

MANUAL DE BUNE PRACTICI

Bune practici în utilizarea Learn Then Play și în dezvoltarea de conținuturi

Cuprins

1. Introducere - Ce înțelegem prin bune practici?	2
2. Care sunt cele mai bune ghiduri de practică și ajutoare de formare și unde pot fi găsite?.....	3
3. Baza de date a conținutului disponibil în Learn Then Play.....	4
4. Atribuirea motoarelor de joc la tipurile de acțiuni.....	4
4.1. Motor de împerechere a sarcinilor	4
4.2. Gruparea tipului de sarcină	5
4.3. Motoare de joc cu alegere a răspunsului	6
4.4. Motor de joc complementar	7
5. Sugestii utile pentru dezvoltarea conținutului și aplicații	9
5.1. Digitizarea materialului profesional existent	9
5.3. Orientare (introducere).....	9
5.4. Conținut liniar sau sinoptic?.....	10
5.5. Definirea nivelurilor de dificultate	10
5.6 Criterii pentru nivelurile de dificultate.....	10
5.8. Domeniul de aplicare a curriculumului	10
5.9. Criterii privind domeniul de aplicare.....	11
5.10. Lizibilitate - vizibilitate.....	11
5.11. Formate care pot fi încărcate în Learn Then Play.....	11
5.12. Dezvoltarea înțelegerii textului în Learn Then Play.....	11
5.13. Înțelegerea textului - tipuri de texte	12
5.14. Sarcini de sprijin	12
5.15. Explicații.....	12



1. Introducere - Ce înțelegem prin bune practici?

Un set de bune practici este un set de orientări care, conform experienței, poate duce la rezultate pozitive și eficiente. Orientările privind cele mai bune practici au fost compilate pe baza sfaturilor experților Learn Then Play, a feedback-ului din partea utilizatorilor și a educatorilor de conținut, precum și a elevilor care învață în aplicație. Au fost colectate cele mai bune practici și modalități de lucru care pot facilita modul de utilizare a Learn Then Play, pe teme și probleme ridicate frecvent de utilizatori. Cu toate acestea, respectarea bunelor practici nu este obligatorie, ci mai degrabă sugestii orientate spre practică, care sunt întotdeauna recomandate pentru a fi adaptate la nevoile și circumstanțele locale. Cele mai bune practici reprezintă mai degrabă un cadru general pentru utilizator.

Scopul acestui manual este de a oferi un context profesional adecvat pentru utilizarea aplicației și a metodologiei digitale. În acest scop, în primul capitol am adunat manuale utile, ghiduri, descrieri, tutoriale video care facilitează atât aplicarea sistemului Learn Then Play și a metodologiei Smart, cât și dezvoltarea de conținut. Baza de date de conținut disponibilă în Learn Then Play împărtășește un depozit de materiale de învățare gata de utilizare care pot fi folosite gratuit.

O întrebare frecventă din partea utilizatorilor (profesori de dezvoltare de conținut) este cum să atribuie conținutul pe care doresc să îl creeze la sarcini, ce sarcini sunt utile pentru a pune în aplicare curriculum-ul proiectat. În ultimul subcapitol, dorim să ajutăm cititorul interesat în această privință, ilustrând tipurile de sarcini cu exemple practice.

2. Care sunt cele mai bune ghiduri de practică și ajutoare de formare și unde pot fi găsite?

Materialele metodologice și educaționale sunt disponibile în mod gratuit pe site-ul proiectului LTP, care poate fi accesat de către oricine este interesat: <https://learnthenplay.hu>

Colecția de instrumente metodologice:

- Ghidul de utilizare pentru profesori prezintă interfața pentru profesori, principalele funcționalități, posibilitățile de utilizare a conținutului gata pregătit și modul de creare a materialelor didactice.
- Manualul de utilizare pentru elevi rezumă caracteristicile interfeței de rezolvare a problemelor pentru elevi.
- Videoclipuri pentru utilizatori: manualele de utilizare sunt însoțite de tutoriale pentru utilizatori, care demonstrează modul de utilizare practică a Learn Then Play. Videoclipurile scurte de prezentare a aplicației facilitează învățarea modului de utilizare a aplicației, arătând pas cu pas procedurile care trebuie urmate.
- Documentul Atributele motoarelor de jocuri oferă o descriere tehnică a peste 10 tipuri de motoare de jocuri, tipuri de sarcini video și de text, modul în care sunt create, caracteristicile lor de bază, cum ar fi limitele domeniului de aplicare, numărul de caractere, numărul de răspunsuri corecte, etc.
- Manualul de beneficii: oferă o descriere utilă și informativă a caracteristicilor și beneficiilor de bază ale sistemului Learn Then Play pentru toate părțile interesate (profesori, părinți sau elevi).
- Întrebări frecvente pentru profesori: o colecție de întrebări frecvente pentru a ajuta profesorii să se pregătească pentru întâlnirile față în față cu comunitatea de părinți.
- Întrebări frecvente pentru părinți: întrebări frecvente pentru părinți
- Documentare și filme promoționale: prezentarea rezultatelor proiectului, a beneficiilor aplicației Learn Then Play și a sugestiilor de utilizare a sistemului.

3. Baza de date a conținutului disponibil în Learn Then Play

Baza de date a sistemului conține în prezent o varietate de conținuturi pedagogice, în special în domeniile matematică, științe, istorie, înțelegere a lecturii, gramatică, germană, engleză etc. pentru clasele 5-8. Conținutul existent este disponibil gratuit și poate fi adaptat în mod flexibil la nevoile locale. Aplicația Learn Then Play și conținutul gata pregătit sunt disponibile după înregistrare la următorul link: <https://learnthenplay.classyedu.eu>

4. Atribuirea motoarelor de joc la tipurile de acțiuni

- Motor de împerechere a sarcinilor: Interzis să se utilizeze A
- Tip de sarcină de grupare: Seturi
- Motoare de joc cu alegere a răspunsului: Întrebă-răspunsul, Bubble Monster, Adevărat-False
- Motor de joc complementar: Motor de joc de înțelegere a cuvintelor, Problemă de cuvinte, Pește în apă, Spânzurătoarea
- Motorul jocului de creare a textului: Sarcină individuală de text (necesită evaluarea profesorului)
- Sarcini Pdf: potrivite pentru încărcarea de conținut text, prezentări
- Sarcini audiovizuale: adecvate pentru încărcarea de conținut audiovizual

4.1. Motor de împerechere a sarcinilor

A interzis



Forbidden este un motor de împerechere a sarcinilor, foarte util pentru a crea o mare varietate de conținut. Acesta constă într-un set de nume, fraze sau enunțuri care trebuie să fie asociate corect cu un alt set de nume, fraze sau enunțuri. Este important ca piesele care urmează să fie comparate să nu fie prea lungi, altfel nu vor încăpea pe ecran.

- Pentru determinarea semnificației sinonimelor, antonimelor, a expresiilor colocviale, a expresiilor de modă veche, Interzisul este cel mai potrivit, deoarece perechile de cuvinte care se potrivesc pot fi cu ușurință împerecheate în exercițiu.
- De asemenea, poate fi folosit pentru secvențierea evenimentelor, atâta timp cât acestea sunt răspunsuri scurte. În acest caz, primul membru al perechii este numerotarea, iar al doilea este evenimentul în sine. Lamele trebuie să fie scurte, altfel perechile prea lungi vor ieși în afară de suprafață.

Puneți evenimentele în ordine!

1 - Hansel o duce pe prințesă acasă.

2 - Regele Franței îi dă un nou nume lui Hansel.

3 - Hansel refuză mâna prințesei.

4 - Hansel începe să-și spună povestea.

- Este un mod excelent de a pune laolaltă proverbe "tăiate" și amestecate:

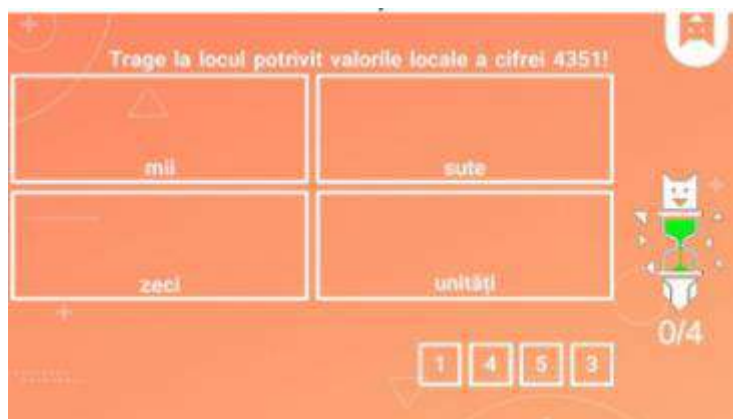


4.2. Gruparea tipului de sarcină

4.2.1. Multimi



Acest tip de sarcină este utilizat pentru a procesa și compara relații logice, conexiuni, contraste, similitudini. În cadrul acestei sarcini, pot fi create între 2 și 4 seturi, în care termenii și cuvintele date trebuie grupate și extrase în funcție de criteriul dat. Sarcina dezvoltă gândirea comparativă, recunoașterea trăsăturilor comune și a celor diferite.



4.3. Motoare de joc cu alegere a răspunsului

4.3.1. Întrebă-răspunsul



În motorul de joc Întrebare-răspuns, elevul trebuie să aleagă răspunsul corect din mai multe soluții alternative. Practic, cu ajutorul acestui tip de sarcină se poate crea practic orice tip de conținut. În motorul de joc cu alegere multiplă, pot fi oferite mai multe soluții corecte, a căror indicație depinde de alegerea individuală din instrucțiuni. Dacă doriți să vă ușurați sarcina, puteți chiar să specificați numărul exact de răspunsuri corecte.

Dacă doriți să faceți sarcina mai dificilă, puteți adăuga și "deflectori" pentru răspunsurile greșite. Utilitatea unei sarcini este determinată mai mult de calitatea distractorilor decât de întrebarea în sine sau de răspunsul corect. Este recomandabil să se formuleze atât răspunsuri bune, cât și răspunsuri proaste, care să fie apropiate între ele, cu mici diferențe între ele, care să îngreuneze sarcina și să crească dificultatea conținutului.

4.3.2. Monstrul balon



Motorul de joc Monstrul balon este un tip de sarcină cu alegere multiplă, cu o întorsătură logică, în care trebuie să se obțină mai degrabă răspunsuri incorecte decât corecte. Merită să o folosiți pentru conținuturi cu răspunsuri mai scurte, având în vedere limitările bulelor.

4.3.3. Adevărat-Fals



Motorul de joc Adevărat-Falabil este o întrebare cu alegere multiplă cu doar două răspunsuri posibile. În acest tip de sarcină, de exemplu, trebuie să decideți dacă o afirmație dintr-un text este adevărată sau falsă.

4.4. Motor de joc complementar

În motorul de joc de completare, textul lipsă trebuie completat cu o anumită unitate, un tip de sarcină cunoscut sub numele de umplere a golurilor. Aceasta constă în completarea golului din text cu o propoziție sau o frază din text. Există mai multe variante, unele cer elevului să completeze elementul lipsă sau să selecteze elementul corect dintr-o listă predefinită.

4.4.1. Intelegere text



Un motor de sarcini special conceput pentru a gestiona cantități mari de text și, prin urmare, are o gamă largă de aplicații. Textul incomplet trebuie completat cu soluția corectă dintr-un set predefinit de alternative. Un mare avantaj este faptul că elevul poate vedea sarcinile și textul în același timp, acesta din urmă poate fi recitat în orice moment în bara din stânga ecranului, iar informațiile căutate pot fi recuperate.

Text lipsă: pentru secțiunea Text, trebuie să introduceți doar o parte a instrucțiunii sau titlul textului. În secțiunea Full Text a exercițiului, puneți textul incomplet care trebuie completat.

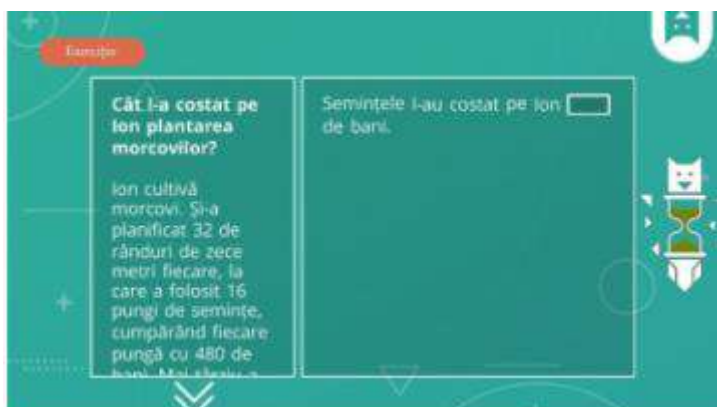


4.4.2. Exercițiu text



Sarcina de text este utilă atunci când se așteaptă un răspuns specific din partea elevilor. Nu există variante ale soluției, deoarece sistemul nu acceptă o soluție care diferă ca formă de răspunsul corect, indiferent de conținutul acesteia, și face distincție între utilizarea sau absența majusculilor și minusculilor, a spațiilor sau a enumeratorilor. Elevul trebuie să scrie un text scurt. În cazul în care textul scris nu corespunde răspunsului dat de profesor, răspunsul este nereușit.

Secvențierea: o posibilă aplicație este sortarea textului mixt (paragrafe, propoziții): textul mixt, marcat cu numere/ litere, este introdus în secțiunea Text. Ordinea corectă a literelor trebuie să fie indicată în secțiunea Propoziție (de exemplu, ordinea corectă a textului este A B C D). Precizați în prealabil că nu se va folosi punctuația, scrieți soluția cu majuscule.



4.2.1. Pește în apă



În motorul de sarcini "Peștele în apă", textul poate fi completat într-un mod mai jucăuș, selectând soluția corectă dintre cele greșite și inserând-o în partea corespunzătoare a propoziției. Pentru a face sarcina mai dificilă, merită să dați mai multe răspunsuri greșite. Textul folosit în acest caz este mai scurt, maxim 1-2 propoziții, iar numărul de cuvinte lipsă este de 2-3.

4.4. Hangman



Motorul de sarcini Hangman este o variantă specială a motorului de joc suplimentar, care se bazează pe binecunoscutul joc, în care fraza de rezolvare, propoziția mai scurtă, proverbul sau zicala poate fi alcătuită din litere.

4.5. Motor de joc pentru crearea de cuvinte

Individuală de text



Sarcina de text individual poate fi utilizată pentru crearea de texte independente, dar, deoarece aplicația (aplicațiile) digitală (digitale) nu o poate (pot) interpreta, sistemul va evalua lucrarea scrisă ca fiind corectă, indiferent de conținutul răspunsului, și, prin urmare, va evalua lucrarea în mod tradițional.

5. Sugestii utile pentru dezvoltarea conținutului și aplicații

5.1. Digitizarea materialului profesional existent

Digitizarea materialelor profesionale existente este cea mai rapidă modalitate de a dezvolta conținut: fișe de lucru, teste, prezentări. Este ușor să produceți conținut video narat din prezentări PowerPoint, fie folosind un înregistrator de ecran, fie importându-le în aplicația prezzi.com și înregistrându-le cu ajutorul opțiunii video maker.

5.2. Rolul metodelor și instrumentelor tradiționale în Learn Then Play

Atunci când rezolvăm o sarcină de înțelegere a unui text, aplicația Learn Then Play poate fi utilizată împreună cu alte metode, de exemplu, putem oferi elevilor și textul pe hârtie, deoarece munca este mult mai ușoară dacă pot marca informațiile pe care le caută și dacă pot vedea întrebările și textul în sine în același timp.

5.3. Orientare (introducere)

Înainte de a începe sarcina, este util să le urați bun venit elevilor și să pregătiți subiectele care urmează să fie studiate. În cazul unui conținut liniar, acest lucru se poate face într-un simplu document pdf sau chiar sub formă de videoclip. În cazul materialelor de învățare plug-in,

această introducere ar trebui să fie, de asemenea, sub forma unei superunități, altfel sistemul nu poate trece la următoarea sarcină.

5.4. Conținut liniar sau sinoptic?

Pentru conținutul liniar, structura recomandată a nucleului de învățare este ca elevii să primească mai întâi textul în format pdf, urmat de sarcinile asociate sub forma unor motoare de joc. Cu toate acestea, după cum s-a menționat deja, numai superunitățile pot fi folosite pentru conținutul salturilor de nivel, astfel încât un motor de joc autonom în format pdf nu este o soluție. Cu toate acestea, textele pot fi încărcate cu ajutorul butonului de informații din motorul de joc, caz în care este important să-i avertizăm pe elevi să fie mereu atenți la textul care este încărcat, deoarece acest lucru ar putea duce la trecerea neobservată de la un text la altul, ceea ce ar perturba procesul de învățare.

5.5. Definirea nivelurilor de dificultate

În cazul unei structuri curriculare cu salturi de nivel, se recomandă ca criteriile pentru nivelurile de dificultate să fie definite în prealabil. Acest lucru se poate face în două moduri:

- structura conținutului/temei: nivelurile de dificultate sunt create în cadrul subtemei.
- structurarea în funcție de nivelul de dificultate: de exemplu, aceleași subteme se repetă în nivelurile ușor, dificil și mediu. De exemplu, subteme din cadrul fracțiilor zecimale: la fiecare nivel de dificultate se repetă aceste subteme - valoarea locală; linia numerelor; rotunjirea, adunarea - scăderea; înmulțirea cu unu etc.

5.6 Criterii pentru nivelurile de dificultate

Cel mai simplu mod de a determina nivelurile de dificultate este de a le corela cu clasa.

5.7. Conținutul audiovizual

Conținutul audiovizual poate fi folosit pentru a produce: cărți audio, videoclipuri tematice descărcate de pe youtube, clipuri de film sau chiar conținut auto-creat, etc.

5.8. Domeniul de aplicare a curriculumului

Merită să vă gândiți la scopul și la formatul învățării pe care doriți să o împărtășiți cu elevii dumneavoastră. Structura recomandată a curriculumului este că nu ar trebui să existe prea multe blocuri într-un modul sau prea multe niveluri în cadrul unui bloc. Scopul este de a

permite un interval de timp relativ previzibil în care să se acopere o singură lecție sau un singur subiect. Evitați să combinați mai multe subiecte într-un mod care să genereze prea mult material, deoarece acest lucru face imposibilă acoperirea unităților mai mici în cadrul unei lecții. În cazul în care scopul este de a produce conținut pregătit pentru admitere, poate fi oportună combinarea mai multor materii într-un singur bloc.

5.9. Criterii privind domeniul de aplicare

Din punct de vedere pedagogic și funcțional, textele nu ar trebui să depășească 1-1,5 pagini, deoarece este plictisitor să citești un text mai lung pe o interfață de rezolvare a sarcinilor, pe o tabletă sau pe un smartphone. Cu toate acestea, puteți lucra și cu texte mai scurte sau mai mici, împărțindu-le în mai multe părți.

5.10. Lizibilitate - vizibilitate

Atunci când se produce conținut de sine stătător, trebuie să se țină cont de faptul că cursanții pot utiliza aplicația și pe un smartphone, astfel încât toate textele și graficele trebuie să fie lizibile și vizibile la o dimensiune mai mică. Pentru conținutul textului, se recomandă utilizarea unui font de dimensiune mai mare, de cel puțin 20.

5.11. Formate care pot fi încărcate în Learn Then Play

Conținutul text este cel mai ușor de încărcat în format pdf, care poate fi creat din Word sau dintr-un fișier ppt creat cu ajutorul PowerPoint. Conținutul audiovizual poate fi încărcat în format mp4.

5.12. Dezvoltarea înțelegerii textului în Learn Then Play

În domeniul dezvoltării competențelor, dezvoltarea înțelegerii textului este deosebit de importantă și, prin urmare, este tratată mai detaliat în următoarele secțiuni. În dezvoltarea înțelegerii textului, merită să se lucreze la toate nivelurile de înțelegere a textului pe care le oferă aplicația. Cu toate acestea, sarcinile de înțelegere de nivel superior (de exemplu, crearea de texte, opinii independente) nu sunt adecvate din cauza limitărilor aplicațiilor digitale în general. Tipurile de operații de înțelegere a textului care pot fi procesate în sistemul Learn Then Play sunt: regăsirea informației, înțelegerea, inferența, coerența textului, interpretarea.

5.13. Înțelegerea textului - tipuri de texte

Sistemul poate fi utilizat pentru a procesa texte în diferite moduri: fie prin adresarea mai multor întrebări ca contraargument la un text mai lung, fie prin utilizarea unor texte mai scurte diferite pentru fiecare sarcină, cu care trebuie efectuate diferite operații de înțelegere.

5.14. Sarcini de sprijin

În cazul întrebărilor mai simple, nu este întotdeauna adecvat să se utilizeze indicații în cadrul superunității, de exemplu, pentru date istorice sau pentru înțelegerea textului în cazul căutării de informații. Deoarece butonul de informații le permite elevilor să găsească răspunsul corect în text, poate fi suficient să se ofere răspunsul corect și locația exactă a acestuia în explicație.

5.15. Explicații

În toate cazurile, este esențial să se ofere o explicație pentru sarcina superunitară, inclusiv soluția corectă și explicarea procesului de rezolvare a acesteia.