

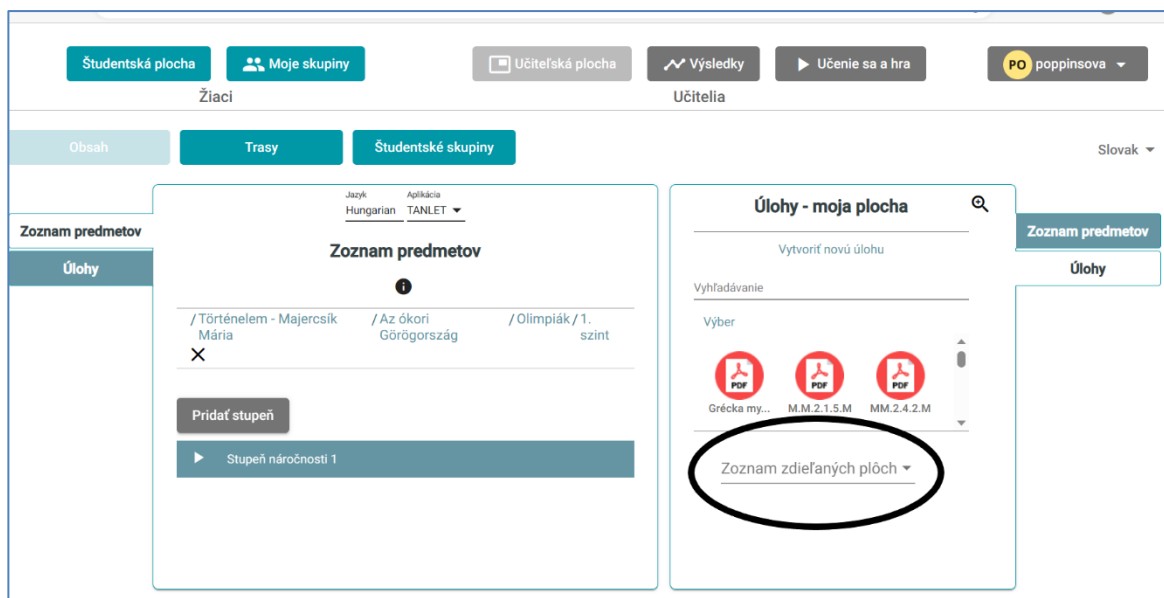
## Často kladené otázky pre učiteľov

---

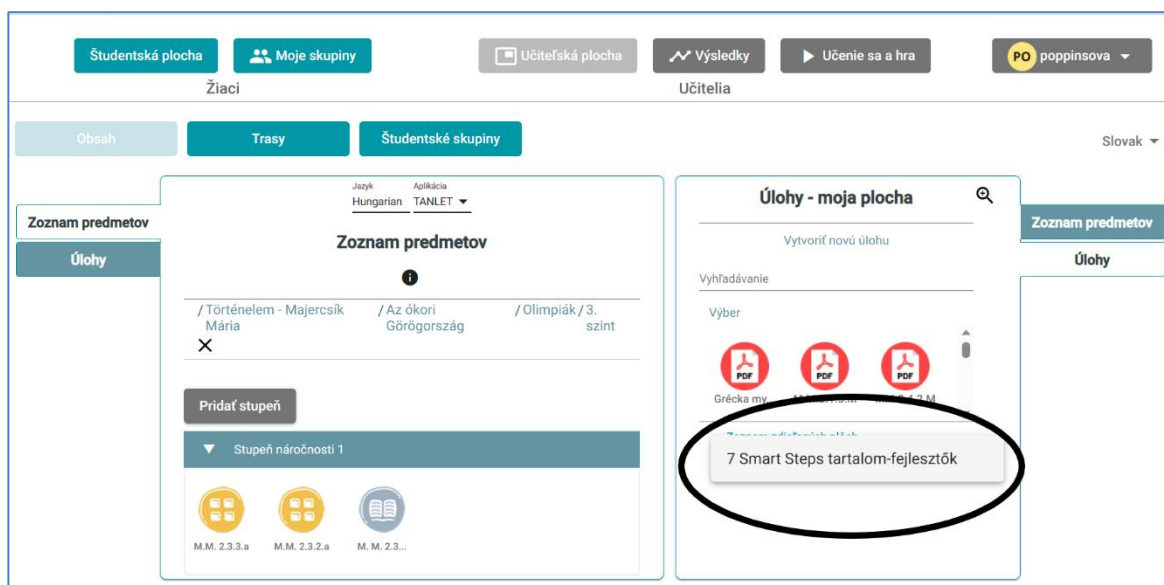
Ako môžeme spoločne vytvárať obsah, aby všetci v skupine videli už vykonanú prácu? ....	2
Ako môžem nahlásiť technické alebo obsahové chyby nájdené v systéme? .....	3
Ako môžem skontrolovať, ako žiak vníma úlohy pri učení? .....	4
Ako vytvoriť novú trasu? .....	5
Ako funguje učenie a postup v učebnom pláne skokov na úrovni? .....	7
Čo znamená opakovať úlohu? .....	7
Je možné v jednej úlohe použiť viacero obrazoviek? .....	8
Ako efektívne vyhľadávať medzi úlohami? .....	8
Ako priradiť hru s rámcami k trasám? .....	9
Ako sa dajú odmeny umiestniť do truhlíc s pokladmi? .....	10

**?** Ako môžeme spoločne vytvárať obsah, aby všetci v skupine videli už vykonanú prácu?

Pri skupinovej tvorbe učebných plánov spolupráca sa dá dosiahnuť vytvorením spoločnej pracovnej plochy, t. j. zdieľaním modulu a jeho obsahu. V ľavom dolnom rohu kliknite na zoznam Zdieľané tabule a z rozbaľovacieho zoznamu vyberte skupinu, s ktorou chcete pracovať.



The screenshot shows the TANLET interface. At the top, there are navigation buttons: 'Študentská plocha', 'Moje skupiny', 'Učiteľská plocha', 'Výsledky', 'Učenie sa a hra', and a user profile 'PO poppinsova'. Below these are tabs for 'Ziáci' and 'Učítelia'. The main content area has tabs for 'Obsah', 'Trasy', and 'Študentské skupiny'. On the left, there is a 'Zoznam predmetov' sidebar with 'Úlohy' selected. The central panel is titled 'Zoznam predmetov' and shows a table with columns for subject, teacher, and level. Below the table is a 'Pridať stupeň' button and a dropdown menu for 'Stupeň náročnosti 1'. On the right, the 'Úlohy - moja plocha' panel is visible, featuring a search bar, a 'Vytvoríť novú úlohu' button, and a 'Vyber' section with three PDF icons. A dropdown menu below the icons is labeled 'Zoznam zdieľaných plôch' and is circled in black.



This screenshot is similar to the one above, showing the same TANLET interface. In this instance, the dropdown menu in the 'Úlohy - moja plocha' panel is open, showing the option '7 Smart Steps tartalom-fejlesztők', which is circled in black. The rest of the interface, including the navigation buttons and the 'Zoznam predmetov' sidebar, remains the same.

## Ako môžem nahlásiť technické alebo obsahové chyby nájdené v systéme?

Pri akýchkoľvek chybách nájdených v systéme je potrebné zaslať hlásenie o chybe. Postup odoslania hlásenia o chybe je nasledovný:

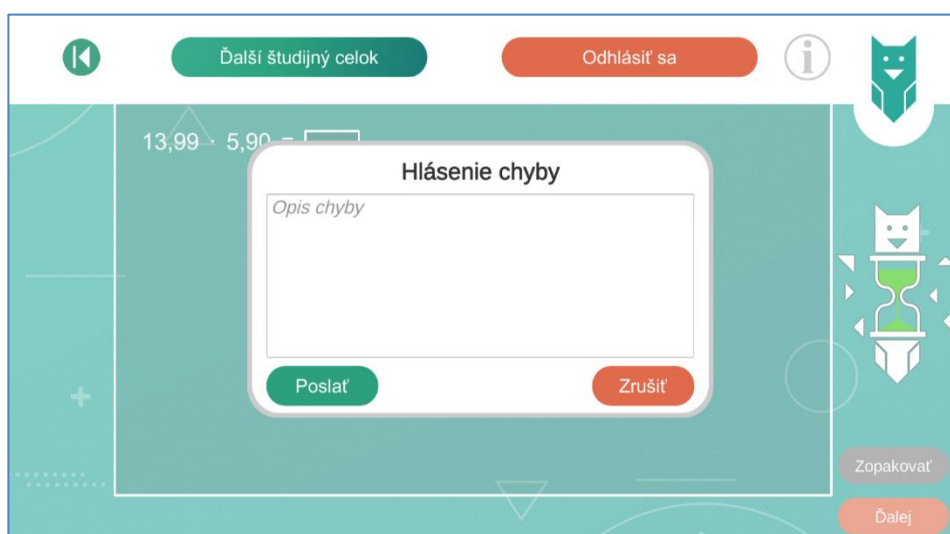
Krok 1: Kliknite na Sovu v ľavom hornom rohu.

Krok 2: Kliknite na tlačidlo Info

Krok 3: Kliknite na čiernu ikonu chyby v pravom dolnom rohu!

Krok 4: Vo vyskakovacom okne musíte zadať chybu, s ktorou ste sa stretli.

Krok 5: Poslať

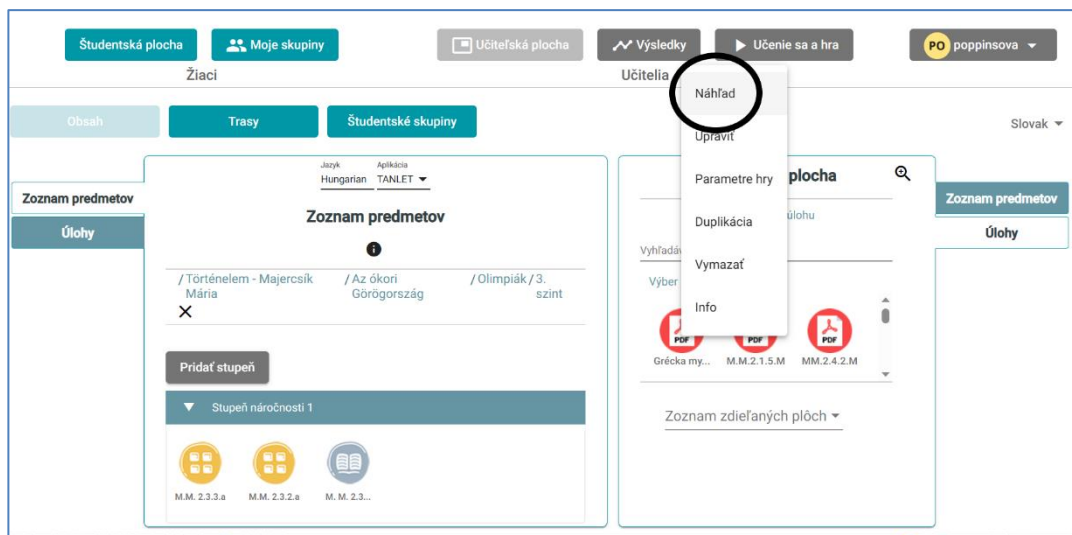




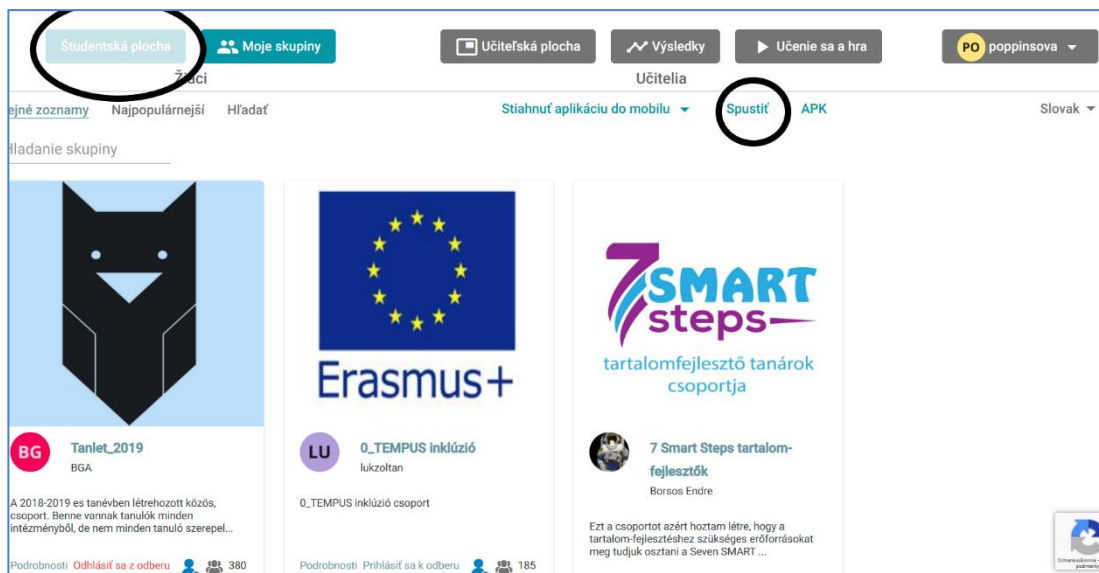
## Ako môžem skontrolovať, ako žiak vníma úlohy pri učení?

Existujú dva spôsoby, ako to urobiť:

### 1. Obsah si môžete prezrieť na vlastnej ploche.



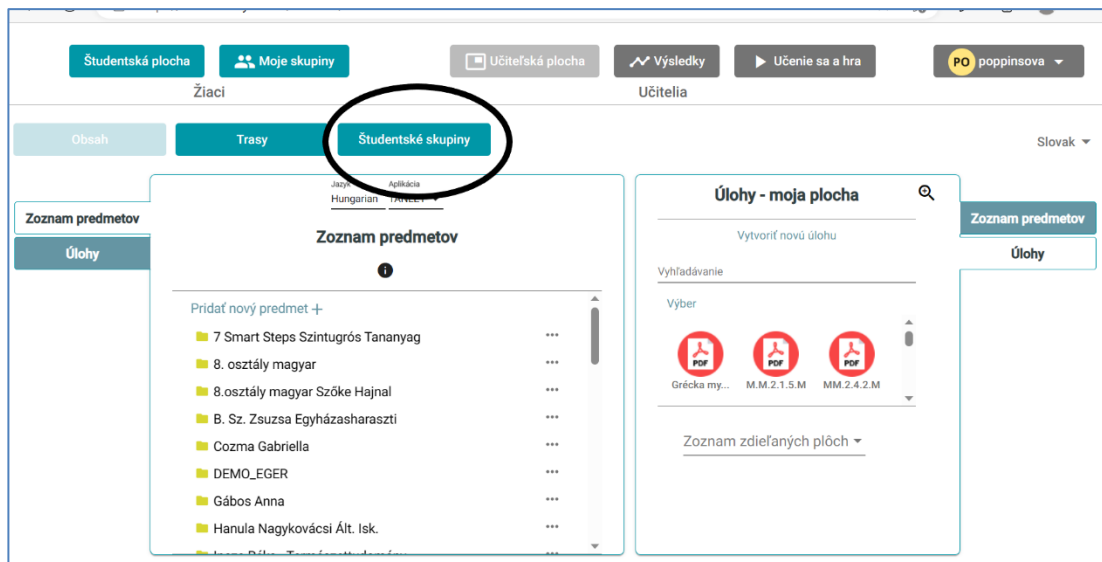
2. V **Studentská plocha** kliknite na položku **Spustiť webovú aplikáciu** (v skupine: **Otvoriť**), čím spustíte študentskú aplikáciu, v ktorej si môžete prehrať celú trasu. To si vyžaduje, aby bola trasa už vytvorená v učebnej skupine.



## ❓ Ako vytvoriť novú trasu?

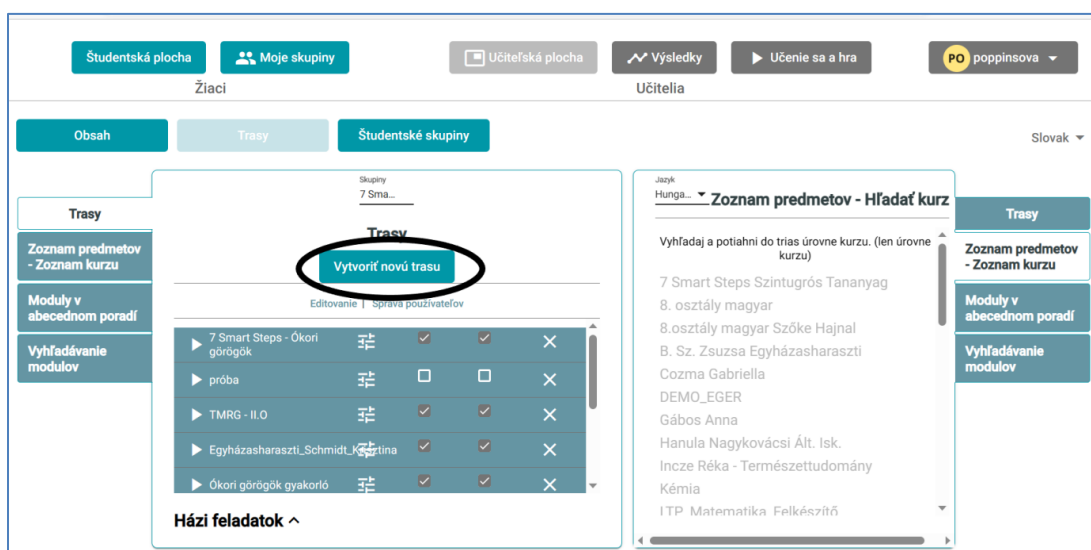
Trasu vytvoríte nasledujúcim spôsobom:

Krok 1: Kliknite na študentské skupiny!

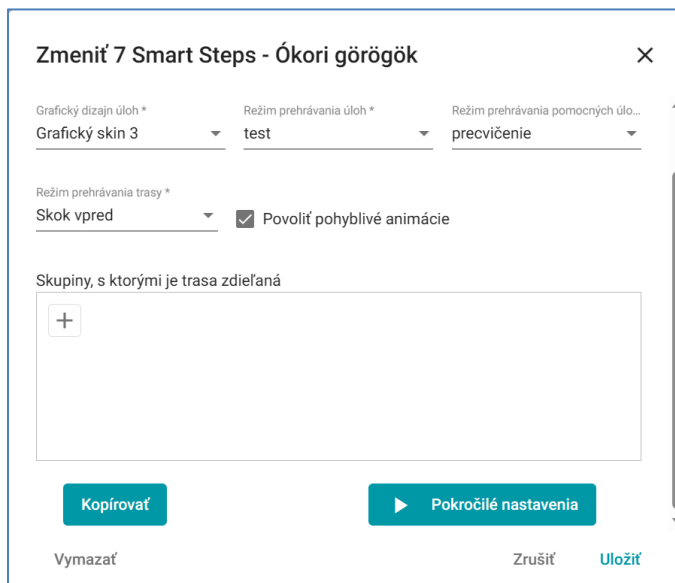


Krok 2: Vyberte skupinu, v ktorej chcete vytvoriť novú trasu, a potom vyberte možnosť Upraviť študijnú trasu.

Krok 3: Kliknite na tlačidlo Vytvoriť novú trasu v pravom hornom rohu.



Krok 4: Vo vyskakovacom okne zadajte názov trasy a vykonajte potrebné nastavenia.



**Zmeniť 7 Smart Steps - Ókori görögök**

Grafický dizajn úloh \*      Režim prehrávania úloh \*      Režim prehrávania pomocných úlo...

Grafický skin 3      test      precvičenie

Režim prehrávania trasy \*

Skok vpred       Povolit pohyblivé animácie

Skupiny, s ktorými je trasa zdieľaná

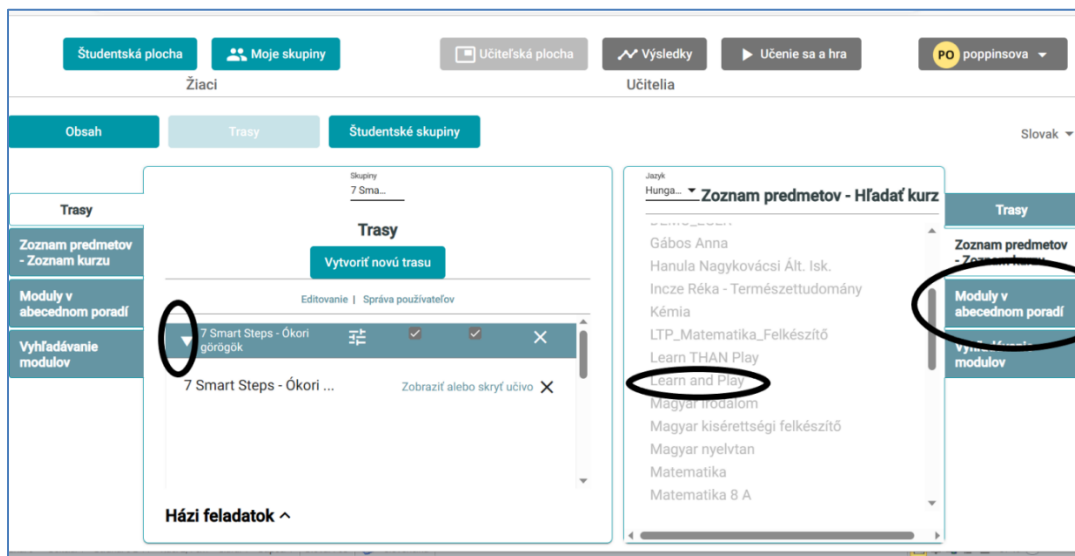
+ [Empty list box]

Kopírovať      Pokročilé nastavenia

Vymazať      Zrušiť      Uložiť

Krok 5: Otvorte dokončenú trasu!

Krok 6: Potiahnite najmenšiu úroveň zo zoznamu predmetov vpravo do poľa vľavo.



Studentská plocha      Moje skupiny      Učiteľská plocha      Výsledky      Učenie sa a hra      PO poppínsova

Žiaci      Učitelia

Obsah      Trasy      Študentské skupiny      Slovak

Trasy

Zoznam predmetov - Zoznam kurzu

Moduly v abecednom poradí

Vyhľadanie modulov

7 Smart Steps - Ókori görögök

7 Smart Steps - Ókori ...      Zobrazit alebo skryt učivo

Házi feladatok ^

Jazyk Hunga...      Zoznam predmetov - Hľadať kurz

Gábos Anna

Hanula Nagykovácsi Ált. Isk.

Incze Réka - Természettudomány

Kémia

LTP\_Matematika\_Felkészítő

Learn THEN Play

Learn and Play

Magyar Irodalom

Magyar kisérlettségi felkészítő

Magyar nyelvtan

Matematika

Matematika 8 A

Zoznam predmetov - Zoznam kurzu

Moduly v abecednom poradí

Vyhľadanie modulov

Krok 7: Urobte trasu hrateľnou

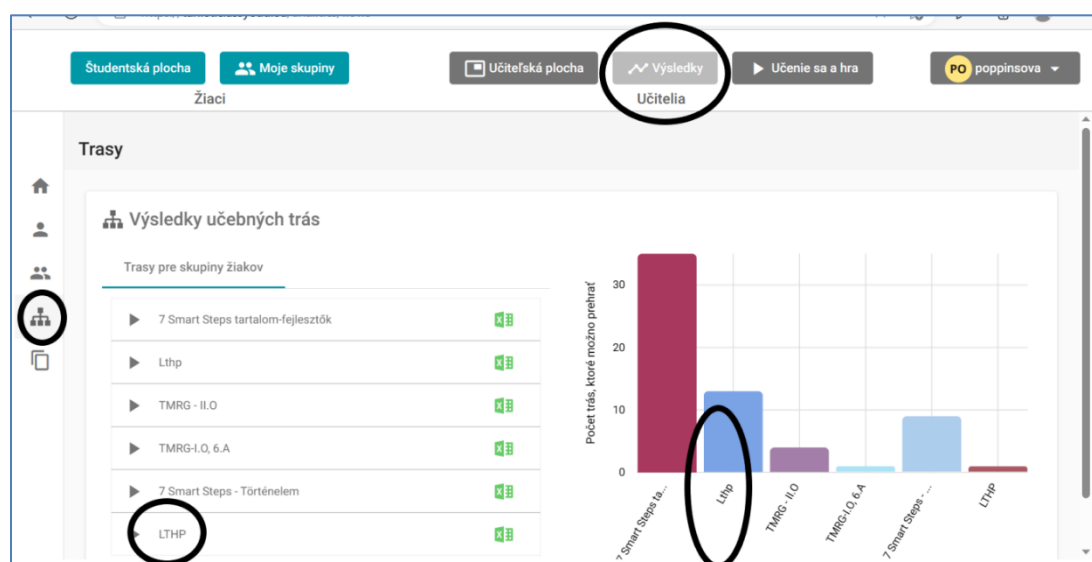
Krok 8: Prihláste sa na stránku <https://learnthenplay.clasyedu.eu/app> a potom v strednej lište vyberte skupinu, v ktorej ste vytvorili trasu. Trasa sa zobrazí v dolnej kyseline a spustíte ju kliknutím na ňu.

## ❓ Ako funguje učenie a postup v učebnom pláne skokov na úrovni?

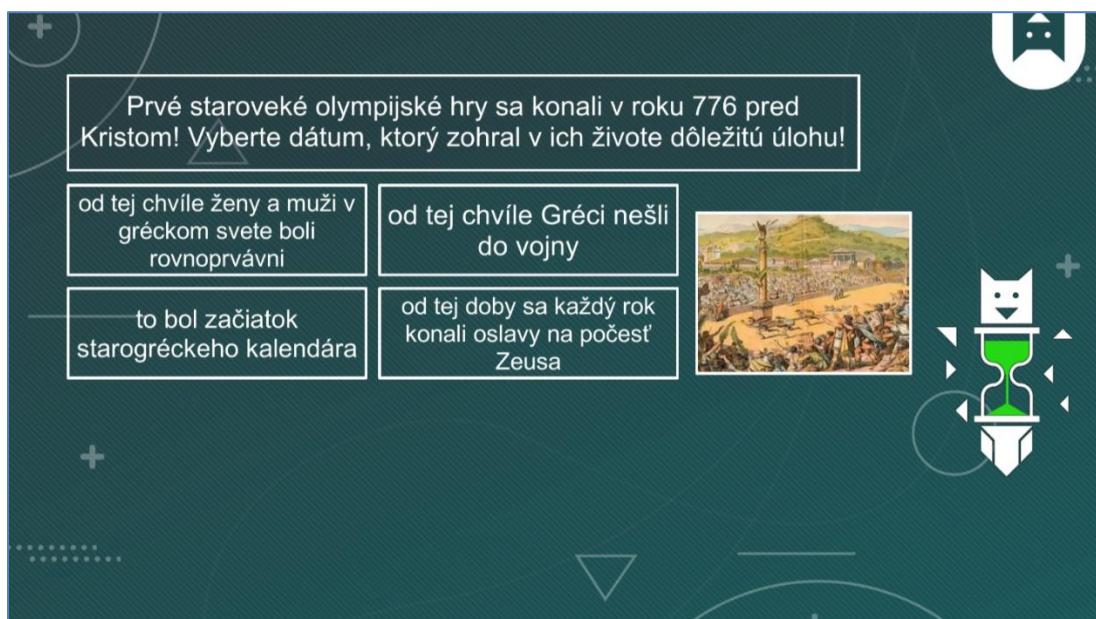
Lahko nepochopiteľnou otázkou je, prečo žiak klesá o úroveň, ak úlohu vyriešil po pomocnej úlohe, t. j. druhýkrát. Ide o to, že úlohu možno považovať za úspešne vyriešenú len vtedy, ak ju žiak vyriešil bez pomoci. Ak sa žiakovi nepodarí získať správne riešenie na prvý raz, dostane pomocnú úlohu a potom sa môže pokúsiť znova o riešenie pôvodnej úlohy. V tomto momente však už bude neúspešný bez ohľadu na to, či sa mu podarí úlohu vyriešiť alebo nie.

## ❓ Čo znamená opakovať úlohu?

V skratke to znamená, že v Learn Than Play je možné späť sa pozrieť na to, čo dieťa urobilo, alebo čo mohlo urobiť zle pri riešení úlohy. Položka ponuky Súhrn individuálnej cesty poskytuje najpodrobnejšie sledovanie s funkciou prehrávania. Tá umožňuje videozáznam činnosti žiaka pri riešení konkrétnej úlohy. Stačí vybrať žiaka a úlohu podľa farby a potom použiť funkciu Prehrať úlohu, aby ste videli, čo presne žiak robil vo formáte videa podobnom náhľadu. Hlavnou výhodou tohto postupu je, že umožňuje ľahšie identifikovať zaseknuté miesta a pomôcť dieťaťu.



Úloha sa hrala znova:



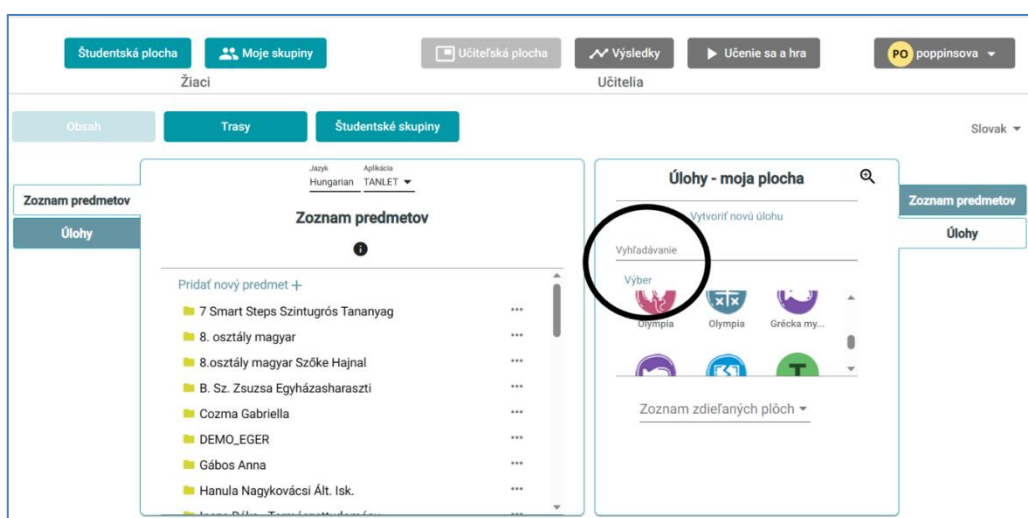
*Je možné v jednej úlohe použiť viacero obrazoviek?*

Viacere obrazovky sú efektívne, keď chcete položiť niekoľko otázok rovnakého typu. Neodporúča sa však umiestniť do herného motora viac ako 2-3 úlohy, pretože to môže viesť k zbytočným komplikáciám, ktoré môže spôsobiť jediné zlyhanie. Odporúča sa preto maximalizovať počet plôch, aby nebol príliš veľký priestor na chyby.



*Ako efektívne vyhľadávať medzi úlohami?*

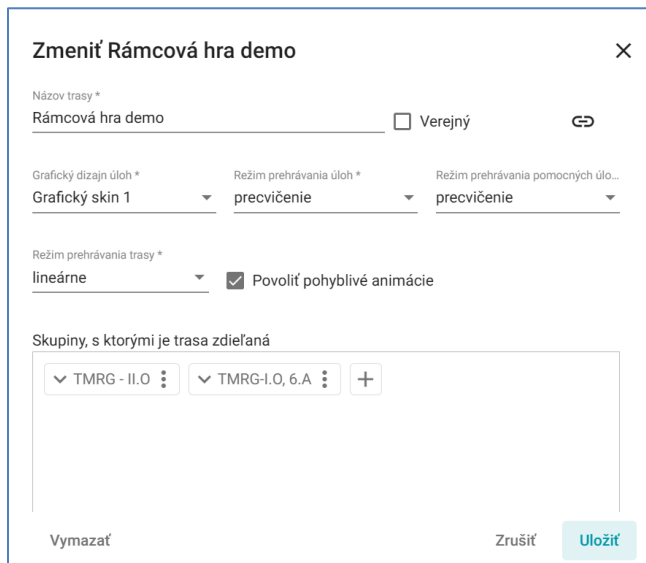
Pri samostatnej tvorbe obsahu sa často stáva, že sa vám na stole nahromadí veľa úloh, než sa zaradia do štruktúry učebného plánu. Funkcia vyhľadávania vám umožňuje ľahko nájsť konkrétnu otázku medzi úlohami na vlastnej pracovnej ploche.





## Ako priradiť hru s rámcami k trasám?

Rámcovú hru je možné priradiť k trasám v rozšírených nastaveniach.



**Zmeniť Rámcová hra demo** [X]

Názov trasy \*  
 Rámcová hra demo  Verejný [↔]

Grafický dizajn úloh \*  
 Grafický skin 1 [v]

Režim prehrávania úloh \*  
 precvičenie [v]

Režim prehrávania pomocných úlo...  
 precvičenie [v]


Režim prehrávania trasy \*  
 lineárne [v]  Povolit pohyblivé animácie

Skupiny, s ktorými je trasa zdieľaná

[v] TMRG - II.O [v] TMRG-I.O, 6.A [v] +

Vymazať [Zrušiť] [Uložiť]

Ľubovoľne môžete aktivovať hru s rámom hradu, odmeny za preskakovanie úrovní a truhlicu s pokladom. Ak je vybraná odmena za preskočenie úrovne, žiak po splnení úlohy dostane žetóny. Ak je však zvolená truhlica s pokladom, odmeny sa musia vybrať a umiestniť. V systéme je možné určiť percentuálny podiel učebnej látky a počet bodov, ktoré môže študent získať ako odmenu, napr. postavičky alebo hudbu.



**Zmeniť Rámcová hra demo** [X]

Nastavenie

Celá trasa [v]

Skok vpred - náročnosť nárastu úrovne [●]

Skok vpred - náročnosť poklesu úrovne [●]

Náhodné spustenie úloh (v rámci stupňa náročnosti)

Načasovanie trasy \*  
 2023-05-05 19:17

Časové pásmo \*  
 Europe/Bratislava [v]

**Úprava motivačnej rámcovej hry**

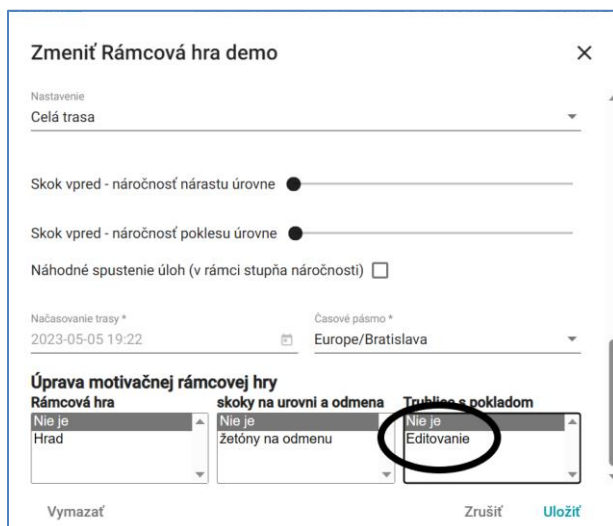
Rámcová hra	skoky na úrovni a odmena	Truhlice s pokladom
[v] Nie je	[v] Nie je	[v] Nie je
[v] Hrad	[v] žetóny na odmenu	[v] Editovanie

Vymazať [Zrušiť] [Uložiť]



## Ako sa dajú odmeny umiestniť do truhlíc s pokladmi?

Po aktivácii truhlice s pokladmi môžete vybrať a umiestniť odmeny pomocou funkcie úprav. Odmenou môže byť akýkoľvek obrázok, hudba (odkaz) alebo iná zabudovaná odmena alebo postava podľa vášho výberu. V okne editora odmien môžete zadať názov, odkaz a obrázok, ktorý sa má vložiť.



**Zmeniť Rámcová hra demo** [X]

Nastavenie  
Celá trasa

Skok vpred - náročnosť nárastu úrovne ●

Skok vpred - náročnosť poklesu úrovne ●

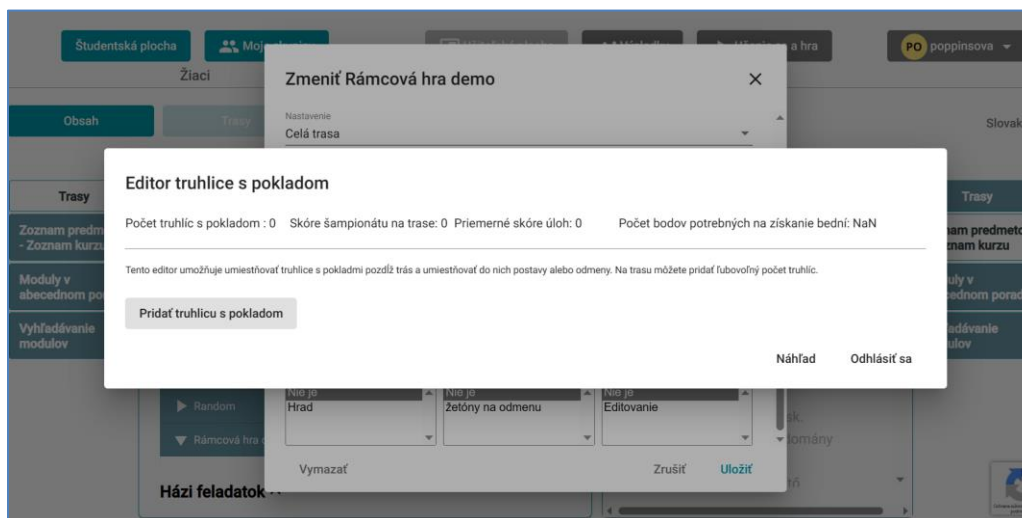
Náhodné spustenie úloh (v rámci stupňa náročnosti)

Načasovanie trasy\* 2023-05-05 19:22 Časové pásmo\* Europe/Bratislava

**Úprava motivačnej rámcovej hry**

Rámcová hra	skoky na úrovni a odmena	Truhlice s pokladom
Nie je	Nie je	Nie je
Hrad	Žetóny na odmenu	<b>Editovanie</b>

Vymazať Zrušiť Uložiť



**Zmeniť Rámcová hra demo** [X]

Nastavenie  
Celá trasa

**Editor truhlice s pokladom**

Počet truhlíc s pokladom : 0 Skóre šampionátu na trase: 0 Priemerné skóre úloh: 0 Počet bodov potrebných na získanie bedni: NaN

Tento editor umožňuje umiestňovať truhlice s pokladmi pozdĺž trás a umiestňovať do nich postavy alebo odmeny. Na trasu môžete pridať ľubovoľný počet truhlíc.

Pridať truhlicu s pokladom

Náhľad Odhlásiť sa

Vymazať Zrušiť Uložiť