D). Vopred objasnite, že sa nemá používať interpunkcia, riešenie píšete s veľkým začiatočným písmenom.



Ryba vo vode

V úlohe Ryba vo vode možno text doplniť hravejším spôsobom, a to výberom správneho riešenia z nesprávnych a jeho vložení do príslušnej časti vety. Aby bola úloha ťažšia, oplatí sa uviesť viac nesprávnych odpovedí. Text použitý v tomto prípade je kratší, maximálne 1 - 2 vety, a počet chýbajúcich slov je 2 - 3.



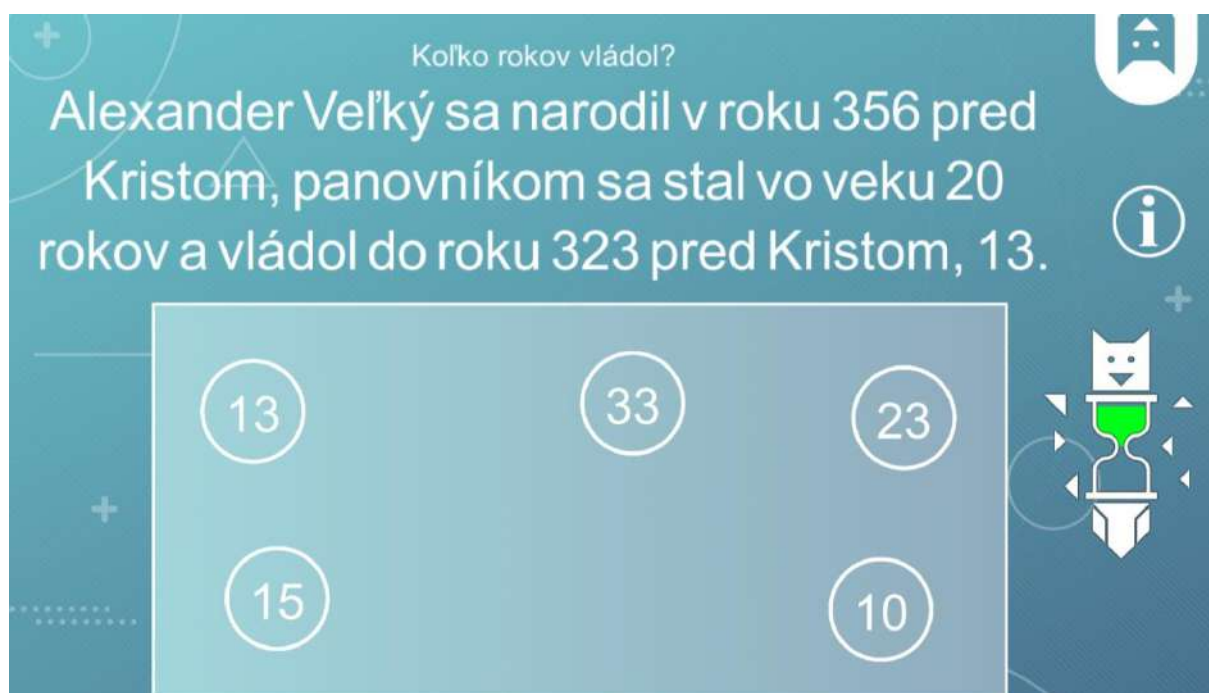
Hangman

Úloha Hangman je špeciálnym typom doplnkovej hry, ktorá vychádza zo známej hry, v ktorej sa z písmen dajú vytvoriť slovné spojenia, kratšie vety, porekadlá, príslovia.



Počtár

V hernom motore Počtár je potrebné doplniť chýbajúcu úlohu alebo text. Možné odpovede sa zobrazujú v bubline, ktorú treba potiahnuť na správne miesto. Keďže veľkosť bublín obmedzuje dĺžku odpovede, je to užitočné pri kratších odpovediach alebo pri matematických úlohách, kde je odpoveďou číslo.



Herný engine generujúci text



Otvorená otázka

Úloha otvorená otázka je vhodná na samostatnú tvorbu textu, ale keďže digitálna aplikácia (aplikácie) ju nedokáže interpretovať, systém označí písomnú prácu ako správnu bez ohľadu na obsah odpovede, takže práca bude hodnotená tradičným spôsobom.