

Používanie domácich úloh ako rodič/opatrovník

Popis procesu – Učenie sa a hra / LearnTHENPlay, LTHP Simple BETA

Na čo sa dá použiť?

Riešenie domácej úlohy Učenie sa a hra / LearnTHENPlay je navrhnuté tak, aby podporovalo nezávislé digitálne učenie tým, že poskytuje prístup len k vzdelávacej aplikácii v zariadení so systémom Android žiaka, kým nie je domáca úloha dokončená. Aplikácia LThP Simple obsahuje výučbu aj funkciu blokovania zariadenia. Po aktivácii funkcie Učenie sa a hra /LearTHENPlay možno na zariadení používať len túto aplikáciu, kým nie sú splnené požiadavky na domácu úlohu.

Pozor! Táto funkcia funguje len na zariadeniach so systémom Android, nie na mobilných zariadeniach so systémom iOS ani na prenosných/desktopových počítačoch.

Čo potrebujete?

Na používanie aplikácie Učenie sa a hra/Learn THEN Play Simple BETA budete potrebovať:

- e-mailovú adresu rodiča a heslo, ktoré používate na registráciu do platformy Učenie sa a hra/Learn THEN Play;
- jednu (alebo viac) e-mailovú adresu (adresy) a heslo (heslá) dieťaťa (detí) vo vašej starostlivosti, ktoré používate na registráciu do platformy Učenie sa a hra/Learn THEN Play;
- vytvoriť rodinné spojenie medzi vami a dieťaťom (deťmi) na platforme;
- dieťa (deti) musí mať mobilné zariadenie so systémom Android, do ktorého je možné stiahnuť aplikáciu Učenie sa a hra/Learn THEN Play (minimálne verzia Android 8.0 alebo vyššia);
- deti musia byť zapísané do študijnej skupiny Učenie sa a hra/Learn THEN Play, v ktorej učiteľ(ka) zadáva(a) povinné domáce úlohy.

Ak sú splnené všetky tieto podmienky, môžete ako rodič aktivovať aplikáciu Učenie sa a hra/Learn THEN Play, aby sa zabezpečilo, že kým dieťa nesplní povinné domáce úlohy na zariadení, nebude môcť používať svoj telefón/tablet so systémom Android na žiadne iné účely. Nasleduje podrobný prehľad krokov na prevzatie, aktiváciu a používanie aplikácie Učenie sa a hra/Learn THEN Play.

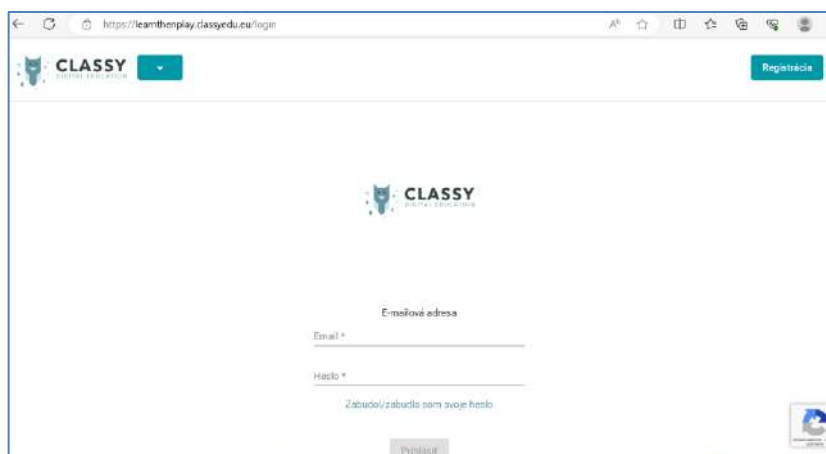
1. Nadviazanie kontaktu medzi rodičmi a deťmi na webovej platforme Učenie sa a hra/Learn THEN Play

Aby rodičovská kontrola fungovala, musí byť medzi dvoma používateľskými profilmi na webovej platforme Učenie sa a hra/Learn THEN Play vytvorený vzťah rodič-dieťa. Spojenie môže iniciovať ktorákoľvek strana a musí ho schváliť druhá strana.

Ako rodič by ste to mali urobiť pri prihlasovaní do rozhrania:

- a. Prihláste sa/registrujte sa aj pomocou e-mailovej adresy rodiča/opatrovníka na platforme Učenie sa a hra /Learn THEN Play:

<https://learnthenplay.classyedu.eu/login> .



Pomoc pri registrácii (...):

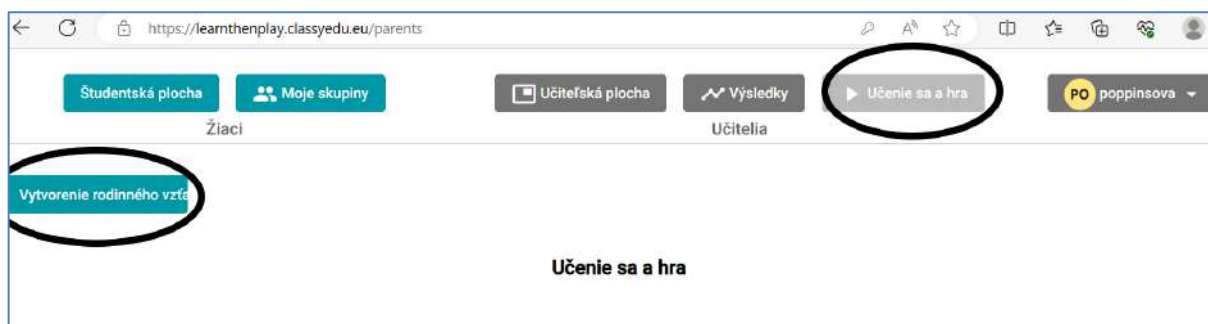


Erasmus+

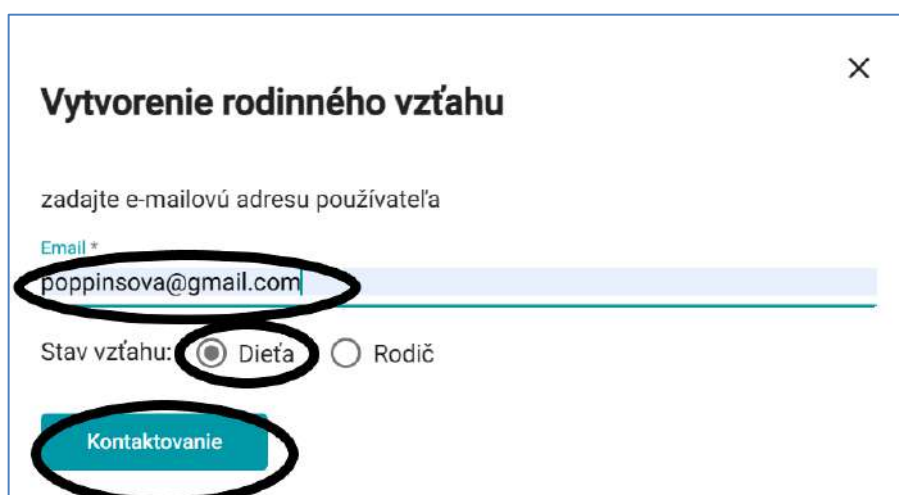
Projekt je podporený Európskou Komisiou.

Názory vyjadrené v tejto publikácii nemusia nevyhnutne odrážať názory Európskej komisi

- b. Kliknite na „Učenie sa a hra“ v hornom menu
- c. Kliknite na tlačidlo „Vytvorenie rodinného vzťahu“.

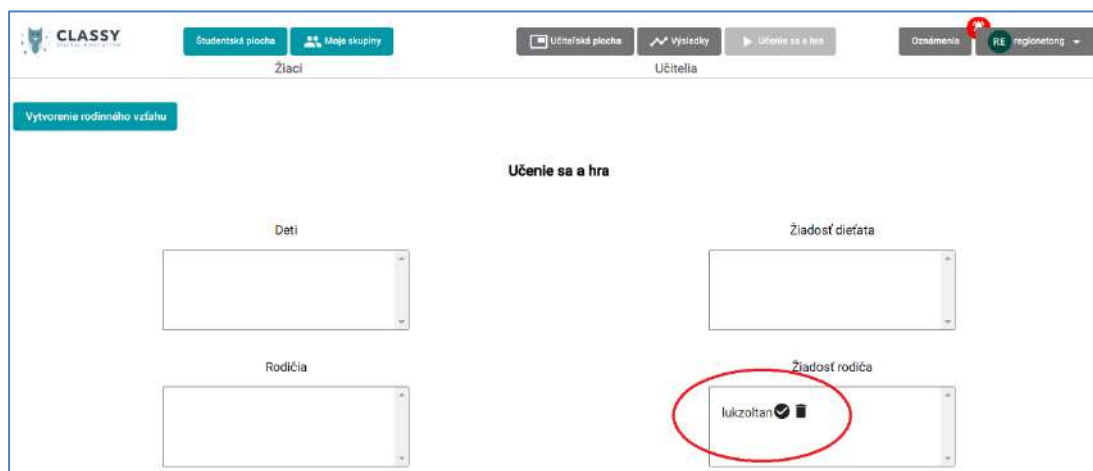


- d. Zadáajte e-mailovú adresu používateľa, ktorého chcete kontaktovať v rodine.
Začiarknite možnosť Dieťa pre používateľa s rolou dieťaťa.
- e. Kliknite na tlačidlo „Kontaktovanie“.

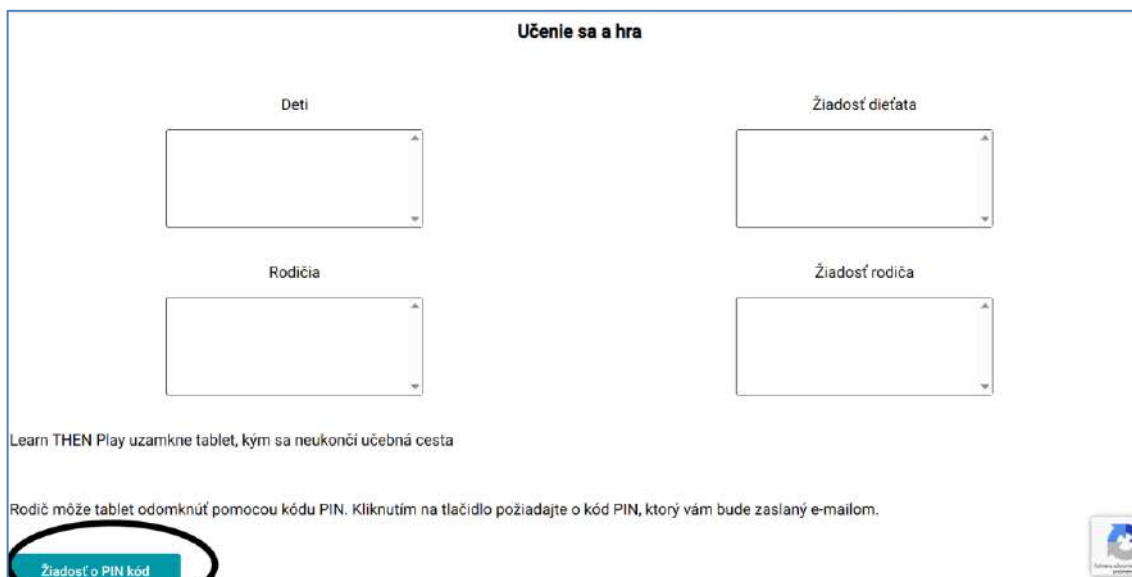


- f. Tým sa úspešne inicioval kontakt. Používateľ s rolou dieťaťa musí teraz potvrdiť vašu požiadavku.
- g. Ak to chcete urobiť, znovu sa prihláste do rozhrania „Učenie sa a hra“, tentoraz v profile žiaka, na ktorého chcete dohliadať, a žiadosť nájdete v okne „Žiadosť rodiča“ v známej ponuke „Učenie sa a hra“.

Žiak/dieťa môže kliknutím na zaškrávané políčko žiadosť rodiča prijať, kliknutím na ikonu koša ju vymazať.



- h. Schváľte žiadosť! Úspešne ste vytvorili rodinné spojenie.
- i. Skontrolujte svoj e-mail! Mali by ste dostať e-mail obsahujúci váš rodičovský PIN kód. Je to kód PIN, ktorý budete potrebovať na aktiváciu/deaktiváciu funkcie Učenie sa a hra na vašom učiacom sa zariadení. Ak kód zabudnete, môžete si vyžiadať nový kliknutím na tlačidlo „Vyžiadať nový kód PIN“ na platforme.

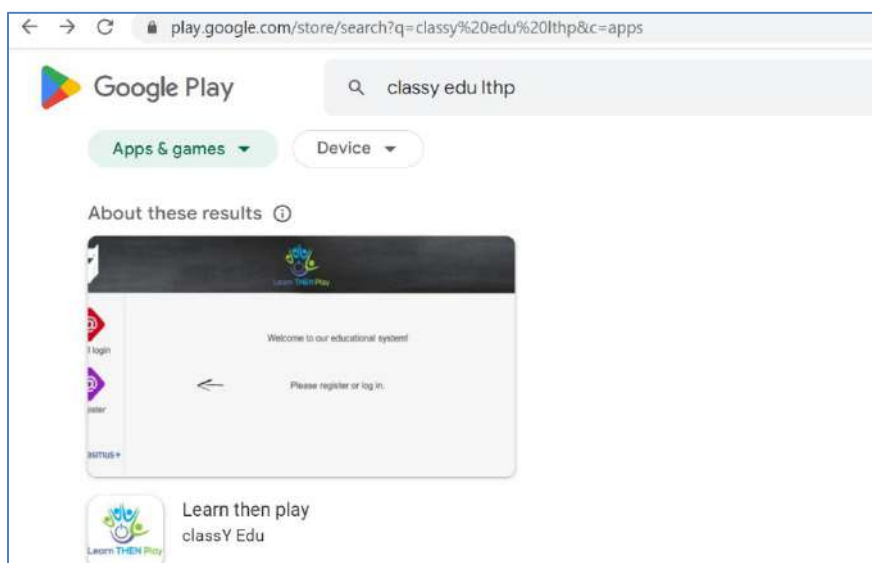


2. Stiahnite si aplikáciu LTHP do zariadenia Android svojho dieťaťa/študenta

Otvorte nižšie uvedené prepojenie vo svojom zariadení:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Learn.classY> .

Alebo ju vyhľadajte v Play Store v aplikácii pomocou kľúčových slov classyedu LTHP:



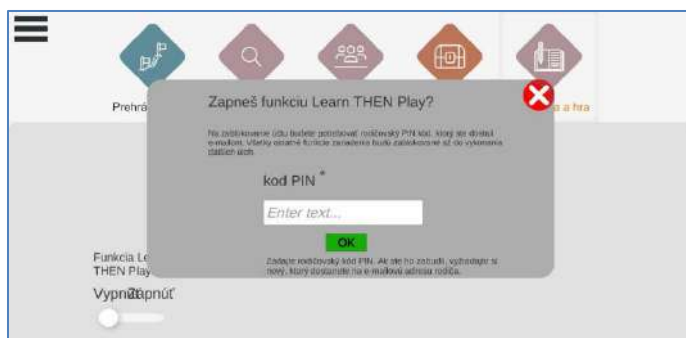
Ak sa žiak už zaregistroval na platforme Učenie sa a hra / Learn THEN Play Platform, ako je opísané v bode 1, môže sa do aplikácie dostať pomocou kombinácie e-mailovej adresy ŠTUDENTA + hesla, ktoré tam zadal.

3. Povolenie a zakázanie funkcie LThP v aplikácii

Po inštalácii kliknite na ikonu Učenie sa a hra / LearnTHENPlay a aktivujte funkciu "Učenie sa a hra" v ľavom dolnom rohu zariadenia!



Na prvú aktiváciu budete potrebovať kód PIN, ktorý ste dostali e-mailom.



Ak nemáte PIN, môžete požiadať o nový prostredníctvom webovej platformy, ako je opísané v časti 1.i.

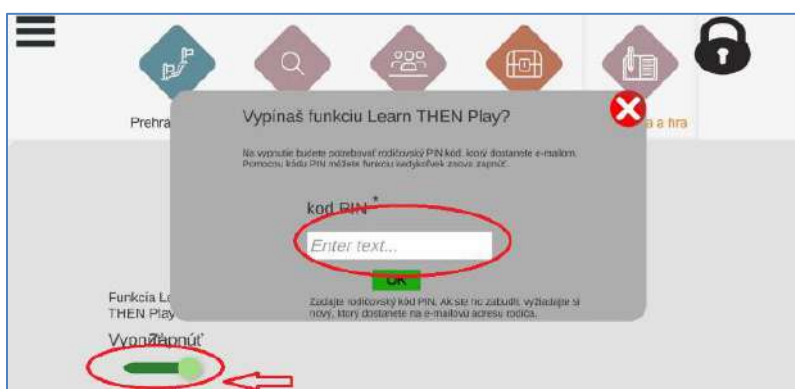
Tým sa všetko aktualizuje! Aplikácia potom skontroluje, či má študent nejakú domácu úlohu, ktorú má dokončiť. Tieto domáce úlohy sa zobrazia v položke „Učenie sa a hra“. Kliknutím na tlačidlo „info“ vedľa úloh môžeme vidieť, ktorý učiteľ pridelil úlohu ktorej skupine študentov a aké sú podmienky na splnenie domácej úlohy: koľko % učebnej cesty musí študent splniť a aký je minimálny počet bodov.



Ak existuje takáto úloha, funkcia LTHP neumožní žiakovi opustiť aplikáciu, kým domáca úloha nie je splnená podľa podmienok stanovených učiteľom. Stav uzamknutia zariadenia je indikovaný ikonou visiaceho zámku v pravom hornom rohu.

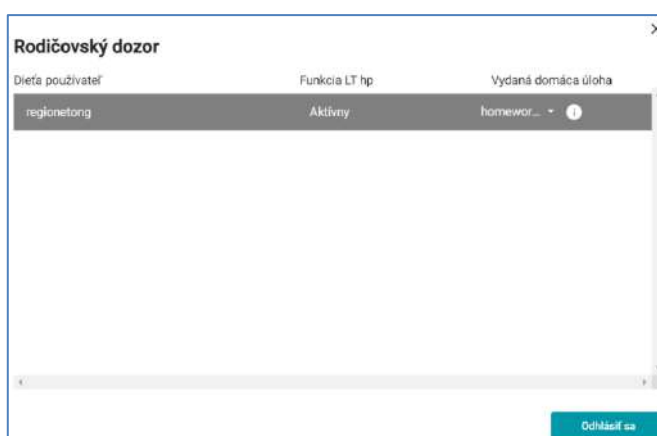


Ak chcete z akéhokoľvek dôvodu odomknúť zariadenie žiaka, môžete tak kedykoľvek urobiť pomocou rodičovského kódu PIN. Jediné, čo musíte urobiť, je deaktivovať funkciu „Učenie sa a hra“.

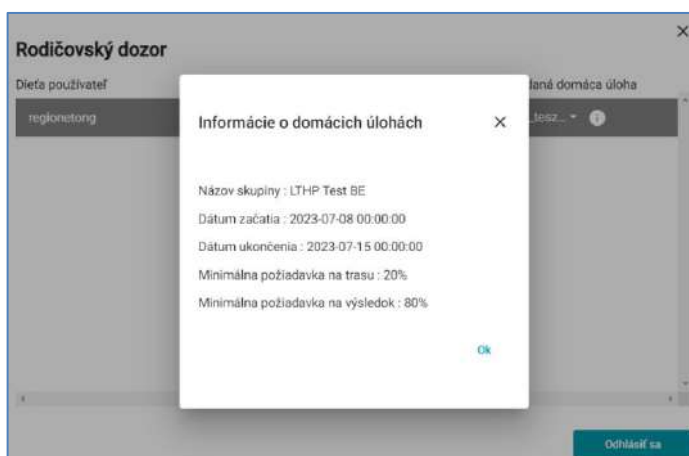


4. Sledovanie pokroku študentov na platforme Learn THEN Play

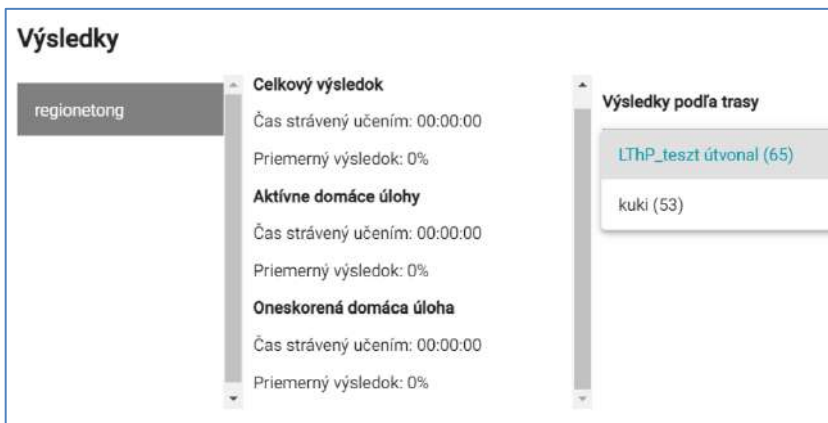
1. Ak to chcete urobiť (ako rodič), prihláste sa do platformy: <https://learntheplay.classyedu.eu/login>.
2. Kliknite na ikonu Učenie sa a hra/Learn and Play v hornom menu.
 - a. Kliknutím na ikonu „Rodičovská kontrola“ zobrazíte zadania domácich úloh! Uvidíte deti pod vaším dohľadom prečiarknuté jedno pod druhým. Vpravo uvidíte cesty domácich úloh, ktoré im boli pridelené.



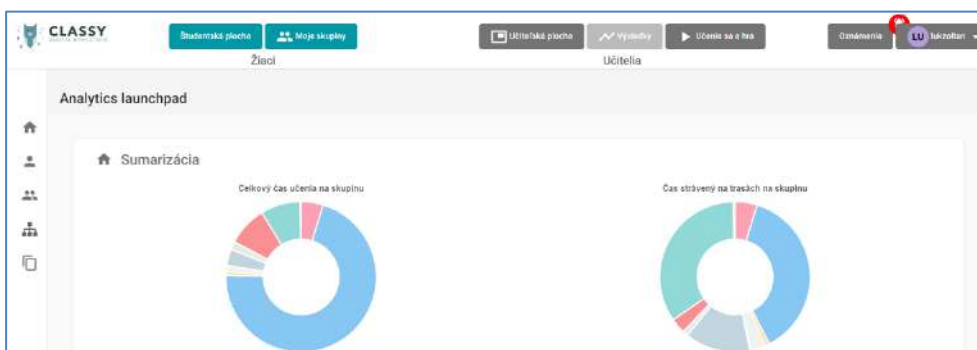
- b. Kliknutím na tlačidlo „i“ sa zobrazí termín splnenia domácej úlohy a požiadavky, ktoré učiteľ očakáva (koľko z trasy domácej úlohy má študent splniť a aký má byť výsledok).



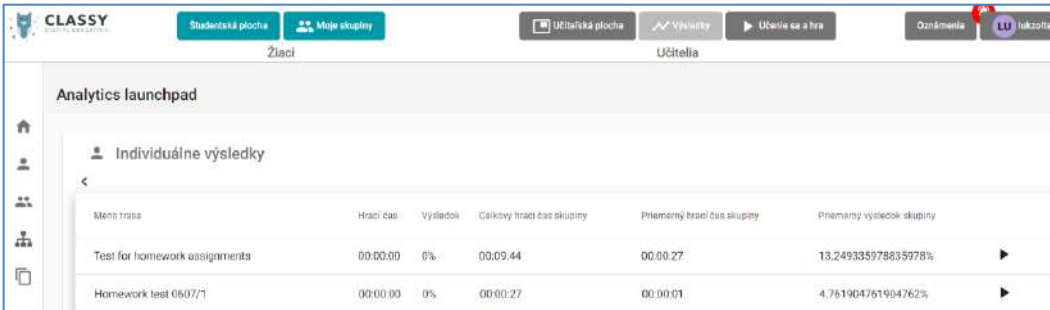
- c. Výsledky domácich úloh žiakov pod vašim dohľadom si môžete pozrieť v časti „Výsledky“. Vľavo môžete vidieť žiakov pod dohľadom rodičov. Kliknutím na žiaka v strednom stĺpci zobrazíte súhrnnú tabuľku výsledkov a v pravom stĺpci kliknutím na rozbaľovací panel vyberiete cesty domácich úloh a zobrazíte výsledky.



- d. Ak chcete získať viac informácií o výsledkoch žiakov pod vašim dohľadom, kliknite na položku „Výsledky“ v hornej lište ponuky. V tejto ponuke si môžete prezerať nielen výsledky domácich úloh, ale aj výsledky všetkých ciest žiaka.

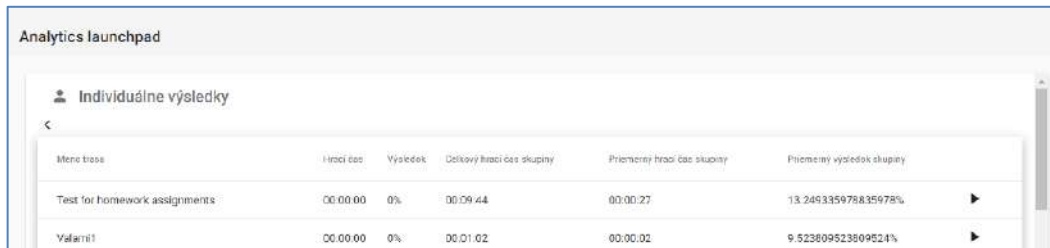


Kliknutím na šípku vedľa mena študenta si môžete pozrieť výsledky pre každú skupinu študentov:



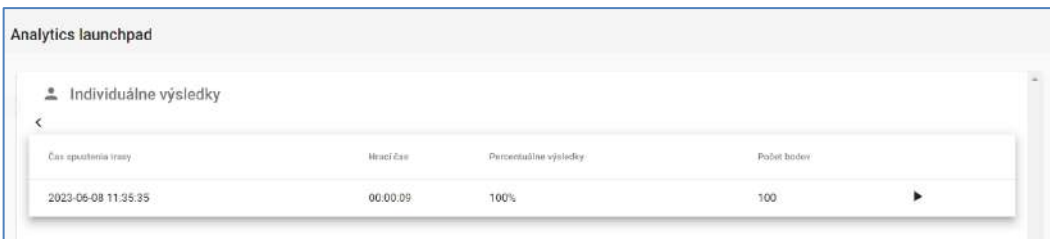
Meno trasa	Hrací čas	Výsledok	Čalkový hrací čas skupiny	Priemerný hrací čas skupiny	Priemerný výsledok skupiny
Test for homework assignments	00:00:00	0%	00:09:44	00:00:27	13.249335978835978%
Homework test 0607/1	00:00:00	0%	00:00:27	00:00:01	4.761904761904762%

Kliknutím na skupiny si môžete pozrieť výsledky jednotlivých vzdelávacích ciest:



Meno trasa	Hrací čas	Výsledok	Čalkový hrací čas skupiny	Priemerný hrací čas skupiny	Priemerný výsledok skupiny
Test for homework assignments	00:00:00	0%	00:09:44	00:00:27	13.249335978835978%
Yafarini!	00:00:00	0%	00:01:02	00:00:02	9.523809523809524%

Kliknutím na šípky vedľa jednotlivých ciest si môžete pozrieť ďalšie podrobnosti o procese učenia až po prehrávanie odpovedí na jednotlivé učebné jednotky.



Čas spustenia trasy	Hrací čas	Percentuálne výsledky	Počet bodov
2023-06-08 11:35:35	00:00:09	100%	100