


# GYIK SZÜLŐKNEK

## Tartalom

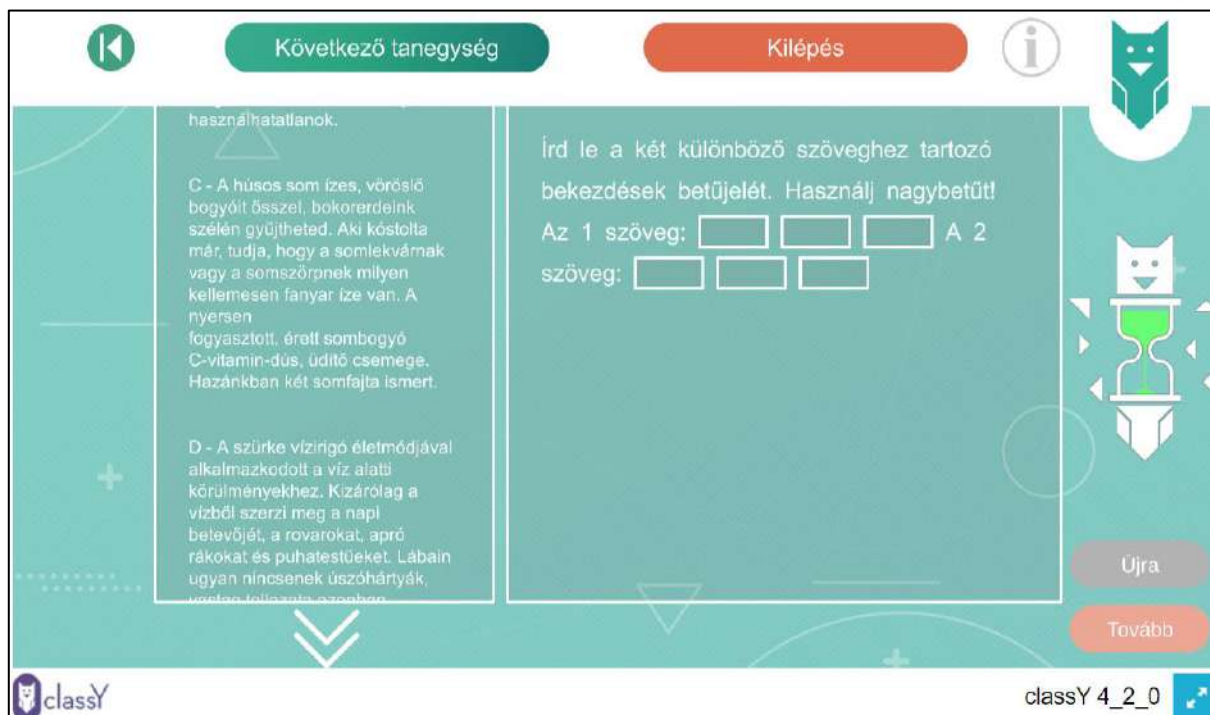
Hogyan tudja a diák a megkezdett tanulási folyamatot folytatni a következő alkalommal, hogy ne kelljen előlről kezdeni a feladatmegoldást? .....	2
Hogyan működik a feladatmegoldás során a navigáció a LThP rendszerben?.....	2
Hogyan működik a szintugró tananyagban történő tanulás és haladás? .....	3
Hogyan készítjük fel a gyermekeket a LThP használatára? .....	4
Hogyan lehet a feladatmegoldás során egy feladatot újra megoldani? .....	4
Hogyan lehet nyomon követni és ellenőrizni a diákok tanulási tevékenységét? .....	5
Hogyan működik a keretjáték felhasználói szempontból?.....	7

 *Hogyan tudja a diák a megkezdett tanulási folyamatot folytatni a következő alkalommal, hogy ne kelljen előlről kezdeni a feladatmegoldást?*

A LThP rendszerben az alapértelmezett beállítás szerint a diák mindig ott folytatja a feladatmegoldást, ahol abbahagyta. Amennyiben az útvonal beállításánál az újrajátszhatóság nincs bejelölve, akkor csak egyszer oldhatja meg az útvonalat, különben több alkalommal is.

 *Hogyan működik a feladatmegoldás során a navigáció a LThP rendszerben?*

1. A bagolyra kattintva lehet a tanegységek között előre-vissza navigálni. Előre a *Következő tanegység* menü segítségével, míg vissza a bal felső sarokban található navigáció nyíllal lehet haladni.
2. Szintén a bagoly ikon segítségével van lehetőség a rendszerből való kilépésre a *Kilépés* menüvel.
3. Amennyiben a diák nem tud helyesen válaszolni a kérdésre, a jobb alsó sarokban található *Újra* funkciógomb segítségével visszaléphet a feladathoz és újra elolvashassam, valamint a választadást is újra megismételheti.
4. Amint a tanuló megoldotta a feladatot, de a rendelkezésre álló idő még nem járt le, a *Tovább* gomb segítségével várakozás nélkül továbbléphet a következő feladathoz.



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

Gyakorta felmerülő kérdés, hogy miért esik szintet a diák, ha másodszori próbálkozásra, vagyis a segítőkérdés után sikerült jól megoldani a feladatot a segítőkérdés után.

A LThP szintugró tananyagban való tanulás 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 agy sem. Tehát abban az esetben, ha helyes választ ad, lezuhan, és egy könnyebb szintről kapja a következő feladatot. Ha azonban másodszorra sem sikerül megoldani a feladatot, akkor megkapja a magyarázatot, ami ismerteti a megoldás menetét, és csak ezután zuhan le.

Annak érdekében, hogy a tanulót ne érje váratlanul, hogy a második sikeres kísérlet után szintet esik, fontos, hogy a tanulási tevékenység előtt tisztázzuk a rendszer működését.

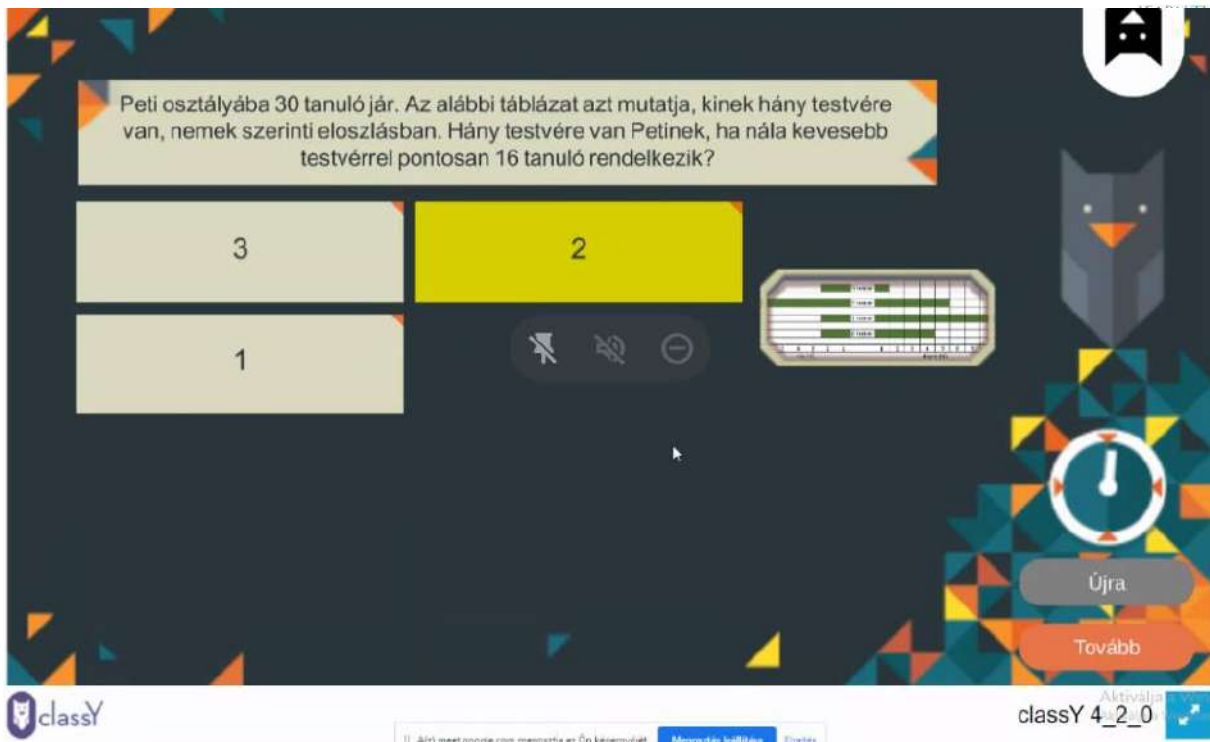
## *Hogyan készítjük fel a gyermekeket a LThP használatára?*

A sikeres tanulási tevékenység megvalósítása érdekében érdemes néhány alapvető információt közölni a diákokkal még a feladatmegoldás előtt. Ezek a következők:

- A LThP rendszerben látható, nyomon követhető a diák tevékenysége, pl. az, hogy mennyi időt szánt egy feladat megoldására. Ebből pedig következtetés vonható le arra vonatkozóan, hogy valóban komolyan vette-e a feladatot, elolvasta-e a szöveget, vagy csak találgatott stb.
- Érdemes tisztázni a rendszerben történő navigációt, különösen *Újra* funkciógombot, mivel ez ad lehetőséget arra, hogy ha a diák elrontott valamit, előlről kezdhesse a feladatmegoldást.
- A szintek közötti visszaesés kapcsán fontos tisztázni a gyermekekkel, hogy ha nem sikerült megoldania minden segítség nélkül a feladatot, le fog zuhanni egy szintet. Ezen nem változtat az sem, ha a segítőfeladat után sikeresen megoldja a feladatot.
- A feladatok a középiskolai felvételi feladati alapján készültek: témakörök, feladattípusok, témakörök stb.
- Végezetül az értékelés kapcsán érdemes tisztázni, hogy teszt üzemmódban a rendszer minden választ elfogad és továbbengedi a diákot, de ez nem jelenti azt, hogy helyesen oldotta meg és pontot kap érte. A gyakorló üzemmódban mindig rögtön mutatja a motor, hogy jól válaszolt vagy helytelenül, a teszt üzemmódban csak ha a továbbra kattintasz, akkor jelzi a rendszer, hogy a válasz jó volt vagy sem.

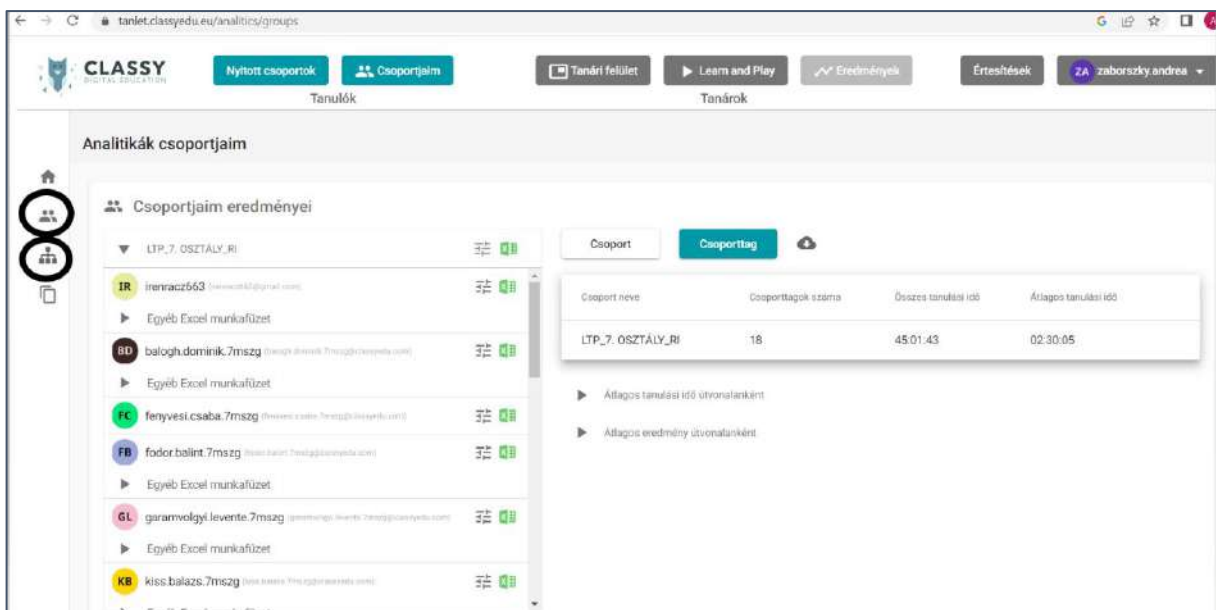
## *Hogyan lehet a feladatmegoldás során egy feladatot újra megoldani?*

Ha a diák elront valamit a feladatmegoldás folyamán, érdemes a jobb alsó sarokban található *Újra* funkciógomb segítségével visszalépni a feladathoz és újra megoldani azt.

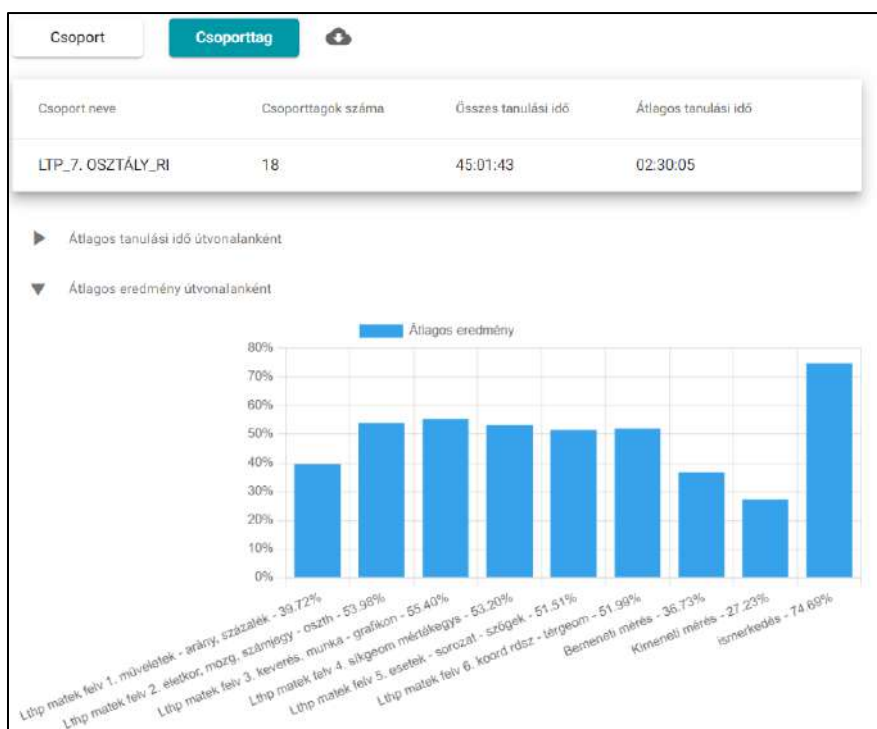


**?** *Hogyan lehet nyomon követni és ellenőrizni a diákok tanulási tevékenységét?*

A diákok tevékenységét több módon van lehetőség nyomon követni, az átfogó ellenőrzéstől egészen a részletekig menően. Két megközelítés adott a rendszerben, a bal oldalon található ikonok segítségével választható ki a megfelelő.



## 1. Csoportjaim eredményei menüpontban tekinthető meg az útvonalankénti átlagos tanulási idő és átlagos eredmény.



**2. Tanulási útvonalak eredményei:** Az *Eredmények* menüpont alatt a *Tanulási útvonalak eredményei* funkción belül lehetőség van az útvonal kiválasztására, melyet meg szeretnénk részletesebben vizsgálni. Olyan adatokat találhatók itt, mint a jelenleg elhelyezkedés, csoportösszesítés, egyéni útvonal összesítés, egyéni útvonalban töltött idő, egyéni útvonalban elért eredmény, egyéni útvonalban elért szint és egyéni útvonalban elért előrehaladás.

Útvonal neve	Feladatokkal töltött idő	Átlagos idő
Lthp matek felv 1. műveletek - arány, százalék	06:39:11	00:24:56

▶ Jelenlegi elhelyezkedés

▶ Csoportos összesítések

▶ Egyéni útvonal összesítés

▶ Egyéni útvonalban töltött idő

▶ Egyéni útvonalban elért szint

▶ Egyéni útvonalban elért eredmény

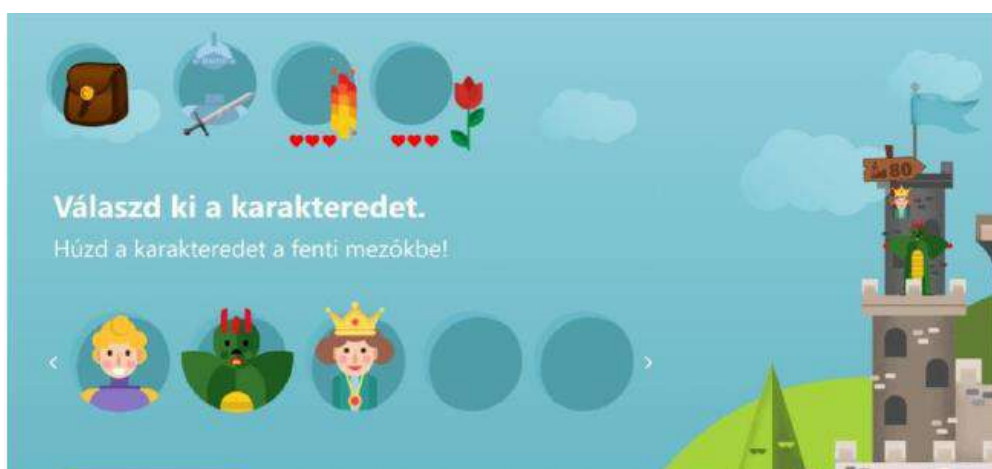
▶ Egyéni útvonalban elért előrehaladás



## *Hogyan működik a keretjáték felhasználói szempontból?*

A várkastély keretjáték lényege, hogy a különböző nehézségi szinteken elhelyezett feladatok megoldása közben fel kell jutni a legfelsőbb szintre. A játék szerint a választott karakternek fel kell jutnia a toronyba, hogy kiszabadítsa a foglyot. A diák több karakter közül választhat, tehát ő határozza meg a szereposztást. Szintlépéskora a tanuló pontokat és zsetont kap, bizonyos pontszámot követően pedig jutalmat kap.

A játék elején van lehetőség a karakterválasztásra:



Amennyiben  
a

feladatmegoldás sikeres, a diák egy nehezebb nehézségi szintről kapja a következő feladatot, vagyis a karakter felmegy a lépcsőn egy emeletet, helytelen válasz esetén tanuló egy könnyebb szintre esik, a hős pedig lezuhan.

