

## Často kladené otázky pre rodičov

---

Ako môže študent pokračovať v procese učenia sa nabudúce, aby nemusel začínať odznova? .....	2
Ako funguje navigácia v systéme Learn Than Play pri riešení úlohy? .....	2
Ako funguje učenie a postup v učebnom pláne úrovňový skokový? .....	3
Ako pripravujeme deti na používanie Learn Than Play?.....	3
Ako môžete problém v priebehu jeho riešenia znovu vyriešiť? .....	4
Ako môžete monitorovať a kontrolovať učenie študentov? .....	4
Ako funguje rámcová hra z pohľadu používateľa? .....	6

## ❓ Ako môže študent pokračovať v procese učenia sa nabudúce, aby nemusel začínať odznova?

V systéme Learn Than Play je predvolené nastavenie také, že študent vždy pokračuje v úlohe tam, kde skončil. Ak v nastavení trasy nie je zaškrtnutá možnosť opakovania, študent môže trasu riešiť len raz, inak ju môže riešiť niekoľkokrát.

## ❓ Ako funguje navigácia v systéme Learn Than Play pri riešení úlohy?

1. Dopredu sa môžete posunúť pomocou ponuky Ďalšia študijný celok a dozadu pomocou navigačnej šípky v ľavom hornom rohu.
2. Pomocou ikony sovy je možné ukončiť systém pomocou ponuky Odhlásiť sa.
3. Ak žiak nedokáže správne odpovedať na otázku, môže sa vrátiť k úlohe a znovu si ju prečítať pomocou funkčného tlačidla Zopakovať v pravom dolnom rohu.
4. Keď študent úlohu vyriešil, ale čas, ktorý má k dispozícii, ešte nevypršal, môže pomocou tlačidla Ďalej prejsť na ďalšiu úlohu bez čakania.



## ? Ako funguje učenie a postup v učebnom pláne úrovňový skokový?

Často kladenou otázkou je, prečo žiak klesne o úroveň, ak sa mu podarilo úlohu dobre vyriešiť až na druhý pokus, t. j. po pomocnej otázke.

Myšlienka učenia v systéme Learn Than Play úrovňovo skokový (synoptický) spočíva v tom, že úloha sa považuje za úspešne vyriešenú len vtedy, ak ju študent vyriešil bez nápovedy. Ak študent nenájde správne riešenie na prvý raz, dostane pomocnú úlohu a potom sa môže pokúsiť znova s pôvodnou úlohou. V tomto okamihu však už bude úroveň dosiahnutá bez ohľadu na to, či je úloha tentoraz vyriešená alebo nie. Takže v prípade, že uvediete správnu odpoveď, spadnete a dostanete ďalšiu úlohu z ľahšej úrovne. Ak však neuspějete druhýkrát, dostanete vysvetlenie s vysvetlením, ako úlohu vyriešiť, a až potom padnete.

Aby ste sa vyhli tomu, že žiak bude zaskočený pádom o úroveň po druhom úspešnom pokuse, je dôležité vysvetliť systém pred učebnou aktivitou.

## ? Ako pripravujeme deti na používanie Learn Than Play?

Na zabezpečenie úspešnej vzdelávacej aktivity je vhodné poskytnúť žiakom pred jej začatím niekoľko základných informácií. Patria medzi ne:

- Systém Learn Than Play umožňuje vidieť a sledovať aktivitu žiakov, napr. koľko času strávili nad úlohou. Na základe toho možno vyvodiť závery o tom, či sa študent naozaj vážne zaoberal úlohou, či si prečítal text alebo len hádal a pod.
- Stojí tiež za to objasniť navigáciu v systéme, najmä tlačidlo "Nový", pretože to dáva študentovi možnosť začať znova, ak urobil chybu.
- V súvislosti s prepadosť medzi úrovňami je dôležité deťom vysvetliť, že ak sa im nepodarilo vyriešiť úlohu bez pomoci, prepadnú sa o úroveň nižšie. To sa nezmení, ak úlohu úspešne vyrieši po pomocnej úlohe.
- Úlohy vychádzajú z prijímacích testov na stredné školy: témy, typy úloh, tematické okruhy atď.
- Nakoniec, pokiaľ ide o hodnotenie, je potrebné objasniť, že v testovacom režime systém zachytí všetky odpovede a nechá žiaka pokračovať, ale to neznamená, že ju vyriešil správne a dostane známku. V cvičnom režime motor vždy hneď ukáže, či je odpoveď správna alebo nesprávna, v testovacom režime len po kliknutí na tlačidlo pokračovať systém uvedie, či bola odpoveď správna alebo nie.



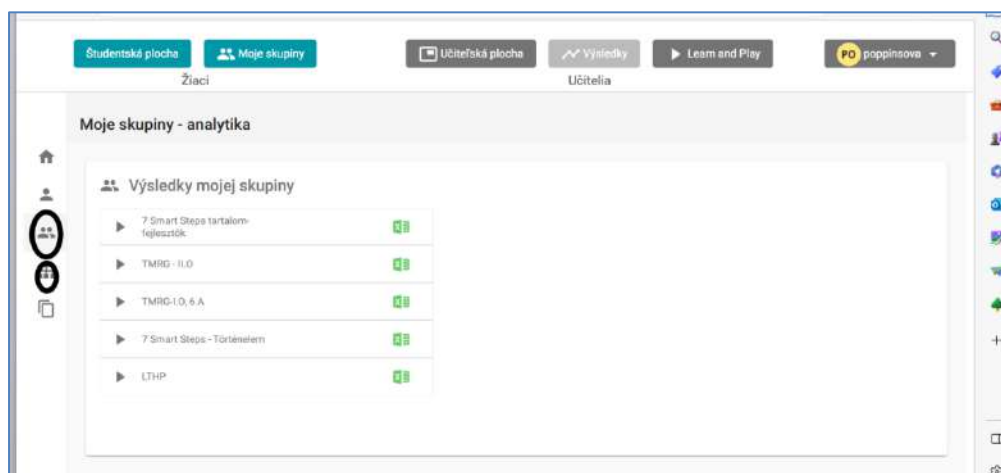
## ❓ Ako môžete problém v priebehu jeho riešenia znovu vyriešiť?

Ak študent počas riešenia úlohy urobí chybu, je užitočné použiť tlačidlo Zopakovať v pravom dolnom rohu, aby sa vrátil k úlohe a vyriešil ju znova.

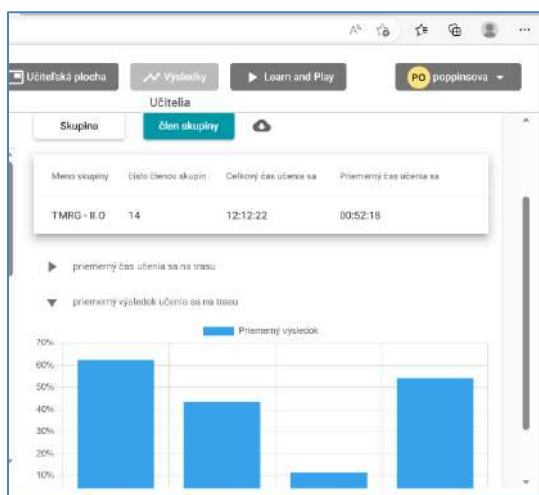


## ❓ Ako môžete monitorovať a kontrolovať učenie študentov?

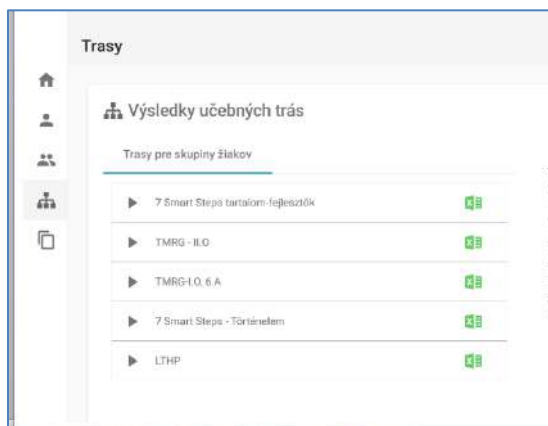
Existuje niekoľko spôsobov monitorovania činnosti žiakov, od celkovej kontroly až po podrobnejšiu kontrolu. V systéme sú k dispozícii dva prístupy, pričom ikony na ľavej strane vám pomôžu vybrať ten správny.



1. Priemerný čas učenia a priemerný výsledok na trasu je v položke menu **Výsledky mojej skupiny**.



2. **Výsledky učebných trás:** V ponuke Výsledky vo funkcii Výsledky učebných trás môžete vybrať cestu, ktorú chcete podrobnejšie preskúmať. Nájdete tu údaje, ako je aktuálna poloha, agregácia skupín, agregácia jednotlivých trás, čas strávený na jednotlivých trasách, dosiahnuté výsledky na jednotlivých trasách, úroveň jednotlivých trás a dosiahnuté výsledky na jednotlivých trasách.



## ❓ Ako funguje rámcová hra z pohľadu používateľa?

Rámcová hra hrad je hra, v ktorej musíte riešiť úlohy rôznych úrovní obtiažnosti, aby ste dosiahli najvyššiu úroveň. Podľa hry sa vami vybraná postava musí dostať na vrchol veže, aby oslobodila väzňa. Žiak si môže vybrať z niekoľkých postáv, takže úlohu si určuje sám. Na každej úrovni žiak získava body a žetóny a po dosiahnutí určitého počtu bodov aj odmenu.

Na začiatku hry je možnosť vybrať si postavu.

Ak je žiak úspešný, dostane ďalšiu úlohu z ťažšej úrovne obtiažnosti, t. j. postava vyjde po schodoch o jedno poschodie vyššie, ak je nesprávna, žiak spadne na ľahšiu úroveň a hrdina spadne.

