

## GYIK PEDAGÓGUSOKNAK

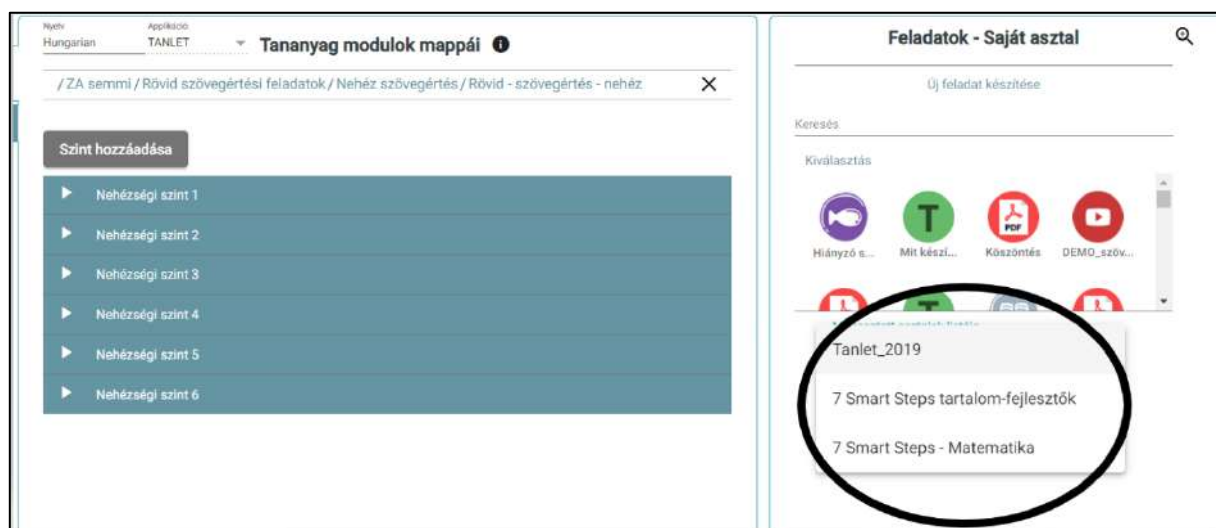
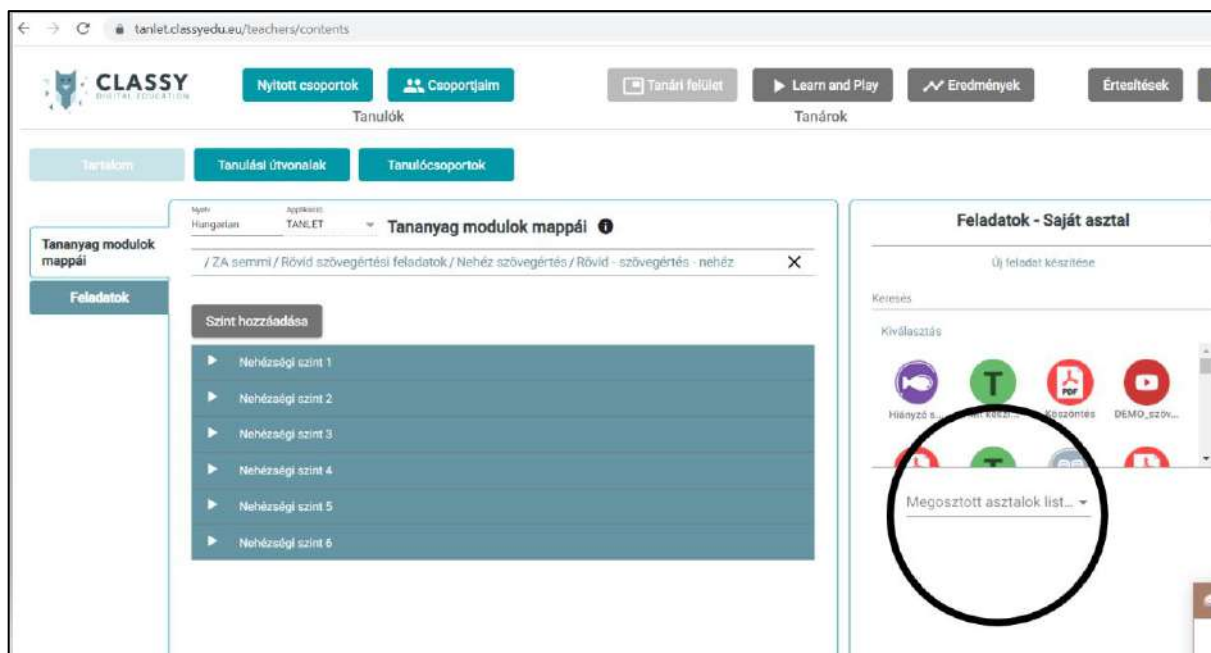
### Tartalom

Hogyan lehet közösen tartalmat fejleszteni, hogy minden csoporttag láthassa a már elkészült feladatokat? .....	2
Hogyan lehet jelezni a rendszerben talált technikai vagy tartalmi hibákat? .....	3
Hogyan ellenőrizhetem, hogy a diák hogyan látja a feladatokat tanulás közben? .....	4
Hogyan lehet új útvonalat létrehozni? .....	5
Hogyan működik a szintugró tananyagban történő tanulás és haladás?.....	7
Mit jelent a feladat visszajátszása? .....	7
Van-e lehetőség egy feladatban több képernyőt alkalmazni?.....	9
Hogyan lehet a feladatok között hatékonyan keresni?.....	9
Hogyan lehet az útvonalakhoz keretjátékot rendelni? .....	10
Hogyan lehet a kincsesládákba jutalmat elhelyezni? .....	11



**?** *Hogyan lehet közösen tartalmat fejleszteni, hogy minden csoporttag láthassa a már elkészült feladatokat?*

Csoportos tananyagfejlesztés során közös asztal létrehozásával, vagyis egy modul és a benne lévő tartalmak megosztásával jöhet létre a közös munka. A bal alsó sarokban a *Megosztott asztalok listája* menüpontra kattintva a legördülő listából válasszuk ki azt a csoportot, amellyel szeretnénk közösen dolgozni



## *Hogyan lehet jelezni a rendszerben talált technikai vagy tartalmi hibákat?*

A rendszerben tapasztalt hibákról hibaüzenetet (bug) szükséges küldeni. A hibaüzenet küldésének lépései a következők:

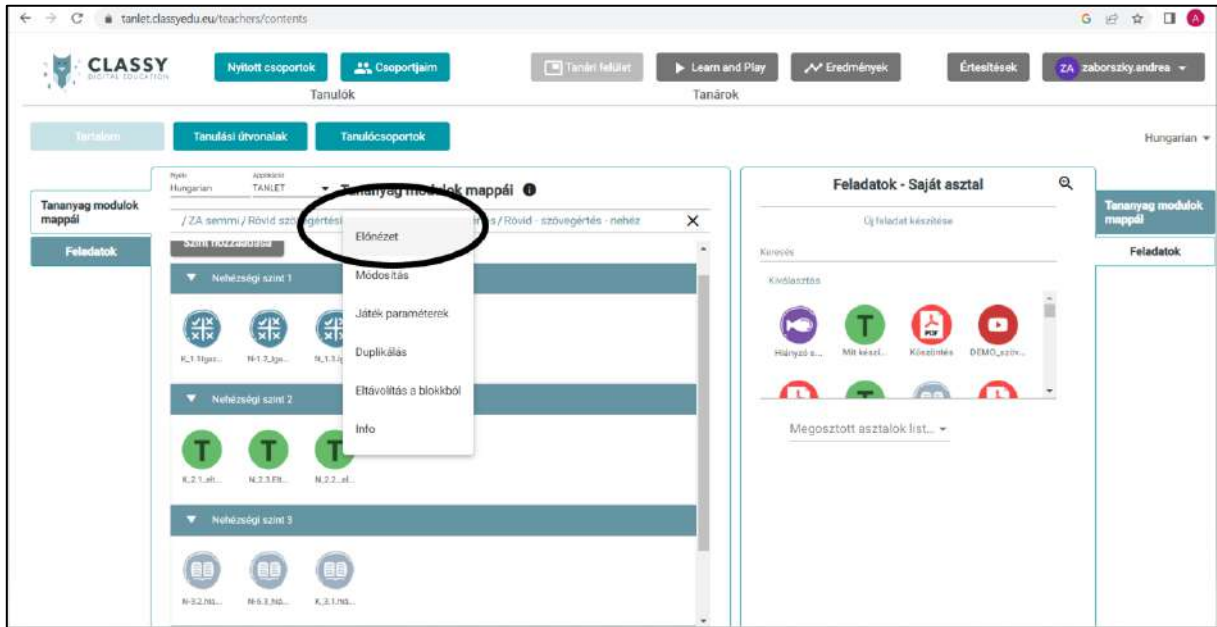
1. lépés: Kattints a bal felső sarokban található bagolyra!
2. lépés: Kattints az Info gombra
3. lépés: Kattints a fekete bogár ikonra (bug) a jobb alsó sarokban!
4. lépés: A felugró ablakba szükséges beírni a tapasztalt hibát.
5. lépés: Küldés



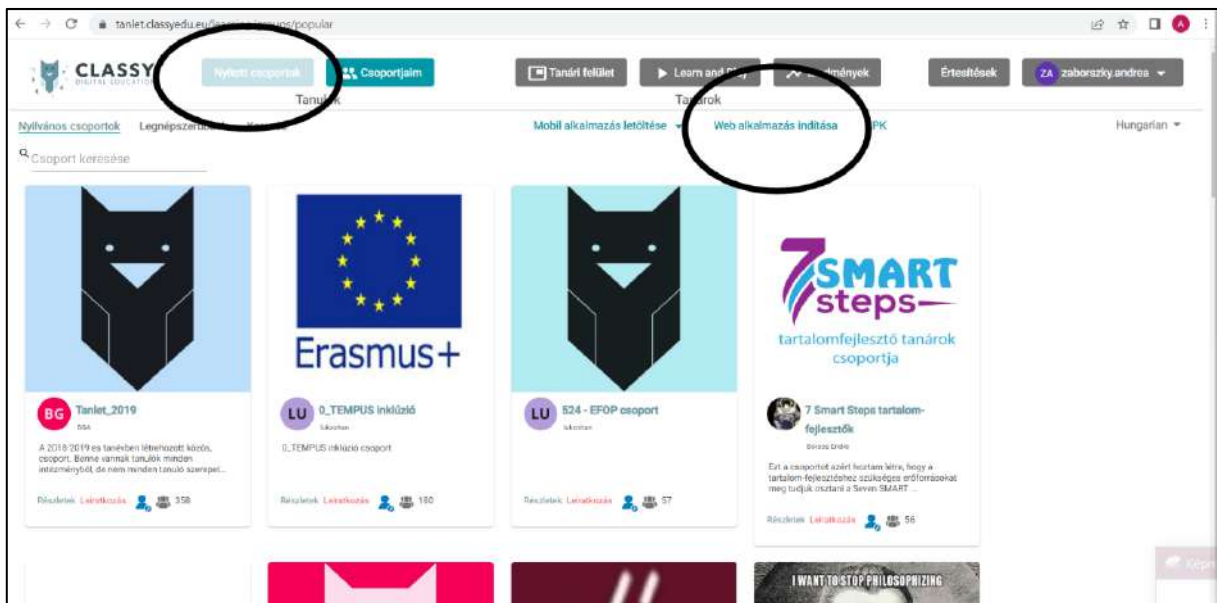
**?** *Hogyan ellenőrizhetem, hogy a diák hogyan látja a feladatokat tanulás közben?*

Erre két lehetőség áll rendelkezésre:

1. A saját asztalon lévő tartalmak megtekinthetők előnézetben.



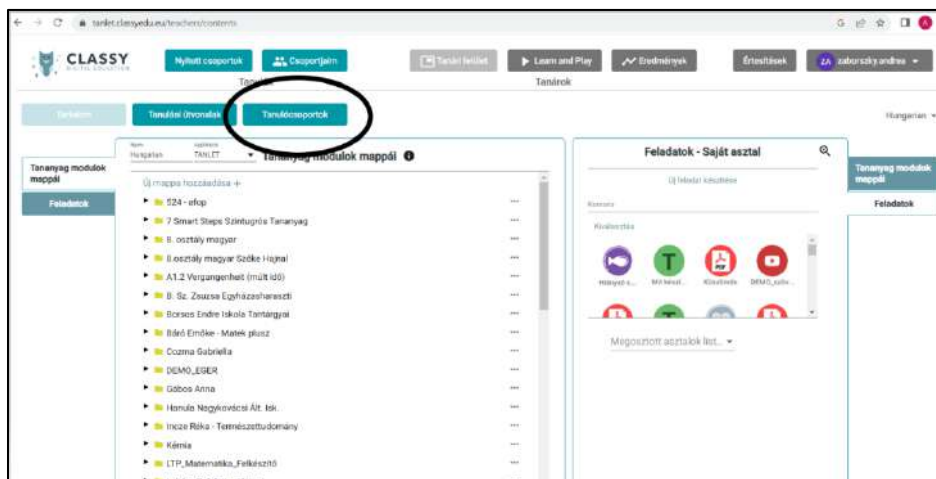
2. A tanári felületről a *Web alkalmazás indítása* (in: Nyitott csoport) feliratra kattintva indítható a tanuló alkalmazás, ahol a teljes útvonal lejátszható. Ennek előfeltétele, hogy az útvonal már létre legyen hozva a tanuló csoportban.



## Hogyan lehet új útvonalat létrehozni?

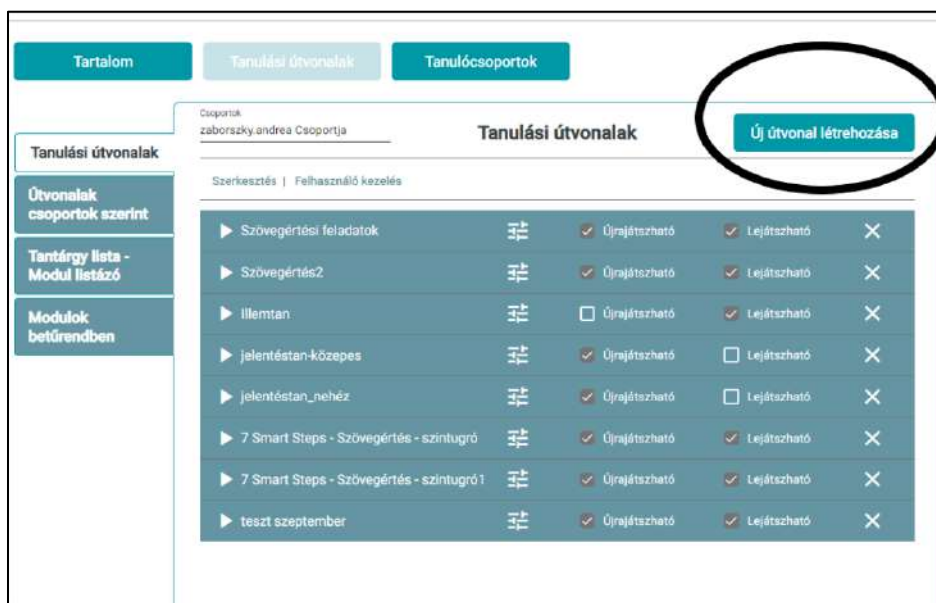
Az útvonal létrehozásának módja a következő:

1. lépés: Kattints a *Tanulócsoporthok* menüpontra!

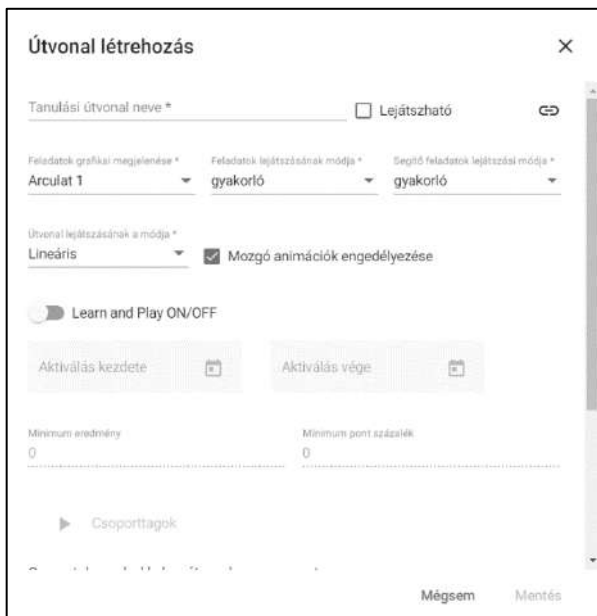


2. lépés: Válassz ki a csoportot, amelyikbe szeretnél új útvonalat létrehozni, majd válaszd a *Tanulási útvonal szerkesztése* opciót!

3. lépés: Kattints a jobb felső sarokban lévő *Új útvonal létrehozása* gombra!

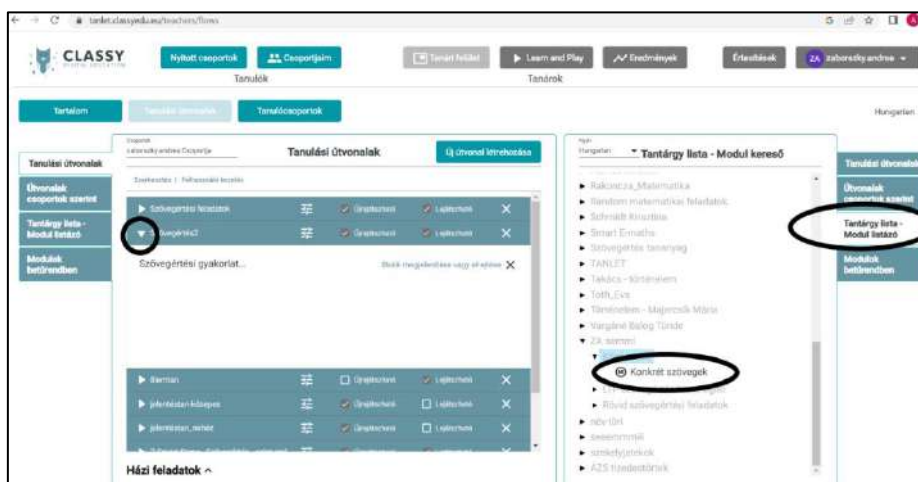


4. lépés: A felugó ablakban add meg az Útvonal nevét, valamint végezd el a szükséges beállításokat!



5. lépés: Nyisd le az elkészült útvonalat!

6. lépés: A jobb oldali tantárgylistából legkisebb szintet behúzd a bal oldali lenyitott mezőbe.



7. lépés: Tedd játszhatóvá az útvonalat

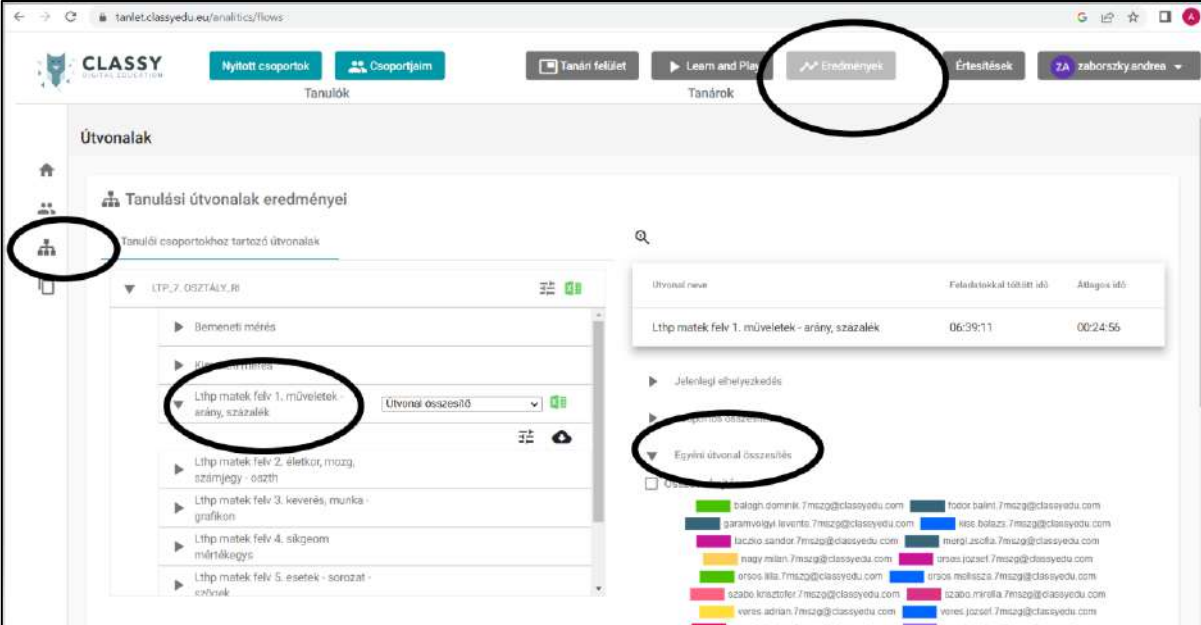
8. lépés: Lép be a <https://learntheplay.classyedu.eu/app/> alkalmazásba, majd a középső sávban válaszd ki a csoportot, amelyben az útvonalat létrehoztad. Az alsó sávban megjelenik az útvonal, amely rákattintva indítható.

## *Hogyan működik a szintugró tananyagban történő tanulás és haladás?*

Könnyen félreértéshez vezető kérdés, hogy miért esik szintet a diák, ha a segítőfeladat után, vagyis másodszorra megoldotta a feladatot. A kérdés lényege, hogy egy feladat csak akkor tekinthető sikeresen megoldottnak, ha minden segítség nélkül oldotta meg a tanuló. Ha első alkalommal nem sikerül megadni a helyes megoldást, akkor megkapja a segítőfeladatot, majd újra próbálkozhat az eredeti feladattal. Azonban ekkor már mindenképpen szintet fog esni, attól függetlenül, hogy most sikerül-e megoldani a feladatot vagy sem.

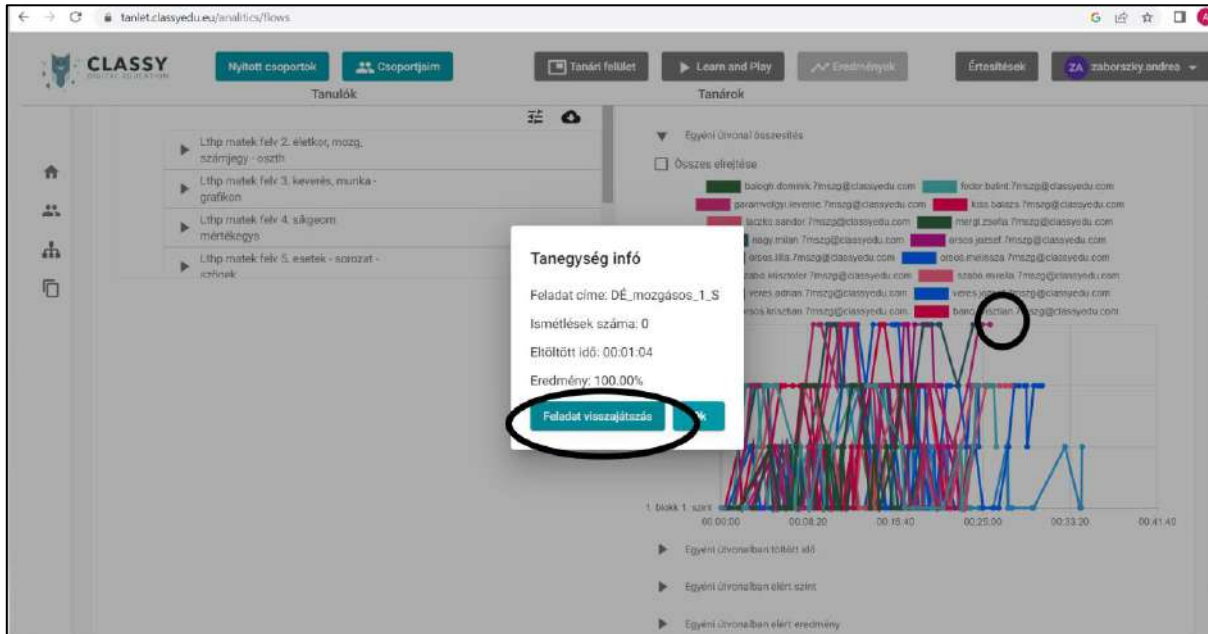
## *Mit jelent a feladat visszajátszása?*

Röviden azt jelenti, hogy a LTHP-ben lehetőség van visszanezni, hogy hogy mit csinált a gyermek, esetleg mit rontott el a feladatmegoldáskor. Az *Egyéni útvonal összesítés* menüpont biztosítja a legrészletesebb nyomon követést, az visszajátszhatóság funkcióval. Ezáltal lehetőség van egy adott diák tevékenységének videós visszanezésére egy konkrét



The screenshot shows the CLASSY analytics interface. At the top, there are navigation buttons: "Nyitott csoportok", "Csoportjaim", "Tanári felület", "Learn and Play", "Eredmények" (circled in black), "Értesítések", and a user profile "Z.A. zaborzsky andrea". Below this, the "Útvonalak" (Learning Paths) section is visible. On the left, a sidebar shows a list of learning paths, with "LTP\_7\_OSZTÁLY\_R" selected. In the main content area, the "Tanulási útvonalak eredményei" (Learning Path Results) are displayed. A table shows the results for "Lthp matek felv 1. műveletek - arány, százalékok" (circled in black). The table has columns for "Útvonal neve", "Feladatokkal töltött idő", and "Átlagos idő". Below the table, there is a section for "Egyéni útvonal összesítés" (Individual Path Summary) with a list of student names and their email addresses (circled in black).

feladat kapcsán. Nincs más dolgunk, mint a színek alapján kiválasztani a tanulót és a feladatot, majd a *Feladat visszajátszása* funkció segítségével az előnézethez hasonló videó formában megnézni, hogy a diák mit csinált pontosan. Ennek a legfőbb előnye, hogy feltárhatóvá válik az elakadás és így könnyebben lehet segítséget nyújtani a gyermeknek.



**Az újrarájtszott feladat:**



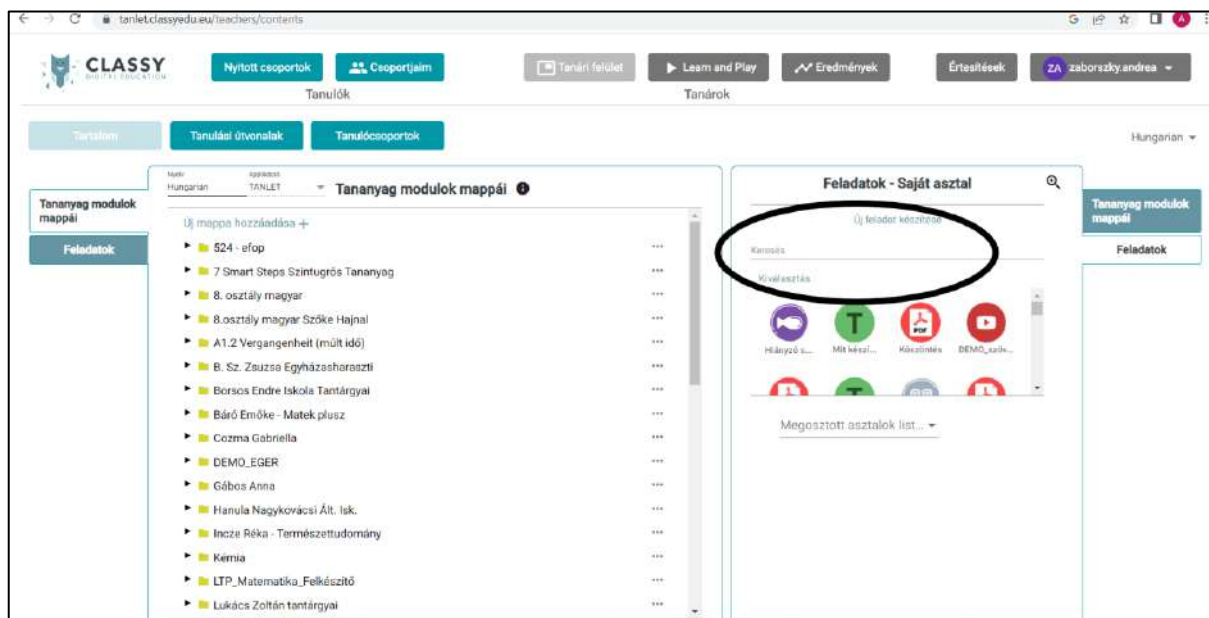


**?** *Van-e lehetőség egy feladatban több képernyőt alkalmazni?*

A több képernyő alkalmazása akkor hatékony, ha több, azonos típusú kérdést szeretnénk feltenni. Azonban nem ajánlott 2-3 feladatnál többet elhelyezni a játékmotorban, mert így a diák indokolatlanul is visszaeshet, ehhez elég, ha egyetlen feladatot elhibáz. Ezért érdemes maximalizálni a felületek számát, hogy ne legyen túl sok hibalehetőség.

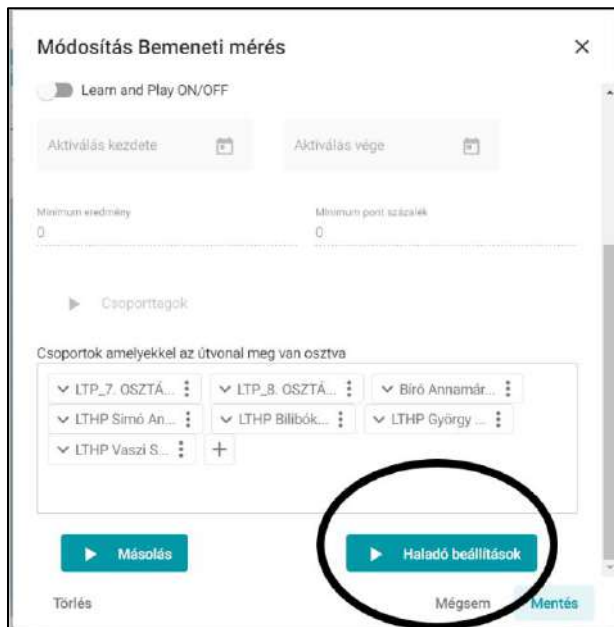
**?** *Hogyan lehet a feladatok között hatékonyan keresni?*

Önálló tartalomfejlesztés során gyakran előfordul, hogy a saját asztalon sok feladatot halmozódik fel, mielőtt azokat elhelyeznénk a tananyagstruktúrában. A kereső funkció lehetővé teszi, hogy a saját asztalon lévő feladatok között egyszerűen megtalálható legyen egy adott kérdés.

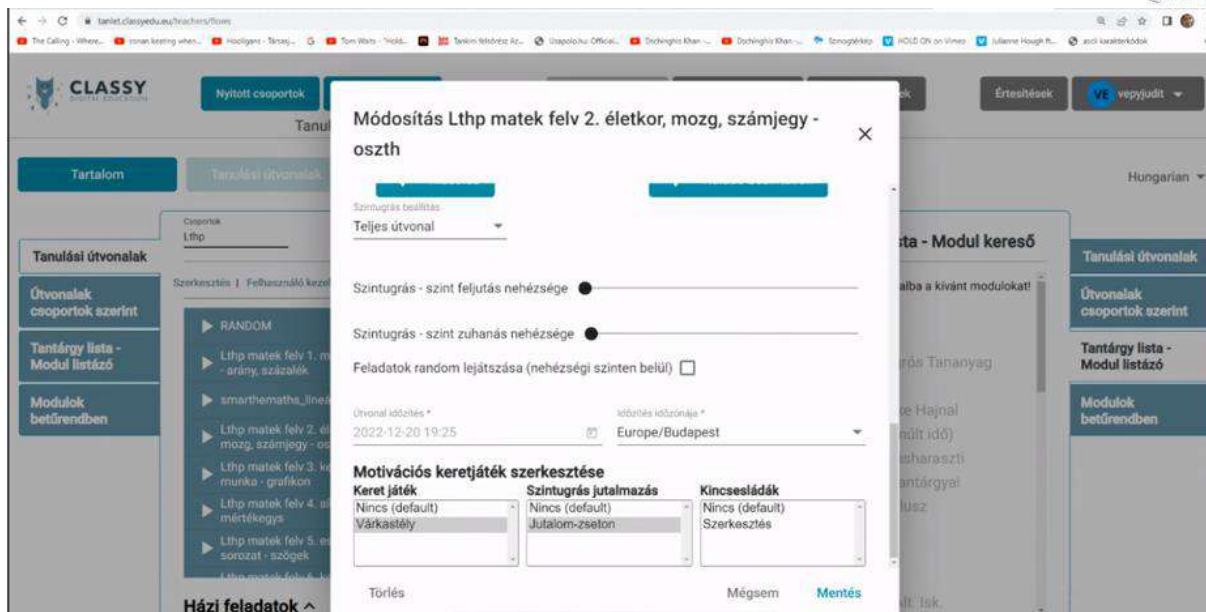


## Hogyan lehet az útvonalakhoz keretjátékot rendelni?

A keretjátékot a *Haladó beállításokban* lehet az útvonalakhoz rendelni.

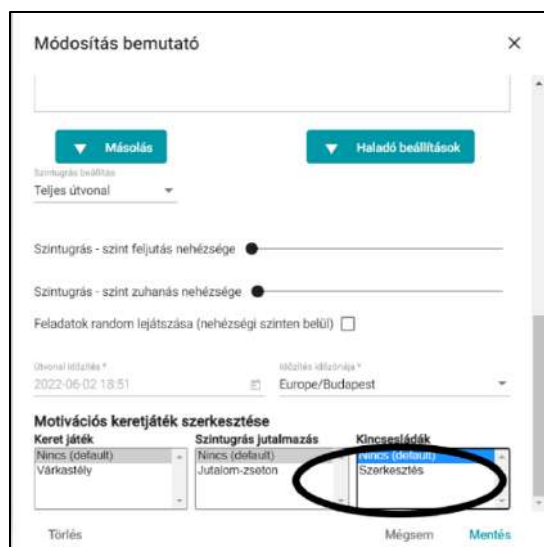


Tetszés szerint aktiválható a várkastély keretjáték, a szintugrás jutalmazás és a kincsesláda. Amennyiben a Szintugrás jutalmazása kerül kiválasztásra, akkor a diák zsetonokat kap a feladatmegoldás után. A kincsesláda választása esetén azonban ki kell választani és el kell helyezni a jutalmakat. A rendszerben meg lehet határozni, hogy a diák a tananyag hány százalékánál és a mennyi elért pontszámnál kaphasson jutalmat, pl. karaktereket vagy zenét.



## Hogyan lehet a kincsésládákba jutalmat elhelyezni?

Amennyiben a kincsésládákba aktiválásra került, a szerkesztés segítségével lehet kiválasztani és elhelyezni a jutalmakat. A jutalom lehet tetszőlegesen választott kép, zene (link) vagy egyéb



beépített jutalom, karakter. A jutalomszerkesztő ablakban megadható a név, a link és kép is feltölthető.

CLASSY

Nyitott csoportok

Tanul

Módosítás Lthp matek felv 2. életkor, mozg, számjegy -

Értékelések

VS

nyitult

Hungarian

### Kincsesláda szerkesztő

Kincsesládák száma: 1    Útvonal bajnoki pontszáma: 1500    Feladatok átlagos pontértéke: 22    Láda megszerzéséhez szükséges átlagos pontszám: 600

Ennek a szerkesztőnek a segítségével kincsesládákat helyezhetsz el az útvonal mentén, és karaktereket vagy jutalmakat tehetsz a ládába. Tetőzölges számú ládát adhatasz az útvonalhoz, de figyelj arra, hogy az útvonal hosszával és a feladatok átlag értékével arányosan alkalmazd a jutalmazást!

#### Jutalmak

Jutalom	Láda helye az útvonal mentén	Megszerzéshez szükséges pontszám	Jutalom törlése	Jutalom szerkesztése
sword	40	600		

Kincsesláda hozzáadása

Előnézet    Kilépés

Házi feladatok

Törlés    Mégsem    Mentés

Állj meg! A feladatok megoldásához szükséges pontszám: 600

Megoldás feltétele

Bejött

Aktuálisan a Windows 10 operációs rendszerrel vagyunk jelenleg.

### Kincsesláda szerkesztő

Kincsesládák száma: 0    Útvonal

Ennek a szerkesztőnek a segítségével kincsesládákat helyezhetsz el az útvonal mentén, és karaktereket vagy jutalmakat tehetsz a ládába. Tetőzölges számú ládát adhatasz az útvonalhoz, de figyelj arra, hogy az útvonal hosszával és a feladatok átlag értékével arányosan alkalmazd a jutalmazást!

Karakter

Új jutalom

### Jutalom szerkesztő

Jutalom neve \*

URL feltöltés

Kiválasztott kép feltöltése

Mégsem    Mentés

Mentés    Elvetés

Előnézet    Kilépés