

COLECȚIA DE ÎNTREBĂRI FRECVENTE PENTRU A AJUTA PĂRINȚII

? Cum poate elevul să continue procesul de învățare data viitoare, astfel încât să nu fie nevoit să o ia de la capăt?

În sistemul Learn Then Play, setarea implicită este ca elevul să reia întotdeauna sarcina de unde a rămas. Dacă opțiunea de reluare nu este bifată în setarea traseului, elevul poate rezolva traseul doar o singură dată, în caz contrar el/ea îl poate rezolva de mai multe ori.

? Cum poate elevul să continue procesul de învățare data viitoare, astfel încât să nu fie nevoit să o ia de la capăt?

În sistemul Learn Then Play, setarea implicită este ca elevul să reia întotdeauna sarcina de unde a rămas. Dacă opțiunea de reluare nu este bifată în setarea traseului, elevul poate rezolva traseul doar o singură dată, în caz contrar el/ea îl poate rezolva de mai multe ori.

Cum funcționează navigarea în sistemul Learn Then Play atunci când se rezolvă o sarcină?

1. Puteți merge înainte cu ajutorul meniului Next Unit (Unitatea următoare) și înapoi cu ajutorul săgeții de navigare din colțul din stânga sus.
2. Pentru a ieși din sistem, utilizați meniul Exit (Ieșire).
3. În cazul în care elevul nu poate răspunde corect la întrebare, acesta se poate întoarce la sarcină și o poate reciti din nou, utilizând butonul cu funcția Re-read din colțul din dreapta jos.
4. Odată ce elevul a rezolvat sarcina, dar timpul disponibil nu a expirat încă, butonul Next (Următorul) poate fi utilizat pentru a trece la următoarea sarcină fără a aștepta.





❓ Cum funcționează învățarea și progresia în cadrul unui curriculum cu salt de nivel?

O întrebare frecventă este de ce un elev coboară un nivel dacă a reușit să rezolve corect sarcina la a doua încercare, adică după întrebarea de ajutor.

Ideea din spatele învățării de tip salt de nivel în Learn Then Play este că o sarcină este considerată rezolvată cu succes doar dacă elevul a rezolvat-o fără niciun ajutor. Dacă nu găsește soluția corectă de prima dată, elevul primește o sarcină de ajutor și poate încerca din nou cu sarcina inițială. Cu toate acestea, în acest moment, nivelul va fi deja atins, indiferent dacă problema este rezolvată de data aceasta sau nu. Deci, în cazul în care dai răspunsul corect, vei cădea și vei primi următoarea sarcină de la un nivel mai ușor. Cu toate acestea, dacă nu reușești a doua oară, vei primi o explicație care îți va explica cum să rezolvi problema, și doar atunci vei cădea.

Pentru a evita ca cel care învață să fie luat prins pe nepregătite de o scădere de nivel după a doua încercare reușită, este important să se clarifice sistemul înainte de activitatea de învățare.

Cum îi pregătim pe copii pentru a folosi Learn Then Play?

Pentru a implementa o activitate de învățare reușită, este util să se ofere elevilor câteva informații de bază înainte de a începe sarcina. Acestea sunt:

- Sistemul Learn Then Play vă permite să vedeți și să urmăriți activitatea elevului, de exemplu, cât timp a petrecut acesta pentru o sarcină. Acest lucru poate fi folosit pentru a trage concluzii cu privire la faptul dacă elevul a luat cu adevărat în serios sarcina, a citit textul sau doar a ghicit, etc.
- De asemenea, merită clarificată navigarea în sistem, în special butonul "Nou", deoarece acesta îi oferă elevului posibilitatea de a o lua de la capăt dacă a făcut o greșală.
- În ceea ce privește revenirea de la un nivel la altul, este important să se explice clar copiilor că, dacă nu reușesc să rezolve sarcina fără ajutor, vor coborî un nivel. Acest lucru nu se va schimba dacă finalizați cu succes sarcina după sarcina de ajutor.
- Sarcinile se bazează pe testele de admitere la liceu: subiecte, tipuri de sarcini, domenii de studiu, etc.
- În cele din urmă, în ceea ce privește evaluarea, merită clarificat faptul că, în modul test, sistemul va capta toate răspunsurile și îl va lăsa pe elev să continue, dar acest lucru nu înseamnă că a rezolvat corect și că i se va acorda o notă.
- În modul de testare, le acceptă pe toate, dar când le evaluează, nu le mai acceptă ca fiind bune. În modul de practică, motorul arată întotdeauna imediat dacă ați răspuns corect sau incorect, în timp ce în modul de testare, sistemul indică dacă răspunsul a fost bun sau nu doar atunci când faceți clic pe "Continuare".

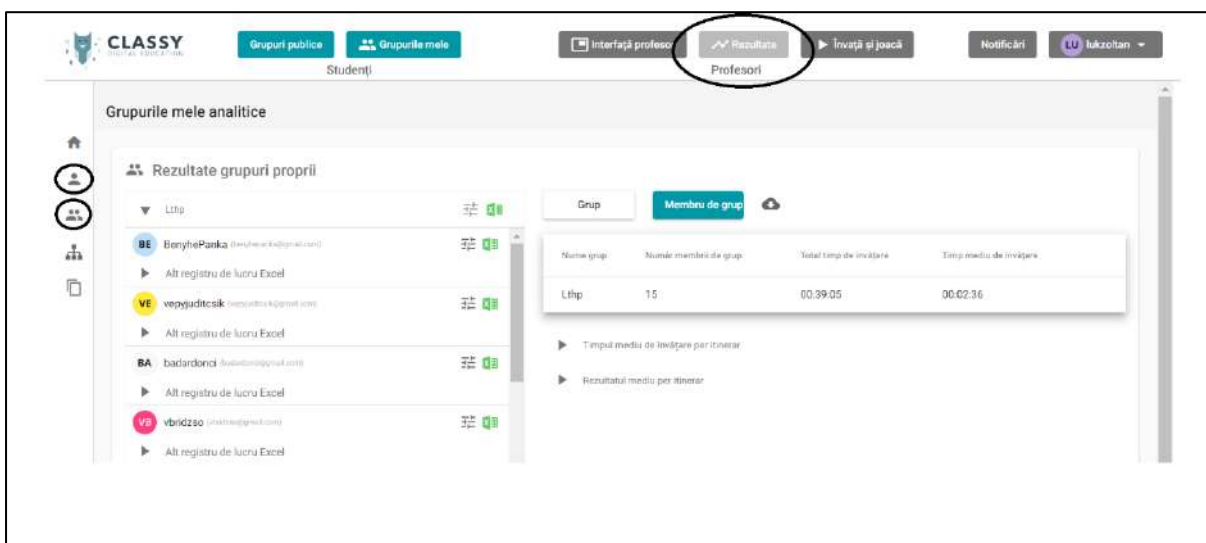
Cum poate fi rezolvată din nou o sarcină în timpul procesului de rezolvare a sarcinilor?



În cazul în care elevul face o greșală în timpul rezolvării sarcinii, se recomandă utilizarea butonului Rezolvare din colțul din dreapta jos pentru a reveni la sarcină și a o rezolva din nou.

Cum pot urmări și monitoriza învățarea elevilor mei?

Există mai multe modalități de monitorizare a activităților elevilor, de la o verificare generală la una mai detaliată. Sistemul oferă două abordări, cu pictograme în stânga pentru a vă ajuta să o alegeți pe cea potrivită.



The screenshot shows the CLASSY interface for a teacher. The top navigation bar includes 'Grupuri publice', 'Grupurile mele', 'Interfață profesor', 'Rezultate', 'Învăță și joacă', 'Notificări', and 'Ukzolot'. The 'Rezultate' tab is selected and circled. Below the navigation, the 'Grupurile mele analitice' section is visible. It shows a list of groups under 'Rezultate grupuri proprii' and a summary table for the 'Lthp' group.

Nume grup	Număr membri de grup	Total timp de învățare	Temp. mediu de învățare
Lthp	15	00:39:05	00:02:36

1. Rezultatele grupurilor mele arată timpul mediu de învățare și rezultatul mediu pe traseu.

2.

Nume grup	Număr membrii de grup	Total timp de învățare	Timp mediu de învățare
524 - Mtg - KA - 6 - Német	20	338:17:48	16:54:53

▶ Timpul mediu de învățare per itinerar

▼ Rezultatul mediu per itinerar



Itinerar	Rezultat mediu
Az első állatok az űrben - Magyarászó jellegű szöveg	86.14%
BF-Lektion14	66.02%
Kis hernyók, nagy trükkök	76.40%
Kirmes - Tag	49.93%
Anna's Tag	60.95%
Feriencamp - bemutatása	73.83%
Keretjáték	0.00%
Lektion17-Ubung2	73.42%
Lektion17-Ubung2 - szöveg	84.46%
Lektion17 TEST	60.25%
Holdfény Liget	78.57%

▶ Sumar itinerarii

▶ Sumar itinerar propriu

▶ Egyéni útvonalban töltött idő

▶ Egyéni útvonalban elért szint

▶ Egyéni útvonalban elért eredmény

▶ Egyéni útvonalban elért előrehaladás

Rezultatele traseului de învățare: în meniul Rezultate, în funcția Rezultate traseul de învățare, puteți selecta traseul pe care doriți să îl studiați mai în detaliu. Aici veți găsi date precum locația curentă, agregarea grupului, agregarea traseului individual, timpul petrecut pe traseul individual, realizarea traseului individual, nivelul traseului individual și realizarea traseului individual.



Cum funcționează jocul cadru din perspectiva utilizatorului?



Erasmus+

Proiectul a fost finanțat de Comisia Europeană.

Punctele de vedere exprimate nu le reflectă în mod necesar pe cele ale Comisiei Europene.

Jocul cu rama castelului este un joc în care trebuie să rezolvi sarcini de diferite nivele de dificultate pentru a ajunge la nivelul superior. Conform jocului, personajul ales de tine trebuie să ajungă în vârful turnului pentru a elibera prizonierul. Elevul poate alege dintre mai multe personaje, astfel încât el sau ea să își stabilească rolul. La fiecare nivel, elevul primește puncte și jetoane, iar după un anumit număr de puncte, o recompensă.

La începutul jocului există posibilitatea de a alege un personaj.

Dacă răspunsul este corect, elevul primește următoarea sarcină de la un nivel de dificultate mai ridicat, de exemplu, personajul urcă scările cu un etaj, dacă răspunsul este incorect, elevul trece la un nivel mai ușor și eroul cade.

