



2022-1-HU01-KA220-SCH-000088299

Az EDUBOT megoldás

átfogó útmutató az Edubot e-learning támogató rendszer megértéséhez
(WP3 eredménye)

Az EDUBOT Solution egy ingyenes, többnyelvű szoftver iskolák, tanárok és akár egyéni diákok számára.

Az EDUBOT egy felhasználóbarát, intuitív e-learning rendszert kínál, amelyet kifejezetten az adaptív tanulás és a differenciálás támogatására terveztek. Optimális megoldást jelenthet olyan helyzetekben, mint a differenciált tanulás az órákon, a kívánt tudásszint felzárkóztatásához szükséges korrepetálási folyamat vagy a kritikus vizsgákra való felkészülés.

Miről szól ez a dokumentum

(A WP3 eredményeinek magyarázata)

- Intro: Üdvözljük az **EDUBOT-on!** Mi az Ön számára?
- Bemutatkozik az EDUBOT **Student App**
 - tartalmazza: EDUBOT Assistant funkciók a Student App-ban
- Bemutatkozik az EDUBOT **tanári platform** (más néven EDUBOT eszköz)
 - tartalmazza: EDUBOT Asszisztens funkciók a Tanárok platformján
- Az Edubot e-learning támogató rendszer szerkezetének bemutatása
 - tartalmazza: Az adaptív útvonalak célnak megfelelő működésének biztosítása - Az AI adaptív útvonal-beállítások magyarázata

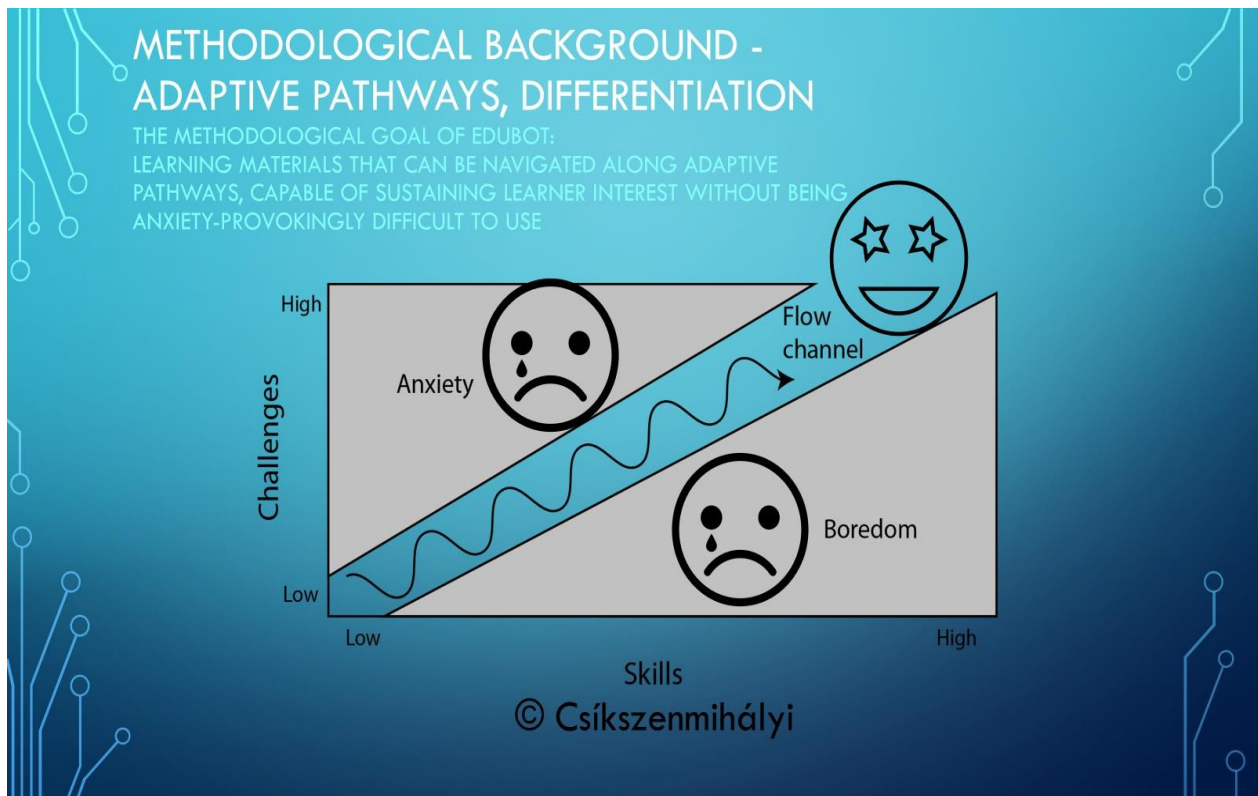
Tartalomjegyzék

Miről szól ez a dokumentum	1
Tartalomjegyzék	2
Intro: EDUBOT	3
Bemutató az EDUBOT Student App	7
Diák alkalmazás funkciói	7
A tanulási folyamat a Diákalkalmazásban	8
Az EDUBOT tanári platform bemutatása	18
Hogyan profitálhat az EDUBOT-ból tanárként?	18
Használjon egy meglévő Edubot adaptív tanulási útvonalat a saját csoportjában	21
Egy tanulási útvonal másolása: Készítsen saját útvonalat!	25
Böngésszen és másolja a nyilvános modulokat egy tanulási útvonal létrehozásához	31
Saját új tartalom létrehozása	33
Kérje meg az asszisztenst, hogy támogassa a tartalomkészítést	35
Gamification és motiváció az Edubotban	36
Eredmények elemzése és jelentések letöltése	38
Útvonal jelentések	42
Személyes eredmények a csoportban	45
Összesített személyes eredmények	46
Az adaptív digitális tanulás és a személyes korrepetálás párosítása	47
Hogyan hozzunk létre teljesítményklasztereket?	50
Az EDUBOT megoldás műszaki felépítése	54
Általános szerkezet	54
Csoportok kezelése, tartalmi modulok és tartalmak létrehozása csoportokhoz tanulási útvonalakkal	55
Lineáris és adaptív tanulási útvonalak magyarázata	57
Tájékoztató útmutatók az AI Assistant számára: az adaptív útvonalak beállításai	62
Extrém lehetőségek adaptív beállításokban fekete öves kalandorok számára	66

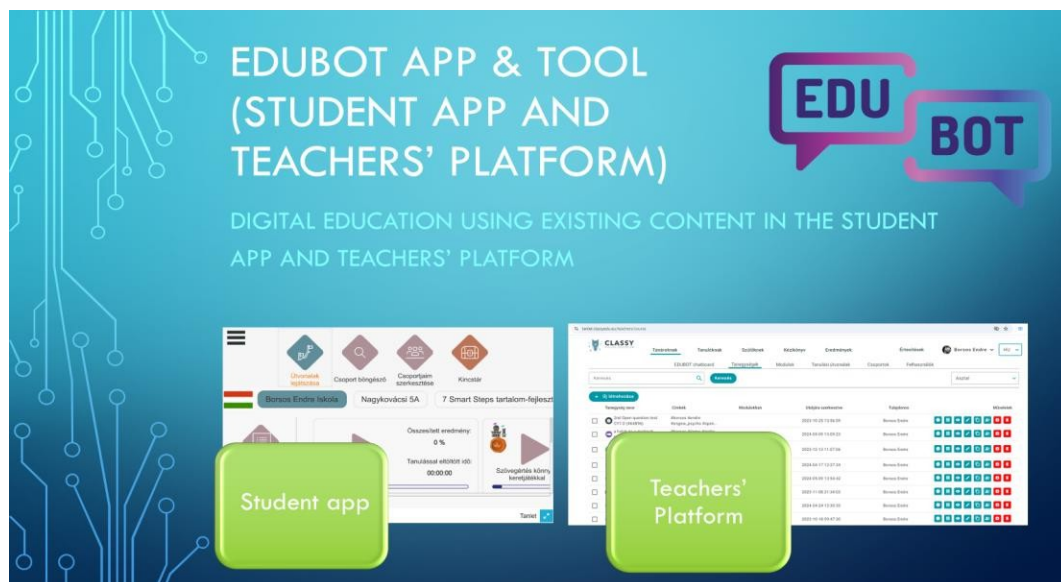
Intro: EDUBOT

Az EDUBOT egy olyan komplex e-learning megoldás, amely mesterséges intelligencia által vezérelt adaptív utakat biztosít, és bármilyen oktatási tartalmat minden diák számára elérhető, magával ragadó kihívássá alakít.

A rendszer a mesterséges intelligencia technológiát kihasználva elemzi a tanulók interakcióit, hogy személyre szabott tanulási útvonalakat hozzon létre, amelyek az egyéni készségbeli hiányosságokat célozzák meg. Ez a személyre szabott módszer garantálja, hogy minden diáknak egyenlő esélye van a fejlődésre és a siker elérésére, elősegítve a befogadást és csökkentve az oktatási egyenlőtlenségeket.



A megoldás három fő elemből áll: **EDUBOT tanulói alkalmazás**, az **EDUBOT tanári platform** és a háttérstruktúra, amely szintén integrálja az **EDUBOT AI Assistant** nevű mesterséges intelligencia megoldásokat.



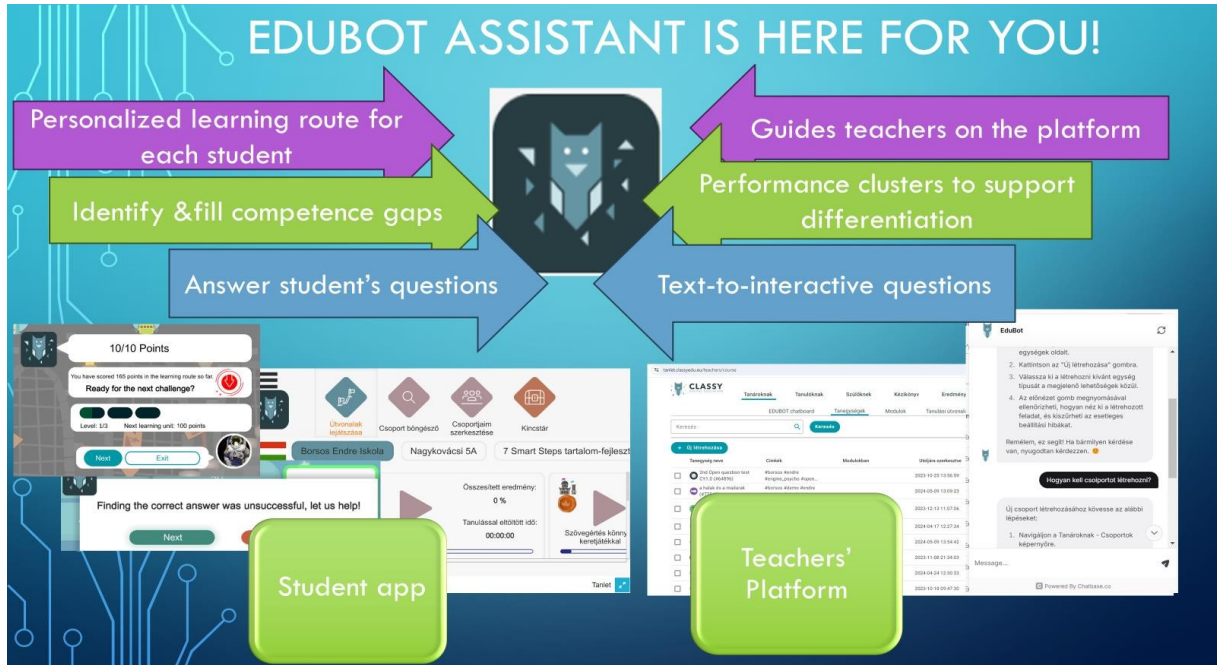
Az EDUBOT Student App elérhető a Google Play Store-ban és az Apple App Store-ban, valamint WebGL verzióban, amely böngészőkön keresztül is elérhető. Az alkalmazás adaptív tanulási útvonalakkal és motiváló keretjátékokkal segíti a tanulási folyamatot.

Az alkalmazás ingyenes hozzáférést biztosít a vendéglátók számára, így bárki regisztráció nélkül is megtekintheti az összes tartalmat.

Az EDUBOT eszköz, más néven Tanárplatform vagy interfész, a tanárok munkájának megkönnyítésére jött létre, a tartalomfejlesztést és a tanulócsoportok, útvonalak és jelentések intuitív és egyszerű kezelését szolgálja.

Továbbá, az **EDUBOT AI Assistant** funkciók bevezetése egyedülálló jelleget teremtett az EDUBOT megoldás számára, támogatva mind a tanárokat, mind a diákokat.

1. A **mesterséges intelligencia asszisztens támogatást nyújt a Teachers' platform felhasználóinak.** A platform különböző funkcióiról lehet érdeklődni, és a "szövegből interaktív kérdésekre" funkcióval támogatja a tartalomkészítést. Emellett a tanulói osztályokon belüli vagy azok közötti teljesítménykласzterek létrehozásával az Asszisztens megkönnyíti a digitális tanulás integrálását az osztálytermi élménybe, és fantasztikus lehetőséget kínál a differenciált oktatáshoz.
2. Az **asszisztens irányítja és támogatja a tanulókat a tanulási folyamatban.** Az alkalmazott mesterséges intelligencia algoritmus azonosítani a kompetenciahiányokat, ha egy diák nem tud megoldani egy bizonyos feladatot, és megoldásokat kínál a hiányosságok pótlására. Egy összetett matematikai feladat esetén az algoritmus különböző támogatásokat tud felajánlani a diáknak, például tudáselemeket és segítő kérdéseket, vagy - ha semmi más nem működik - a feladat magyarázatát. A diákok közvetlen kérdéseket is intézhetnek az asszisztenshez. Az a tananyagban rendelkezésre álló információk alapján válaszol (nyilvános információkat nem használ fel).



Itt az ideje kipróbálni az EDUBOT-ot!

A tanári platformot bármilyen böngészőn keresztül elérheti: <https://edubot.classyedu.eu/login> Miután regisztrált a platformra, ugyanebben a böngészőben elérheti a diákalkalmazást is.

Ha diák vagy, és laptopot vagy asztali számítógépet használ, regisztrálj/jelentkezz be a **Diákalkalmazásba** ezen a linken: <https://edubot.classyedu.eu/app/>.

Minden regisztráció érvényes a Tanárok Platformjára is.

Ha mobil eszközt (telefon vagy táblagép) használ, próbálja ki az Android vagy az iOS alkalmazást, és töltsse le a Google Play Store-ból, illetve az Apple App Store-ból. Szkenelje be a megfelelő QR-kódot az alábbi diáról.

Megjegyzés: Az EDUBOT tartalmát regisztráció nélkül is elérheti, ha az alkalmazást Vendégként látogatja.

TEACHERS' PLATFORM:
EDUBOT.CLASSYEDU.EU

Scan for iOS:

STUDENT APP:
EDUBOT.CLASSYEDU.EU/APP

Scan for Android:

- Free registration
- All contents and all functions are free
- The student app can be accessed by visiting guest too, without registration

Figyelem! Ha mobilkészüléket használ, kérjük, mindig töltsd le a megfelelő natív alkalmazást! A webböngészők nem nyújtanak optimális teljesítményt mobil eszközökön!

EDU BOT

Student App and Teachers' platform can both be accessed with the same registration. Once you register, you will have full access to both tools.

Student app

Teachers' Platform

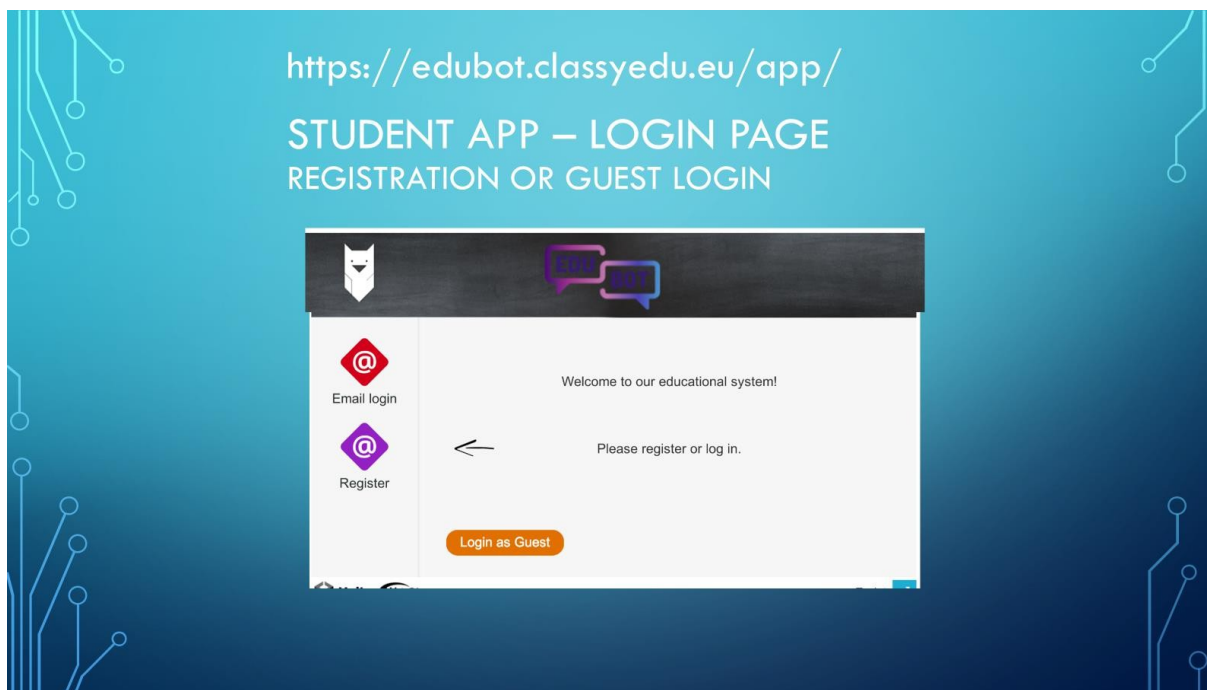
Ebben a dokumentumban talál néhány alapvető munkafolyamat leírást a Diákalkalmazás és a Tanárok platform használatáról.
Részletesebb utasításokat az [Edubot Módszertanban](#) talál a Tanárok platformjának kezeléséhez, illetve a [Diák kézikönyvben](#) a Diákalkalmazásról.

Találkozunk az EDUBOT-ban!

Bemutkozik az EDUBOT Student App

Az EDUBOT Student App-ot úgy tervezték, hogy minden korosztály számára könnyen kezelhető legyen. Elérhető natív alkalmazásként a Google Play Store és az Apple App Store áruházban, valamint webGL verzióban, amely webböngészőkön keresztül is elérhető.

Az alkalmazás ingyenes hozzáférést biztosít a vendéglátók számára, így bárki regisztráció nélkül is megtekintheti az összes tartalmat. Csak nyomja meg a "Vendég bejelentkezés" gombot a bejelentkezési képernyőn, és már bent is van.



Ha azonban diákként van itt, és komoly tanulási lehetőséget keres, érdemes regisztrálnia, hogy bármikor visszatérhessen az alkalmazáshoz, és ott folytathassa a tanulási folyamatot, ahol abbahagyta.

A regisztráció lépésről lépésre történő bemutatásához tekintse meg az alábbi

útmutatót: [A regisztráció bemutatása](#)

Ha tanár vagy, és egy vagy több diákcsoportot szeretnél működtetni, akkor ezt a Tanárok platformján teheted meg.

Diák alkalmazás funkciói

A Diákalkalmazást úgy terveztük, hogy intuitív és könnyen kezelhető legyen. Emellett gazdag funkcionalitással rendelkezik, hogy a használat minden területét lefedje.

Az alkalmazás adaptív tanulási útvonalakkal és motivációs keretjátékokkal segíti a tanulási folyamatot.

Registration/Log in

- registration
- login
- login as a guest (without registration)

Settings and notifications

- set the application language
- enable/disable animations in motivational games, indicator tables within and between superunits,
- exit/logout
- delete account

Playful learning pathways

- select learning groups to view the associated learning paths
- learning pathways
- within the routes:
 - go to the next unit,
 - back to the previous unit,
 - information about the learning unit,
 - send a failure report from the unit, exit from learning.
- browse curricula

Group browser

- public study groups browsing, subscribe at

Managing my groups

- view and sign up invited groups
- unsubscribe from groups

Treasury

- see rewards you collected
- use the coins you earned to play a game

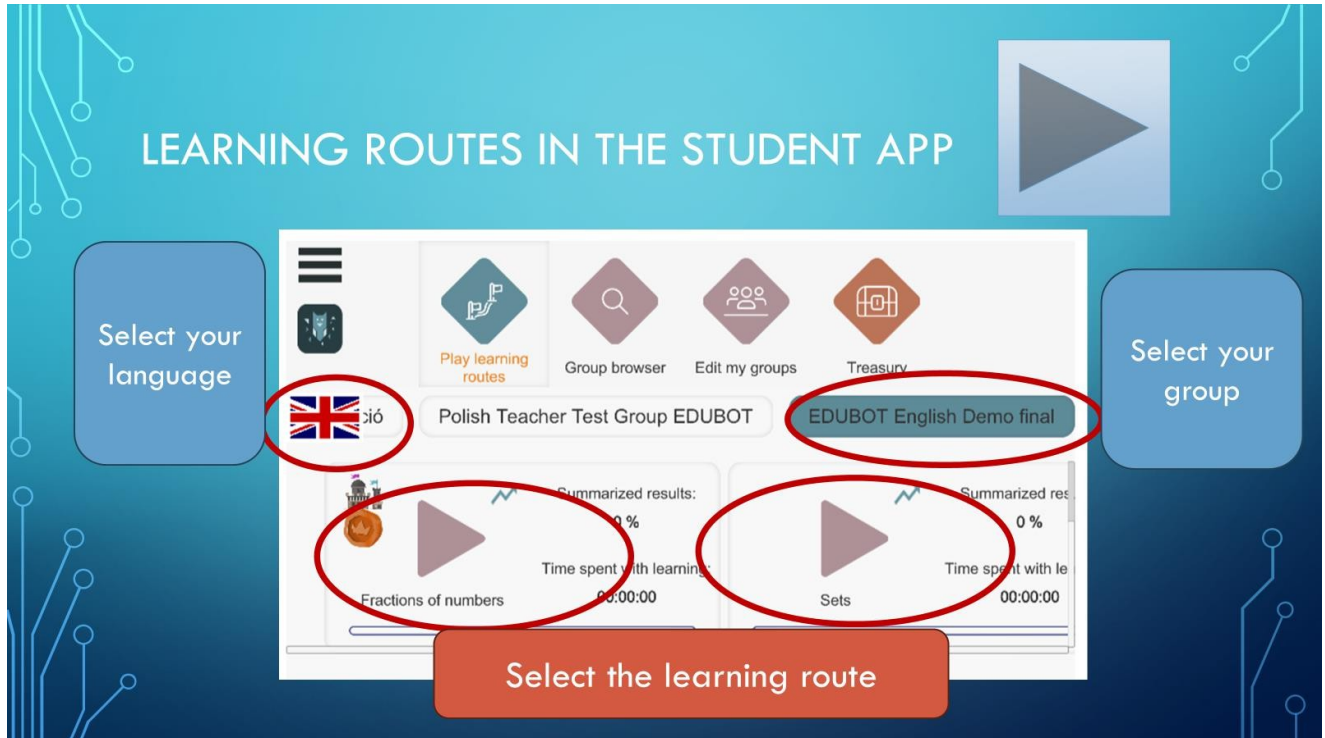
Features of the student app

A Diákalkalmazás részletes útmutatója a Diák kézikönyvben [található](#):

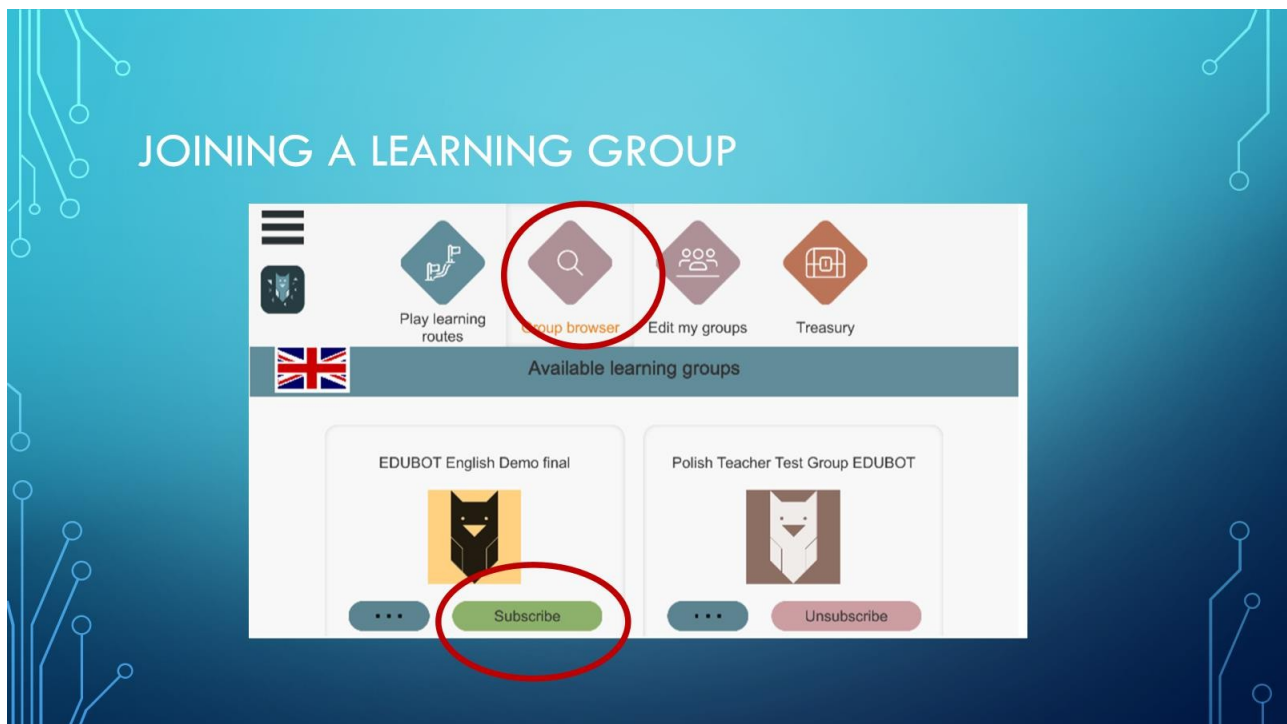
<https://userguide.classyedu.eu/student-handbook>.

A tanulási folyamat a Diákalkalmazásban

A Diákalkalmazásban a tartalmak a tanulási csoportokhoz kapcsolódó tanulási útvonalakba vannak rendezve.



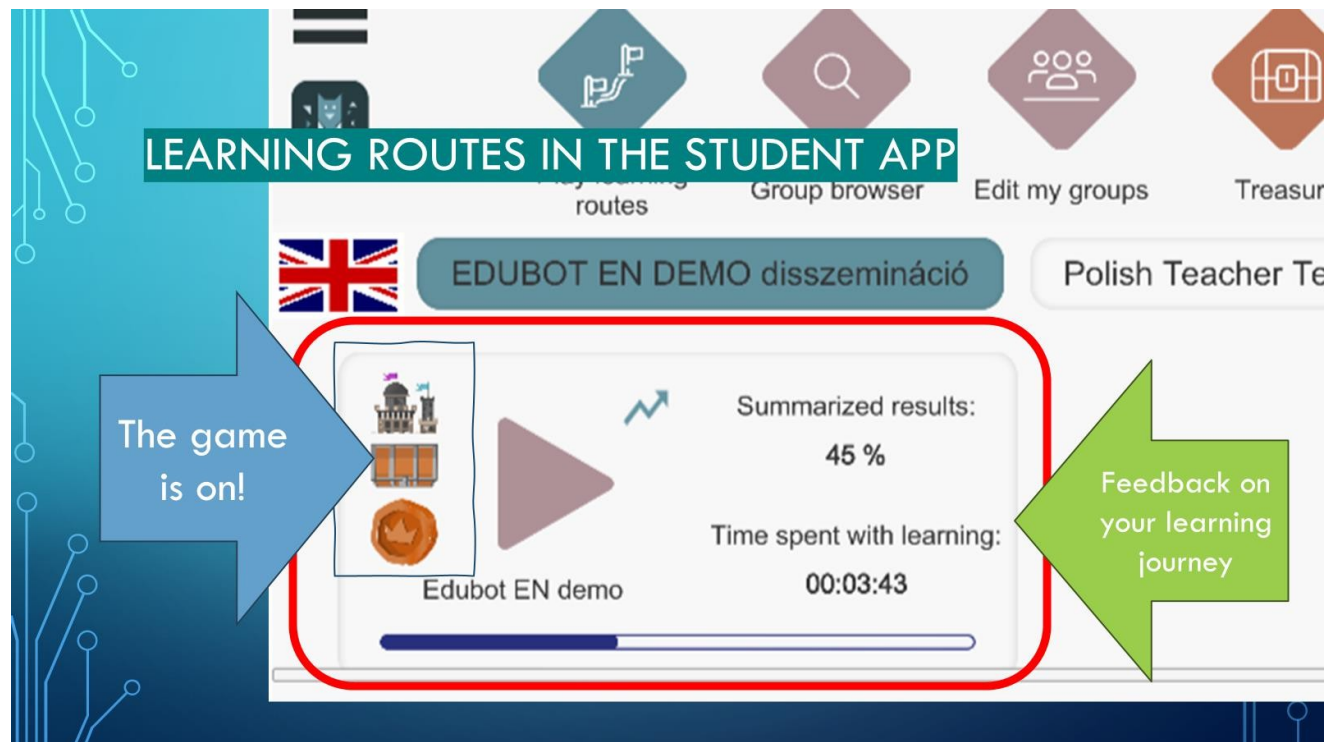
Az EDUBOT tartalmak eléréséhez válassza ki a nyelvet, válassza ki a megfelelő csoportot, és nyomja meg a "Play" gombot a kívánt tanulási útvonalon.



Átfogó útmutató az EDUBOT-hoz

Ha nem találja a kívánt csoportot, ellenőrizze azt a Csoport böngészőben. A nyilvános csoportok itt vannak felsorolva, és a "feliratkozás" gombra kattintva csatlakozhat hozzájuk. Annyi csoporthoz csatlakozhat, ahány csoporthoz csak szeretne.

Most térjünk vissza a tanulási útvonal lejátszásához.



A tanulási útvonal ikonján megjelenik néhány információ.

A vár, a kincsesláda és az érme azt jelenti, hogy az útvonalhoz egy keretjáték kapcsolódik.

A kis nyíl jelzi, hogy ez egy adaptív útvonal, ami azt jelenti, hogy az EDUBOT asszisztens fogja Önt végigvezetni az útvonalon.

Az útvonalon való előrehaladásodról is találsz visszajelzést: az elért eredményekről, a tanulásal töltött időről és a fejlődésedről.

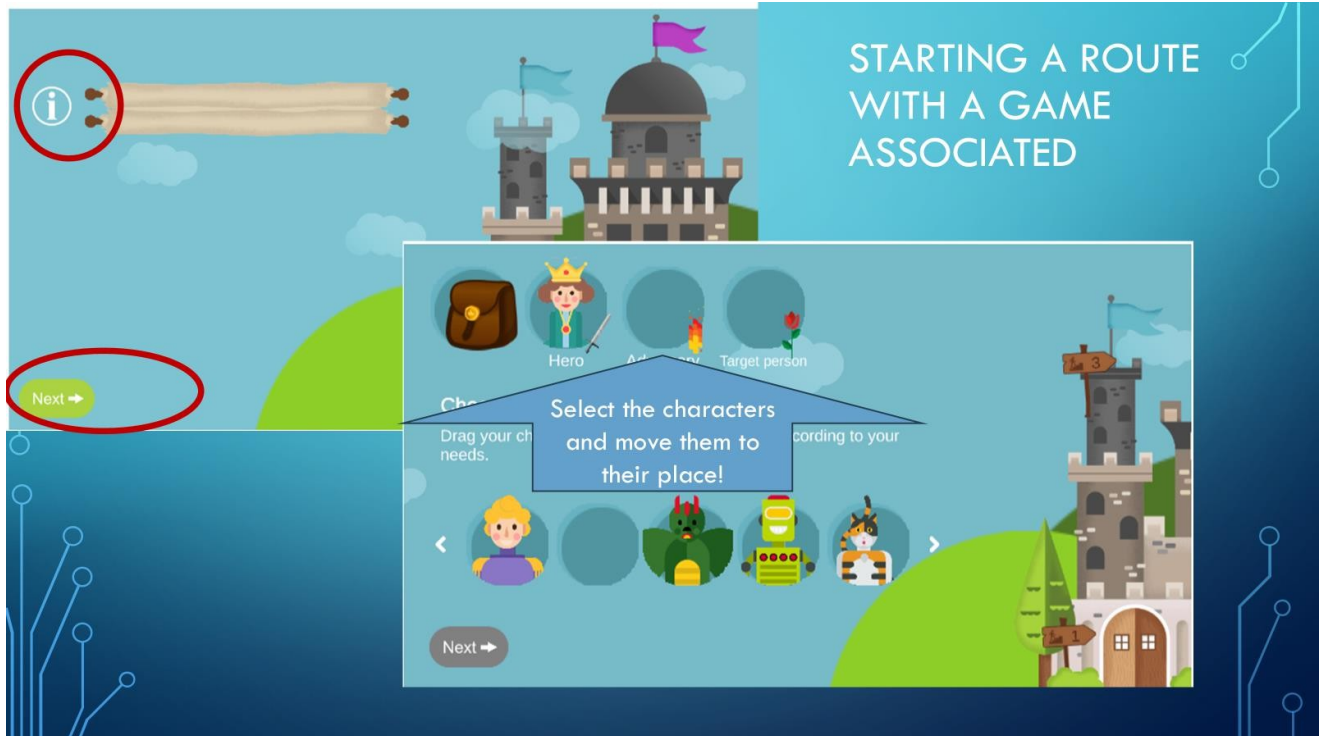
Amint megnyomja a "Play" gombot, a tanulási útvonal elindul.

Ha az nem kapcsolódik játék, a tanulási élmény azonnal megkezdődik. Ha van játék az útvonaladhoz, akkor egy bevezető képernyő jelenik meg.

Információ a másodszeri felhasználók számára:

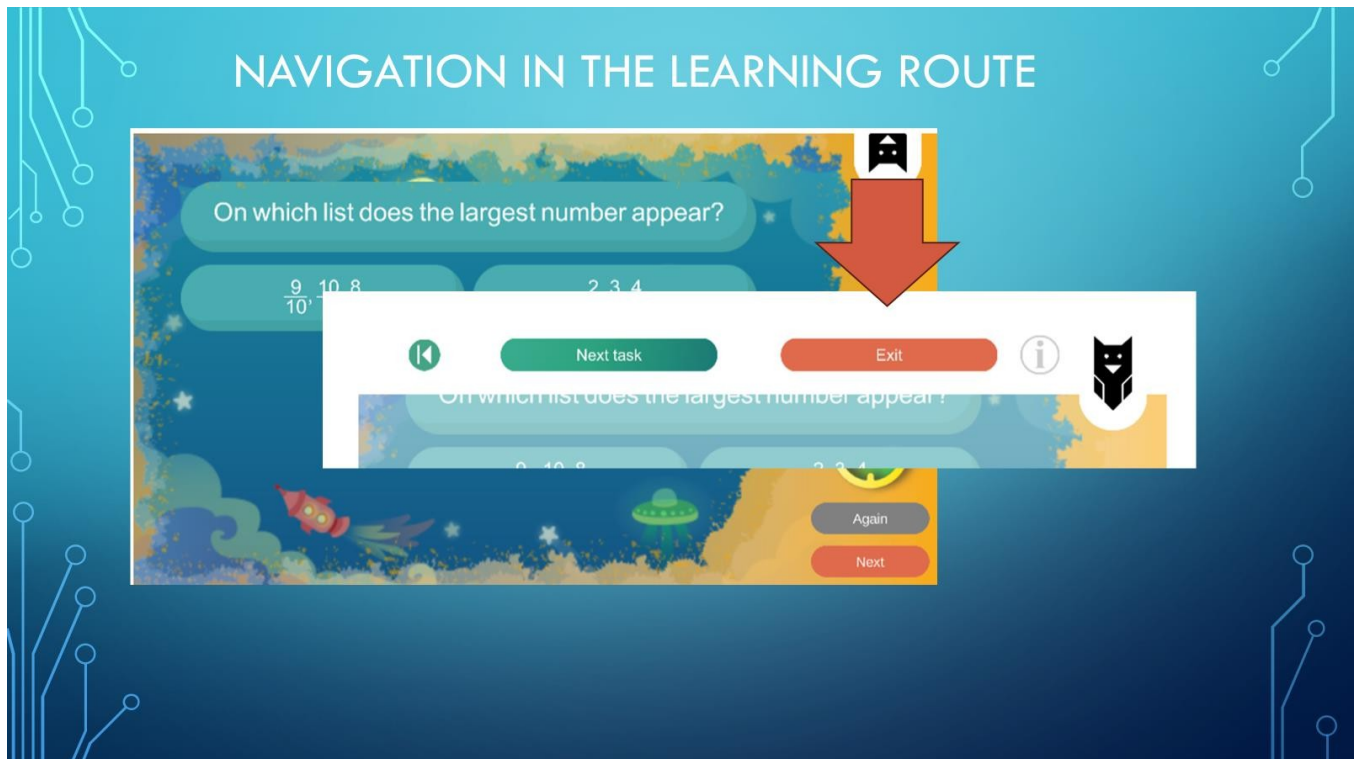
Mindig eljut erre a képernyőre, még akkor is, ha korábban már teljesítette az útvonal egy részét.

Ne aggódjon, az útvonalat azon a helyen folytatja, ahol elhagyta. Csak újra ki kell választanod a játékban a szerepjátékosokat.



Ha még nem ismered a játékot, az info gombra kattintva megnézheted a szabályokat. Ellenkező esetben csak lépj tovább a következő képernyőre. Itt találod a karaktereket, akikkel játszhatasz. Válaszd ki a hősöd, az ellenséged és a célszemélyt, akit a hősödnek meg kell mentenie ebben a küldetésben. Ezután nyomd meg a következő gombot, és máris indul a küldetésed!

Alapvetően a tanulási útvonalon keresztül navigáljuk Önt. Manuálisan is navigálhat azonban előre és hátra, ha megkéri a Bagoly asszisztent, hogy nyissa meg a navigációs sávot.



A kapott feladatok 10 különböző, játékosított motorban jelennek meg: lehet, hogy egy kérdésre kell leírni a választ, több lehetséges válasz közül kell kiválasztani a megfelelőt, párosítani kell néhány elemet, ki kell tölteni egy szövegben lévő hiányosságokat, és így tovább.





Millionaire



Sets



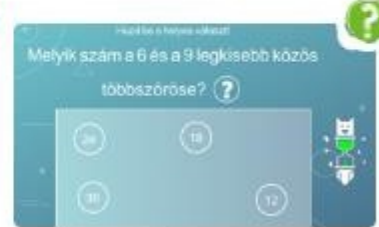
Affix



Boom!



Bubble monster



Math monster

Minden motor 3 különböző grafikai bőrrrel rendelkezik, így az egyes tanulási másképp nézhetnek ki. Reméljük, hogy élvezni fogja ezt a sokszínűséget.

Útközben szöveges vagy videós formában is találkozhat tudáselemekkel és magyarázatokkal.



Video



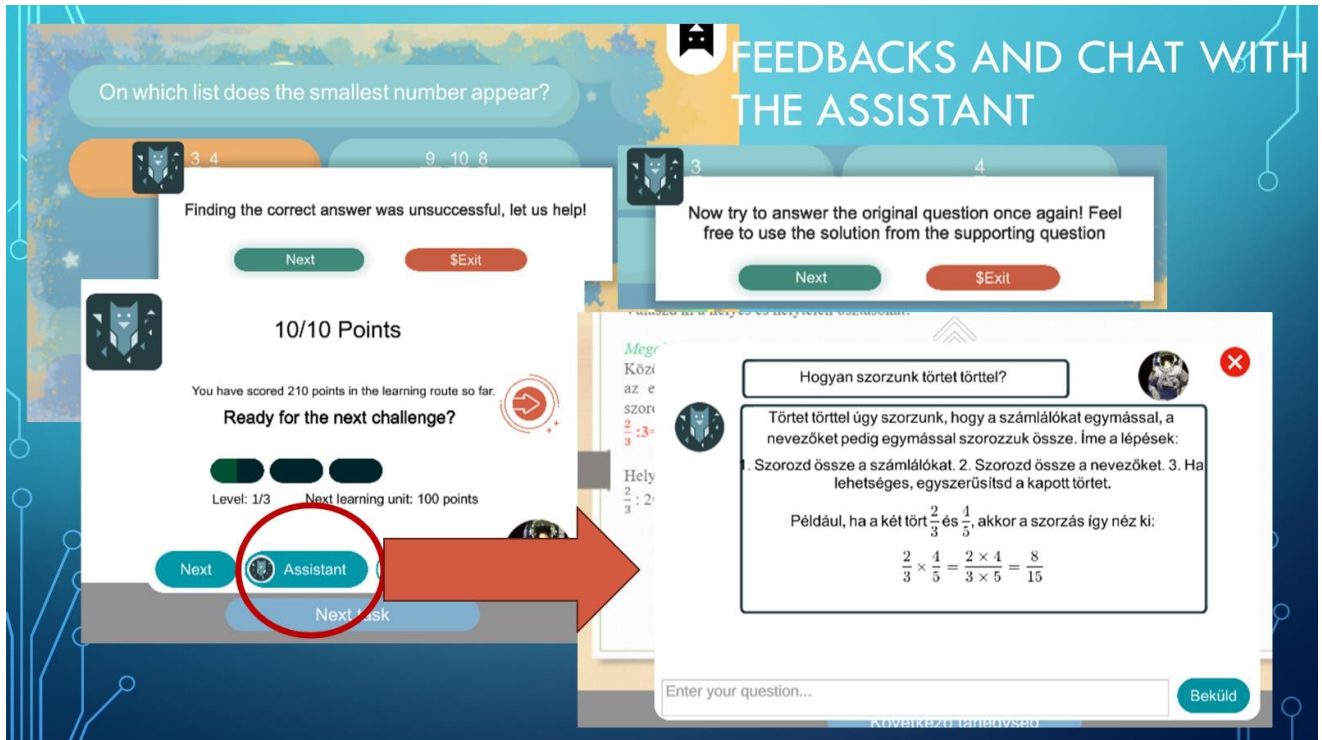
PDF

Az asszisztentől folyamatos visszajelzést kapsz az Edubotnál tett tanulási utad során. Ha nem sikerül megoldanod egy feladatot, semmi gond!

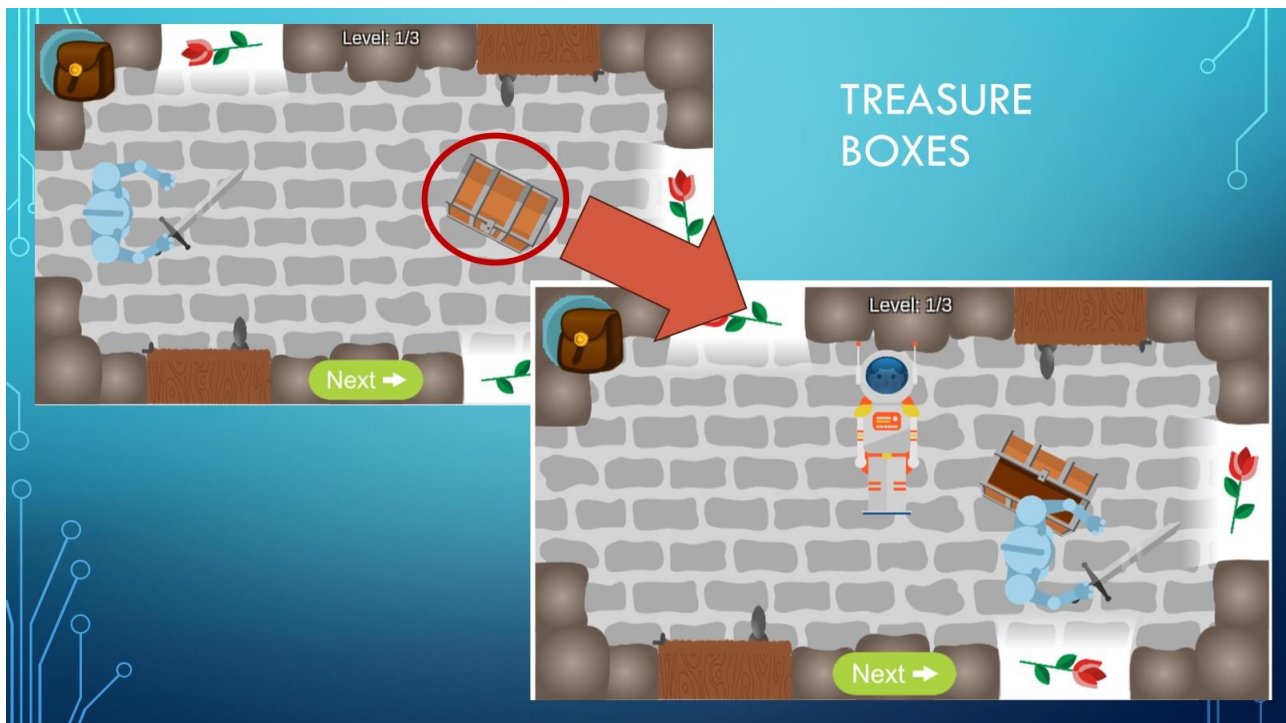
Az asszisztens segít a tudáselemekkel vagy a könnyebb segítő feladatokkal, majd újra megpróbálhatja. Ha az eredményt mégsem fogadják el, magyarázatot kap.

Az egyes fő feladatok végén értesítést kapsz a haladásodról, az összegyűjtött pontokról, az aktuális útvonal szintjéről és az irányról, amerre tartasz.

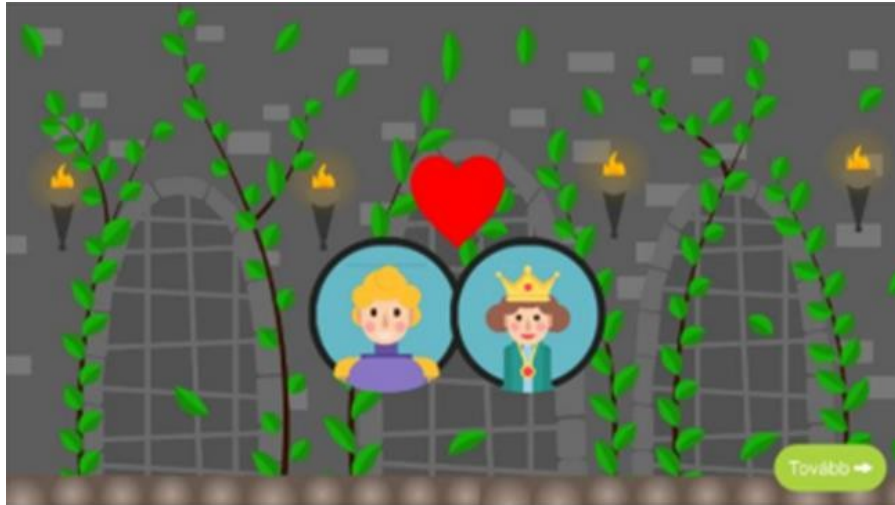
Itt tudsz beszélgetést kezdeni az asszisztenssel, közvetlenül intézve a kérdéseket.



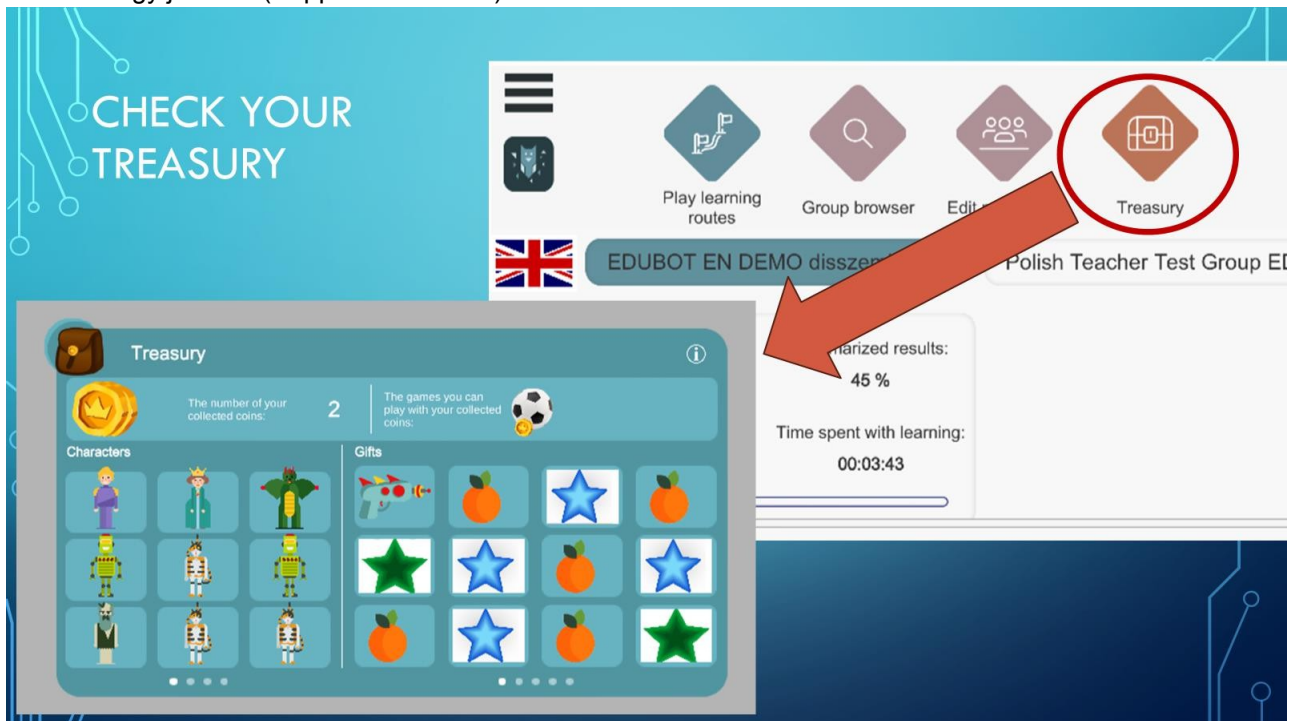
Két fő feladat között a hősödnek a kastély különböző szobáin kell átkelnie. Ha a tanárod úgy döntött, hogy jutalmat kínál neked, akkor egyes szobákban kincses dobozokat találhatsz. Ha a doboz nem áll készen a kinyitásra, akkor találsz jelzéseket, hogy hány pontra van szükséged a kinyitásához. Ha a doboz teljesen színes és rázkódik, menj oda és nyisd ki! Nézd meg, mi jutalmad.



Nem marad más hátra, mint hogy a lehető legjobban megoldja az összes kiadott feladatot, a lehető legkevesebb segítséggel az asszisztens részéről. Így fejezheted be a tanulási útvonalat, és juthatsz el a célszemélyhez, akinek a megmentésére a játék elején kiválasztottad.

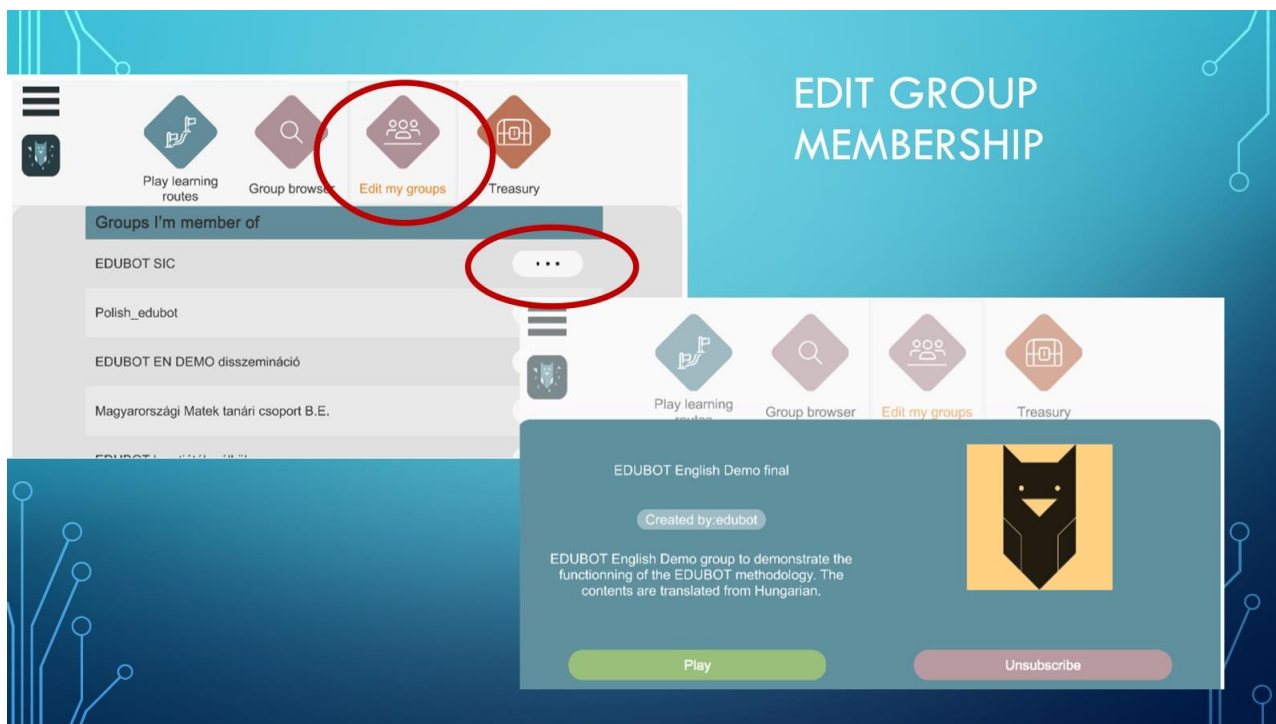


Az út végén érdemes megnézni a kincstáradat, hogy megnézd, mit kerestél. Itt tudod felhasználni az érdmeid egy játékra. (Koppints a labdára).



Ha úgy érzed, hogy túl sok csoportnak vagy tagja, a Csoportjaim szerkesztése menüpontban kezelheted őket.

Átfogó útmutató az EDUBOT-hoz

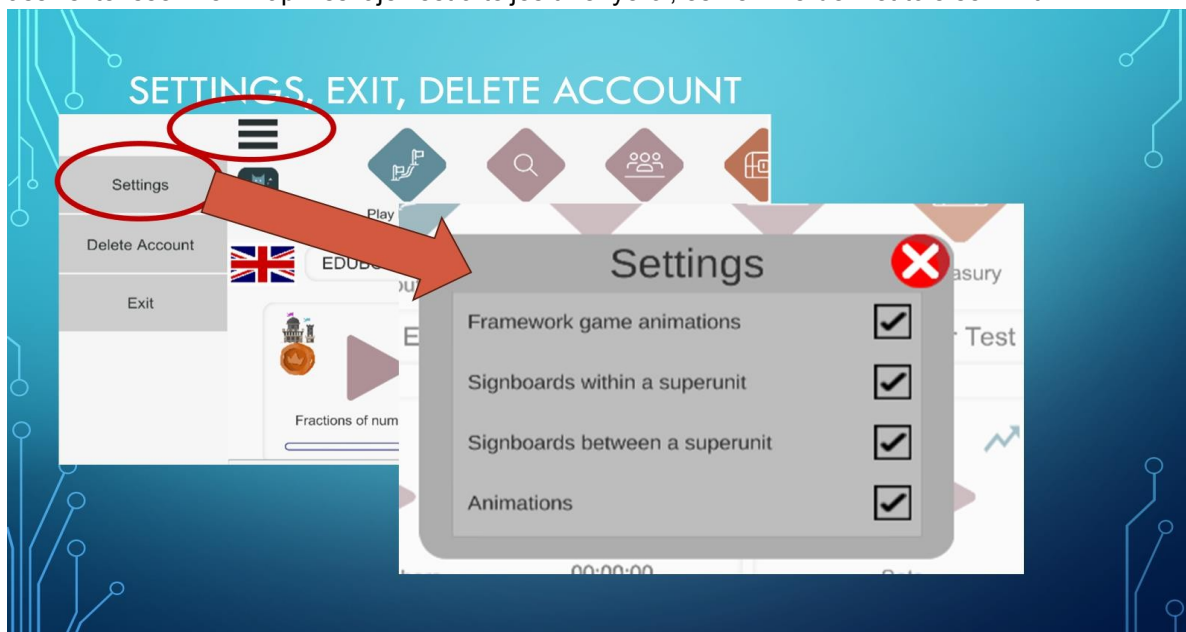


A bal felső sarokban lévő három sor az alkalmazás beállításaihoz vezet.

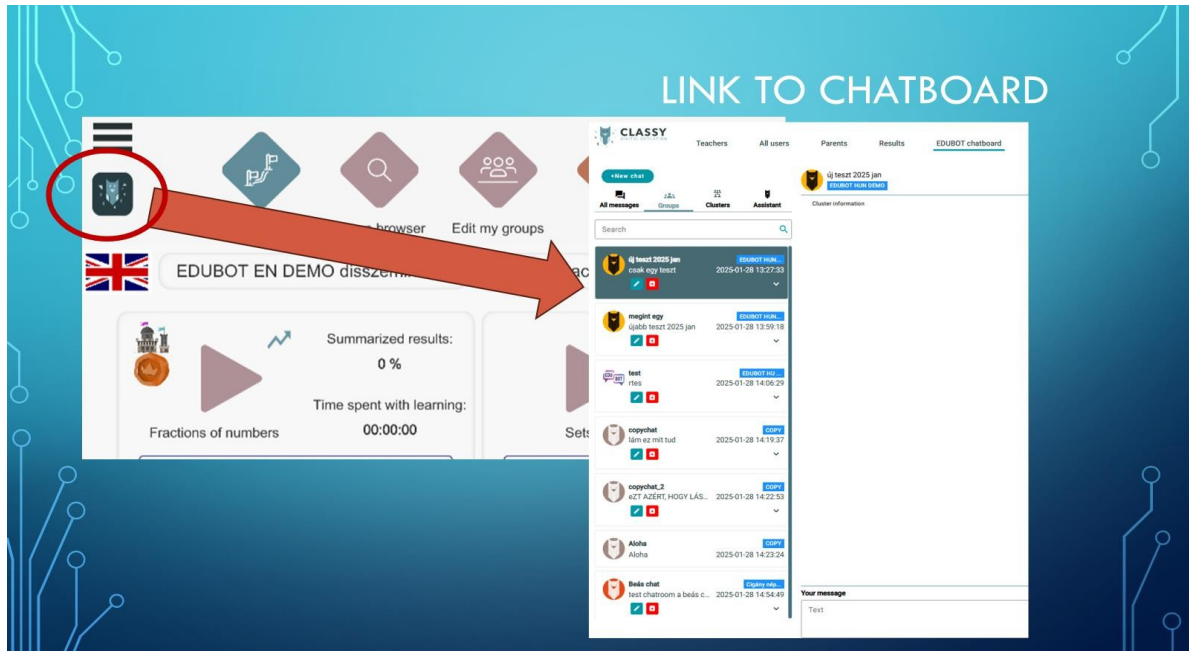
Vannak, akik nem szeretik a mozgó objektumokat a matematikai feladatokban. Ha te is tartozol, itt kikapcsolhatod az animációkat a feladatokban.

A keretjáték animációit is kikapcsolhatod, ha megunod a hősöd járkálását. Még kikapcsolt animációk mellett is a begyűjtött jutalmak a kincstáradba kerülnek.

Az indikatív táblázatokat akár ki is kapcsolhatja, de ebben az esetben elveszíti a kapcsolatot az asszisztenssel: nem kap visszajelzést a teljesítményéről, és nem kérdezhet tőle semmit.



A három vonal alatt található Asszisztens ikonra kattintva az alkalmazáson kívül, a platformon elhelyezett Edubot chatboardra juthatsz. Ez a chatboard arra szolgál, hogy kapcsolatba léphessetek veletek, tanáraitokkal és a tanulási csoportotokban lévő diáktársaitokkal. Csak akkor használd, ha új üzenetek jelzését látod.



Reméljük, hogy élvezni fogja a tanulást az Edubot-tal. A Diákalkalmazás egyes funkcióiról részletesebb információt a Diák kézikönyvben talál: <https://userguide.classyedu.eu/student-handbook>.

Az EDUBOT tanári platform bemutatása

(más néven EDUBOT eszköz vagy tanári interfész)

Az EDUBOT tanári platform egy webalapú felület, amelyet elsősorban a tanárok számára terveztek. Ez az eszköz lehetővé teszi a tanárok számára, hogy a meglévő tartalmakat felhasználva mesterséges intelligenciával támogatott kurzusokat hozzanak létre és futtassanak, valamint új interaktív tartalmakat fejlesszenek, jelentősen javítva ezzel oktatási képességeiket.

Hogyan profitálhat az EDUBOT-ból tanárként?

Az Edubot egy összetett rendszer, és tanárként sokféleképpen használhatod.

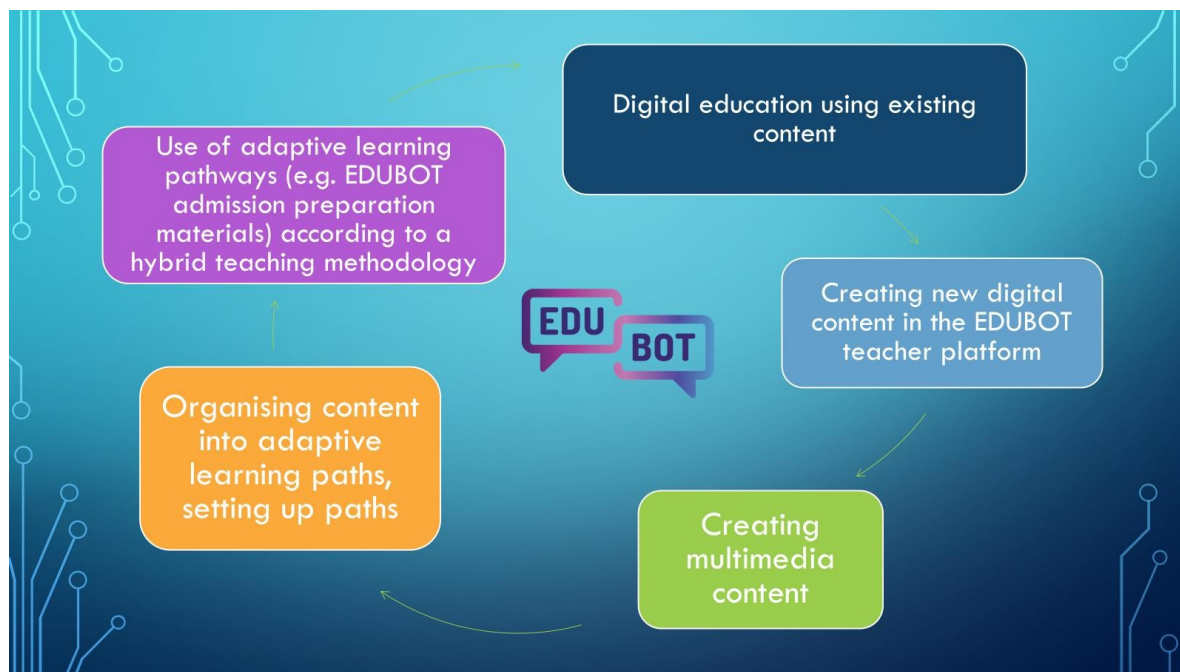
A már elkészített tartalmakat másolhatja, és felhasználhatja őket arra, hogy személyre szabott adaptív tanulási útvonalakat biztosítson diákjai számára. A másolt tartalmakat tetszés szerint módosíthatja is.

Elkészíthet és lefuttathat egy egyszerű tesztet a diákjaival, és kaphat egy világos jelentést, amely lehetővé teszi, hogy ha akarja, belemerüljön a részletekbe.

Kidolgozhat saját adaptív tanulási útvonalakat, vagy együttműködhet más tanárokkal, hogy komplex tartalmakat készítsenek.

Használhatja az Edubotot a matematika, a STEM vagy bármely más területen.

Megcélozhat általános-, közép- és felső tagozatos diákokat, vagy akár felnőtteket is.



Kedvenc felhasználási eseteink a következők:

1. **Egy meglévő Edubot adaptív tanulási útvonal használata a saját csoportjában**



Mivel az Edubot a tartalommegosztáson alapul, kezdheted azzal, hogy tanulási útvonalait (elsősorban a projektben már elkészítetteket) használod a munkád támogatására. Kérje az útvonalakat, hogy ossza meg a csoportjával, adja át a diákjainak, és nézze meg a tanulási eredményeket.

2. Az Ön által másolt tanulási útvonal használata

Míg egy útvonalat csak a tulajdonos oszthat meg, addig bármelyik útvonalat engedélykérés nélkül másolhatja. Mindössze annyit kell tennie, hogy lemásolja és beállítja az útvonalat saját céljaira.

3. Tanulási útvonal létrehozása másolt nyilvános tartalmak felhasználásával

Lehet, hogy nem akarja a teljes útvonalat úgy használni, ahogy van, és nem is kell. Tartalmi modulokat vagy egységeket másolhat. Ezek a másolt tartalmak a sajátoddá válnak, és úgy szerkesztheted és módosíthatod őket, ahogyan akarod.

4. Új tartalom létrehozása a tanulási útvonalakhoz

Végül pedig még csak nem is kell más támogatására támaszkodnia. Saját lenyűgöző multimédiás, interaktív tartalmakat hozhat létre, amelyeket a tanulási útvonalakon használhat.

5. Az adaptív digitális tanulás és a kiscsoportos korrepetálás kombinálása, amely minden diák valós kihívásaira irányul.

Az Edubot támogatja a vegyes tanulást. Számíthat arra, hogy az asszisztens javaslatot készít arra vonatkozóan, hogy miként bonthatja a tanulócsoportot kisebb teljesítménycsoportokra, hogy a tanulók valamilyen konkrét tantárgyból adódó kihívásokkal foglalkozhassanak. Lehetőség van több csoporton átívelő teljesítményklaszterek létrehozására is.

A rendszer használatával valóban szabadjára engedheti kreativitását, és új felhasználási találhat ki. A

valódi Edubot-előnyökhöz a Tanárok Platformján keresztül juthatsz hozzá.

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

Ha már regisztráltál a Diákalkalmazásban, akkor ugyanazt a felhasználónevet/jelszót használhatod a Tanárok platformjára való belépéshez.

EDU BOT

Student App and Teachers' platform can both be accessed with the same registration. Once you register, you will have full access to both tools.

Student app

Teachers' Platform

Ha még nem voltál regisztrálva, regisztrálhatsz a platformon az e-mail címeddel, a szokásos folyamatot követve: a regisztráció után kapsz egy e-mailt, és az e-mailben található linkre kattintva meg kell erősítened a regisztrációd. Regisztrálhat és bejelentkezhetsz a Google-fiókjával is.

REGISTER AND LOG IN

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

Registration form fields: Username*, Password*, Email address*, Language

Login form fields: Email address*, Password*, Forgot my password

Buttons: Register/login with email, Register/login with Google account, Login

Ez a regisztráció a Diákalkalmazásra is vonatkozik, így ugyanazzal a felhasználónév/jelszó kombinációval tudsz majd bejelentkezni az alkalmazásba.

Ha a regisztráció megtörtént, folytassuk az előnyök feloldását!

Használjon egy meglévő Edubot adaptív tanulási útvonalat a saját csoportjában.

Az Edubotban kifejlesztett tartalmak eléréséhez látogasson el a Minden felhasználó/nyilvános csoportok menüpontba. Válassza ki az Ön számára megfelelő csoportot, és iratkozzon fel rá a csoport ikonja alatt található "feliratkozás" gombra kattintva.

The screenshot shows the 'Public groups' section of the Edubot platform. The interface includes a search bar, navigation tabs for 'Public groups', 'Manage groups', 'Family connections', and 'Student's manual'. A grid of group cards is displayed, each with a unique icon, title, and member count. The 'HU tanári csoport' card is highlighted with a red circle.

Group Name	Language	Members
Cigány népismeret és művészetek	HU	8
EDUBOT DEMO Magyar	HU	4
EDUBOT DEMO PL	PL	2
EDUBOT DEMO RO	RO	2
EDUBOT English Demo final	EN	12
edubot group	HU	3
EDUBOT HUN DEMO	HU	6
EDUBOT keretjének nélkül	HU	31
Edubot Mat RO	RO	4
HU tanulói csoport - nyitott	HU	2
HU tanári csoport	HU	2
PL Nauczyciele	PL	2

Példaként válasszuk ki a "HU tanári csoport" csoportot. Kattintsunk az ikon alatt a "feliratkozás" gombra!

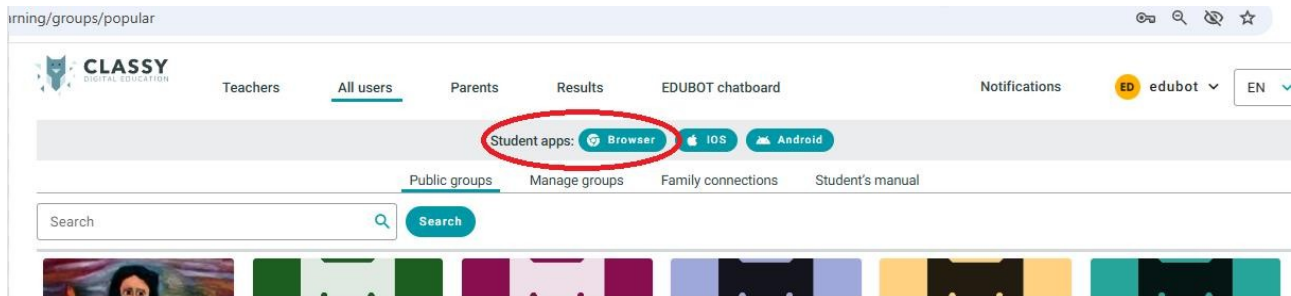
Ennyi.

Mostantól kezdve hozzáférhet ehhez a tartalomhoz; megtekintheti és akár másolhatja is a csoportban elérhető tanulási útvonalakat.

(Más csoportokhoz is csatlakozhat, hogy más tartalmakhoz is hozzáférjen.)

Ha látni szeretné a tanulási útvonalak tartalmát, nyissa meg a Diákalkalmazást a "Böngésző" feliratú ikonra kattintva. A WebGL egy külön lapon fog megnyílni, és a tanulói szemszögből megtekintheti a tanulási útvonalakat.

Átfogó útmutató az EDUBOT-hoz



A Diákalkalmazás kezelésével kapcsolatos további információkért olvassa el a előző fejezetét.

Most lépjen a Tanárok/Tanulási útvonalak részre, válassza ki a csoportot a legördülő mezőben, és láthatja a tanulási útvonalak listáját.

The screenshot displays the teacher interface for managing learning pathways. A purple box highlights a specific pathway: 'Műveletek racionális számokkal - feladatok'. The pathway details include 'Összesített eredmény: 0 %' and 'Tanulással eltöltött idő: 00:00:00'. A purple arrow points from the text 'The learning materials can be accessed by playing learning pathways in the learning app.' to this highlighted pathway. Another purple arrow points from the text 'You can manage them in the teacher interface under "Pathways".' to the '+ Új létrehozása' button. The interface also shows a dropdown menu for selecting a group, currently set to 'Magyarországi MATEK tanári csoport'.

Ebben a konkrét csoportban nagy tartalommal készülnek a magyarországi 8. osztályosok a középiskolai matematikaérettségire. A csoport felkészült a tartalmak megosztására, ezért teljes jogosultságot ad minden tagnak. Kérjük, legyen körültekintő, és ne töröljön semmit!

Please do not delete anything!

Ahhoz, hogy a tanulási útvonalakat a diákokkal együtt használhassa, létre kell hoznia egy saját tanulási csoportot.

A Tanárok/csoportok almenüben válassza az Új csoport létrehozásához.

Create your own study group!

- ▶ You will be able to invite students to this group.
- ▶ You can find a detailed description of how to set up and manage the group in the Teachers' Handbook.
- ▶ Once you have the group, go back to the "Hungarian teachers..." group and copy or share the routes for your own group

Nevezze el a csoportot, válassza ki a csoport nyelvét, és válassza ki az előfizetés típusát. Válassza a szabad feliratkozást, hogy a felhasználók az Ön jóváhagyása nélkül is csatlakozhassanak a csoportjához. Ha nem teszi nyilvánossá a csoportját (ami nem javasolt), akkor ezt a lehetőséget kell választania, mivel csak a

Átfogó útmutató az EDUBOT-hoz

a meghívottak látni fogják a csoportot. Ha később bármikor nyilvános csoportot szeretne, akkor eldöntheti, hogy előre engedélyezi-e az emberek csatlakozását.

Íme egy lépésről-lépésre útmutató egy új csoport létrehozásához:

<https://www.floik.com/flos/nsw0/4asa/ef02e1a9.html?show-author=true>

További utasításokat és információkat a tanári felhasználói kézikönyv vonatkozó részében talál:

[Csoportok létrehozása és kezelése](#)

Most már van egy csoportodde szükséged lesz diákokra is. Meghívhatod a diákokat, hogy csatlakozzanak az Edubothoz és a csoportodhoz.

Ezt a következőképpen teheti meg:

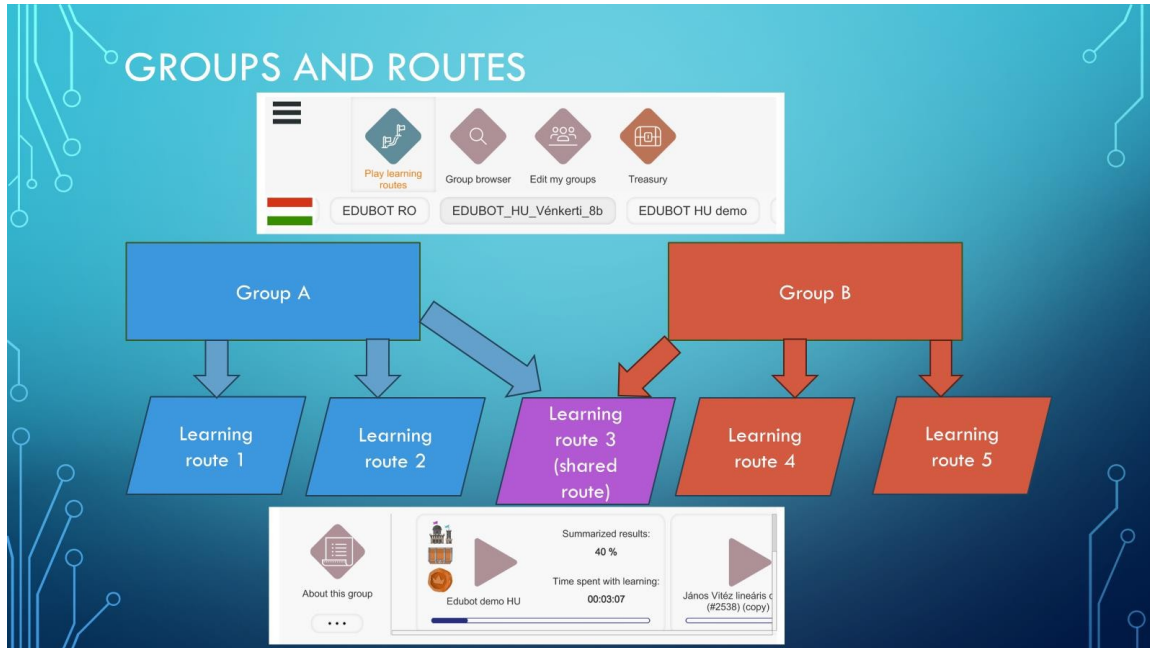
[Felhasználók meghívása a csoportba](#)

Természetesen a diákoknak e-mail címekre lesz szükségük a regisztráció befejezéséhez és a csoporthoz való csatlakozáshoz.

Ha nem érzed magad kényelmesen a diákjaid e-mail címeinek regisztrálásával, vedd fel a kapcsolatot a projektcsapattal, hogy létrehozhassunk neked egy csoportot a technikai felhasználókkal. Írjatok erre az e-mail címre:

interregioforum@gmail.com

Akkor is írjon nekünk, ha szeretné, hogy megosszuk az útvonalakat a csoportjával. A megosztás azért lehetséges, mert az edubotban több csoport is használhatja ugyanazt az útvonalat:



A megosztásnak megvannak az előnyei: nem a tanulási útvonalat beállítania, hanem azonnal elkezdheti használni.

Ennyi, kész. A tanulási útvonal készen áll a diákok számára.

Ha érdeklí, hogyan ellenőrizheti diákjai eredményeit, ugorja át a következő fejezeteket, és menjen közvetlenül az "Eredmények elemzése és jelentések letöltése" szakaszhoz.

Megfontolhatod azonban, hogy lemásold az útvonalakat a csoportod számára, ami még több előnnyel jár.

A következő fejezetben elmagyarázzuk, hogyan másolhatod az útvonalakat, hogy a csoportod számára saját használatúvá tedd őket.

Egy tanulási útvonal másolása: Készítsen saját útvonalat!

Miután regisztráltál az Edubotban és létrehoztad a saját csoportodat, lemásolhatod a neked tetsző tanulási útvonalakat, és elkezdheted használni őket.

Az útvonalak másolásának :

- nem kell senkitől sem kérnie, hogy megossza önnel az útvonalait.
- a másolt útvonalak az Önéi; senki sem változtathatja meg őket az Ön jóváhagyása nélkül (szemben a megosztott útvonalakkal, amelyeket a tulajdonos és akár más személyek is módosíthatnak, akikkel megosztották őket).
- saját beállításokat alkalmazhat a másolt útvonalakra.

Egy útvonal másolásához menjen a Tanárok/Tanulási útvonalak menüpontba.

A legördülő mezőben válassza ki azt a csoportot, amelyből az útvonal(ak)at másolni kívánja. A kívánt útvonal sorában válassza a "másolás" opciót.

Átfogó útmutató az EDUBOT-hoz

A felugró ablakban válassza ki azt a csoportot, amelyet az útvonalra szeretne másolni, és folytassa. Kész is van.


Ismételje meg a folyamatot minden másolni kívánt útvonallal.

Itt egy lépésről-lépésre történő útmutatót talál:

[Egy tanulási útvonal másolása a saját csoportja számára](#)

Most, hogy megvan a saját tanulási útvonalad, be kell . A tanulási útvonal beállítása azt jelenti, hogy meghatározza azokat a paramétereket, amelyekkel az útvonal lejátszásra kerül.

A legfontosabb paraméterek a tanulási útvonal sorában jelennek meg.

Learning route name	Labels	Owner	Actions
> Fractions of numbers (#3774)	#demo #edubot #english #final #fractions #numbers	edubot	

Ebben a sorban látható a tanulási útvonal neve, a hozzá tartozó címkék, a tulajdonos, a jelzőikonok és a műveleti gombok.

Az ikonok jelentésének részletes magyarázata és a tanulási útvonalak listájának általános bemutatása itt található:

[A tanulási útvonalak listájának bemutatása](#)

A tanulási útvonal beállításához használja a



funkcióbillent

yűt. Ekkor egy több lapot tartalmazó felugró ablak jelenik meg:



Edit learning route

Basic settings

Schedule

Adaptive mode

Framework game

Homework

Name of the learning route

Fractions of numbers

Playable

Replayable

Graphical appearance of learning units

Graphical skin 3 - Neutral

Playback mode of learning units

Test without feedback

Playback mode of supporting tasks

Practice

Enable animations

Save and exit

Save

Cancel


Delete


Először is győződjön meg arról, hogy az útvonalát ütemezte: állítsa be a kezdő és a befejező dátumot, hogy az útvonal látható legyen a diákok számára. Ha például egy tesztet délelőtt 10 és 11 óra között szeretne lefuttatni, állítsa be az útvonalat úgy, hogy a diákok számára Európában látható legyen, például így:

Edit learning route

Basic settings **Schedule** Adaptive mode Framework game Homework

Schedule

Start Scheduling learning route: 2025-02-18 10:00 

End Scheduling learning route: 2038-01-18 11:00 

Time zone for the scheduling: Europe/Bucharest

Save and exit Save Cancel Delete

Ezután el kell döntenie, hogy a tanulási útvonalat milyen üzemmódban játssza le. Másolt útvonalak esetében érdemes ellenőrizni az eredeti útvonal beállításait a származási csoportban, és ugyanazokat alkalmazni az Ön útvonalán.

Ha saját maga szeretné beállítani az útvonalat, a következőket kell figyelembe vennie: Az útvonalak alapértelmezés szerint "Lineáris" beállításúak, így ha ez megfelel Önnek, hagyja. Ha az útvonalat adaptívnek szeretné beállítani, akkor az első legördülő mezőt "AI Adaptive" (AI adaptív) értékre kell váltania. Kezdként az alábbi két mezőben a "Teljes útvonal" és a "The Flow" beállításokat kell használnia.

Edit learning route

Basic settings Schedule **Adaptive mode** Framework game Homework

Playback mode of learning route
AI Adaptive

Settings to be applied to
Full route

Adaptive modes
The Flow (default)

Difficulty of leveling up Difficulty of leveling down
Medium Easy

Play learning units in random order (within the same level of difficulty)

Save and exit Save Cancel Delete

Ha további információt szeretne kapni az adaptív útvonalakról és beállításairól, olvassa el a dokumentum "Lineáris és adaptív tanulási útvonalak" című részét.

Egy egyszerű útmutatót arról, hogy melyik beállítás a legjobb egy útvonalhoz,

itt talál: [A lineáris és adaptív útvonalak összehasonlítása](#)

Most azt javasoljuk, hogy hagyjon ki két beállítási lapot.

Ezen a ponton, akkor nem fogunk zavarni beállítását **"Keretjáték"**. Itt engedélyezheti az Elvárásolt kastély motivációs játékot. Ez egy igazán jó motivációs eszköz, és javasoljuk, hogy használja. Ha tudni akarod, hogyan kell ezt megtenni, akkor a jelen dokumentum megfelelő megnézheted:

Gamification és motiváció az Edubotban

A beállítások panelen van egy **"Házi feladat"** fül is. Ezzel a tanulási útvonalat házi feladatként lehet kijelölni, meghatározva a teljesítés követelményeit. Egyelőre ezt a beállítást egyszerűen figyelmen kívül hagyjuk. Szerepét a dokumentum megfelelő fejezetében tárgyaljuk:

A tanárok és a szülők együttműködése az Edubotban

beállítások befejezéséhez lépjen az **"Alapbeállítások"** fülre.

Válassza ki az útvonal grafikus felületét. Az útvonalat három különböző kialakításban mutathatja be diákjainak, a különböző korosztályok számára előkészítve. Biztonságos megoldásként választhatja a "Semleges" lehetőséget.

A három grafikus skin képeit itt találja: [grafikus bőrök](#)

összehasonlítása

A következő legördülő mezőben az egységek lejátszási módjáról kell döntenie.

Ha az Ön adaptív, a legjobb, ha itt a "Tesztelés visszajelzés nélkül" lehetőséget választja. Ha az útvonala lineáris, akkor meg kell fontolnia, hogy milyen beállításokat alkalmazzon.

Ha tesztről van szó, akkor természetesen a "Teszt visszajelzés nélkül" lehetőséget kell választania. Ha azt szeretné, hogy a diákok a lineáris útvonalon gyakoroljanak, állítsa be a "Gyakorlás" opciót. Ezt tettük az Edubot lineáris útvonalak esetében.

A tanulási feladatokon belüli animációkról is döntenie kell. Ezeket általában be kell kapcsolni, mivel szórakoztató egy feladatot a képernyőn mozgó tárgyak megragadásával megoldani. Egyes tanulók - különösen a diszlexiások - azonban zavarónak találhatják ezt, ezért ha vannak tanulók, akkor egyszerűen kapcsolja ki ezt a funkciót.


Most már majdnem kész.

Állítsa be az útvonalat "Lejátszható"-ra, ha azt szeretné, hogy a diákok számára látható legyen. Amíg ezt nem teszi meg, csak Ön láthatja az útvonalát, a diákok nem. Valójában ezt a gombot lehetne úgy is nevezni, hogy "Útvonalad közzététele a csoportodban". Ezt túl hosszúnak találjuk, ezért maradunk a "Lejátszható" jelölésnél.

Ha azt szeretné, hogy azok a diákok, akik már teljesítették az útvonalat, újra lejátszhassák azt, kapcsolja be az "Ismételhető" gombot. *Ne tegye ezt, ha tesztútvonalat készít!* 🍷

Ennyi; készen állsz!

Edit learning route

Basic settings  Schedule  Adaptive mode  Framework game  Homework

Name of the learning route

Fractions of numbers

Playable

Replayable

Graphical appearance of learning units

Graphical skin 3 - Neutral

Playback mode of learning units

Test without feedback

Playback mode of supporting tasks

Practice

Enable animations

Save and exit

Save

Cancel

Delete

Később talán többet szeretne megtudni az útvonalbeállítások lehetőségeiről. Itt egy részletes

magyarázatot talál:

[Tanulási útvonal beállításai](#)

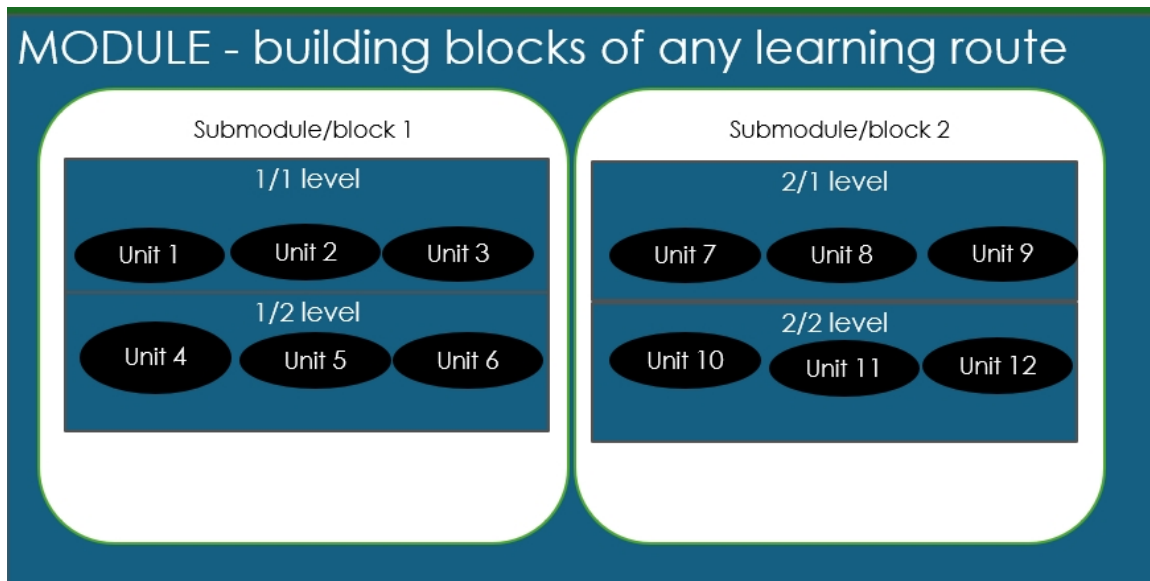
Böngésszen és másolja a nyilvános modulokat egy tanulási útvonal létrehozásához

Egy másik módja a tartalom másolásának személyes használatra a nyilvános tartalmak böngészése.

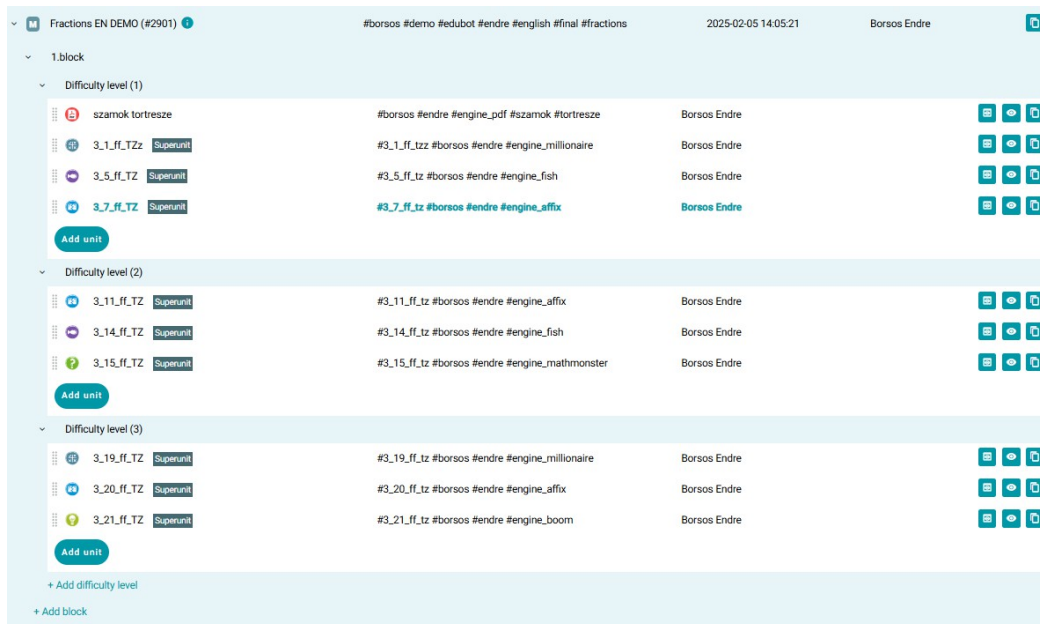
Az Edubotban a tartalmak modulokba vannak szervezve.

A modulok a legmagasabb tartalmi készletet jelentik, ezek a tanulási útvonalak építőkövei.

Blokkokba és szintekbe szervezett tanulási egységeket tartalmaznak.



Így néz ki egy modul, amikor megnyílik a Tanárok platformján:




A modulok az őket létrehozó felhasználóhoz tartoznak, de mind nyilvánosak, így böngészhetsz a listájukban, vagy kereshetsz kulcsszavakra, és ha megtalálsz, amit szeretnél, akkor lemásolhatod.

A következő a teendő:

Menjen a Tanárok/Modulok menüpontba, és válassza ki a jobb oldali legördülő dobozban a Nyilvános modulokat. Most már kereshetsz kulcsszavakra, és láthatod, hogy mit találtál. Megnyithatja a modulokat, és megtekintheti a bennük lévő egységeket; még előnézetben is megtekintheti az egységeket.



Ha valami érdekeset talál, a  gomb segítségével készíthet egy másolatot. Az alábbiakban lépésről lépésre bemutatjuk, hogyan kell eljárni:

[Böngésszen a nyilvános modulok között, és készítsen másolatot egy nyilvános modulról saját használatra.](#)

Most, hogy ez a modul a saját modullistájában van, , törölheti vagy hozzáadhat egységeket a modulhoz, és tetszés szerint dolgozhat vele.

Itt talál egy leírást arról, hogy mik azok a modulok és hogyan kell dolgozni: [Modulok - a](#)

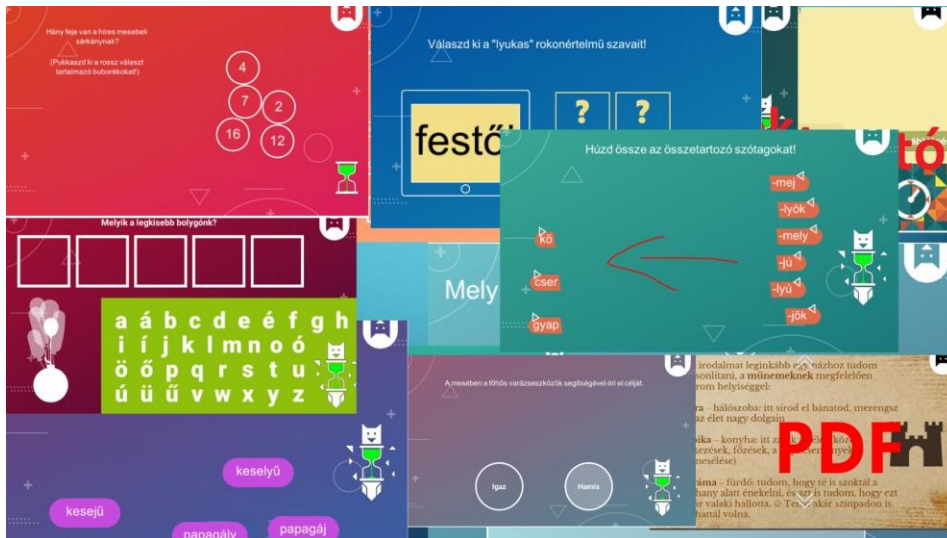
[tanulási útvonalak felépítéséhez használható tartalmi halmazok.](#)

Saját új tartalom létrehozása

Most, hogy már ismeri a nyilvános tartalmak használatát a saját csoportja tanulási útvonalain, mi lenne, ha létrehozná a saját tartalma?

Kezdje néhány új egység létrehozásával.

Az Edubotban a tanulási egységek szöveges vagy videós formában történő információátadásra, illetve a diákok különböző formátumú kérdéseinek felvevására használhatók.



A tanulási folyamatot kétféleképpen közelíthetjük meg: lehet, hogy először információt adunk, majd kérdéseket teszünk fel. Ez ideális, ha valami újat akarsz tanítani a diákoknak. Ez egy olyan megközelítés, amely lineáris útvonalat követelne meg.

Átfogó útmutató az EDUBOT-hoz

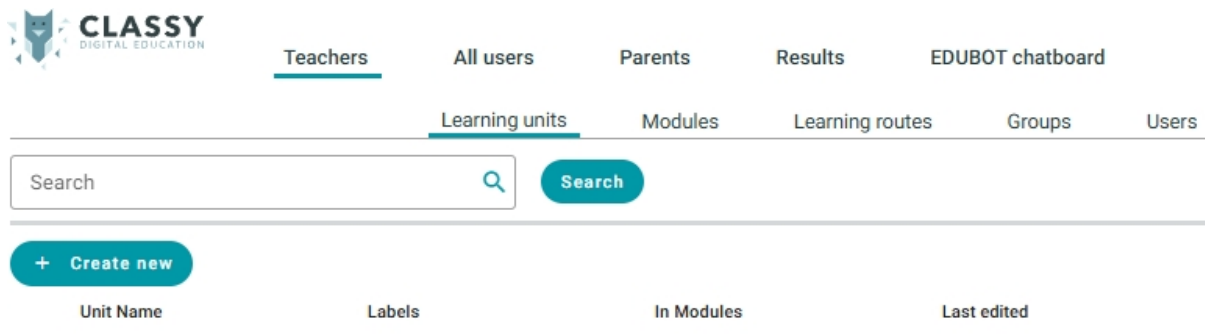
A másik módszer az, hogy először kérdéseket teszünk fel, elemezzük a válaszokat, és a válaszok alapján adunk tájékoztatást.

Így működnek az adaptív útvonalak.

A tartalom létrehozásakor a pedagógiai célt már azelőtt tisztázni kell, mielőtt belekezd. Válasszuk

most a lineáris megközelítést.

Készítsünk egy videóegységet, majd tegyünk fel néhány kérdést a videóban bemutatott témához kapcsolódóan.



Menjen a *Tanárok/Tanulási egységek* menüpontba, és nyomja meg az "Új létrehozása" gombot.



Válassza ki a videót.

Adj nevet az egységnek.

Töltse fel a videót a számítógépéről. Ne törődjön az URL mezővel és a kapcsolódó üzenetekkel.

Mentse el az egységet.

Végeztél!

Itt egy lépésről-lépésre történő útmutató a fenti folyamathoz:

[Hozzon létre egy videóegységet](#)

Most néhány kérdést kell hozzáadnod a videódhoz.

Kattintson ismét az "Új egység" gombra.



Válassza ki a használni kívánt interaktív kérdést. Itt

található az egyes egységtípusok részletes leírása:

[Tanulási egységtípusok magyarázata](#)

Itt láthatod, hogyan fognak kinézni az egyes egységtípusok a Diákalkalmazásban mind a 3 különböző

bőrszínben: [Megjelenített tanulási egységtípusok](#)

Minden egységtípusnak saját varázslója van, amelyet az egység létrehozásakor használhat. Van néhány dolog, amire figyelned kell:

- mindig tartsa szem előtt, hogy a beírt szövegeknek viszonylag kis képernyőn kell megjelenniük, ha a diákok mobil eszközöket használnak.
- válassza ki a megfelelő egységtípust a feltenni kívánt kérdéshez. Ha például sok szöveget kell megjelenítenie, ne használjon olyan egységtípusokat, amelyek korlátozott megjelenítési kapacitással rendelkeznek.
- ha képeket szeretne használni, azok általában a Diák alkalmazásban információs ("i") gombokként jelennek meg. Ennek oka, hogy nem tudunk több képet megjeleníteni egy kis képernyőn.
- A válaszadási idő alapértelmezett beállítása 3 perc. Ha elvárja, hogy a diákok több időt töltsenek a válasz megtalálásával, akkor ezt a korlátot 5-8 percre kell beállítani.

Itt le van írva, hogyan hozza létre az interaktív

feladatokat/egységeket. [Egység létrehozása](#)

Az egységek létrehozásakor azokat egy modulba kell helyezni. Ez azért van így, mert csak modulokat adhat hozzá tanulási útvonalakhoz; önálló egységeket nem lehet hozzáadni.

Ehhez menjen a modulok menüpontba, és használjon egy meglévő modult, vagy hozzon létre egy újat. Nyomja meg az "Egységek hozzáadása" gombot, és válassza ki a hozzáadni kívánt egységeket.

[Egységek hozzáadása egy új modulhoz](#)

Ha ez megtörtént, akkor készen áll a modul hozzáadására egy tanulási útvonalhoz. Állítsa be és tegye közzé a tanulási útvonalat, és nézze meg, hogyan kezelik a diákok a feladatokat.

Kérje meg az asszisztenst, hogy támogassa a tartalomkészítést

Van egy különleges módja a tartalom létrehozásának az AI támogatásával.

Alapvetően az asszisztensnek megad egy szöveget, megmondja, hogy milyen motorokat használjon, és hány kérdést szeretne, és az asszisztens létrehozza azokat Önnek.

Ehhez menjen a Tanárok/Tanulási egységek menüpontba, és nyomja meg az "Új létrehozása" gombot. Görgessen lefelé, és válassza ki az "AI" ikont.

AI generated game settings

Millionaire 1 5

True/False 1 5

The number of units you want to create

The number of screens you want to create

Text

The text provided by the user, from which the games/questions will be created

Type or paste your text here

0/1000

Save Cancel

Írja be/illessze be a szöveget.

Válassza ki a létrehozandó Millionaire és True or False egységek számát (0 vagy 1).

Válassza ki az egyes egységekhez tartozó képernyők számát. (1-5).

A képernyők azt jelentik, hogy az Ön egységében több kérdés lesz. Miután a tanuló megválaszolta az első képernyőn lévő kérdést, megjelenik a második képernyő, és így tovább.

Kattintson a Mentés gombra!

Eltarthat egy ideig, amíg a mesterséges intelligencia létrehozza az egységeidet. Az egységeket az asztalon ellenőrizheted.

Javasoljuk, hogy a közzététel előtt vizsgálja át az

egységeket. Itt egy interaktív demó a folyamatról:

[Interaktív kérdések létrehozása szövegből AI-vel](#)

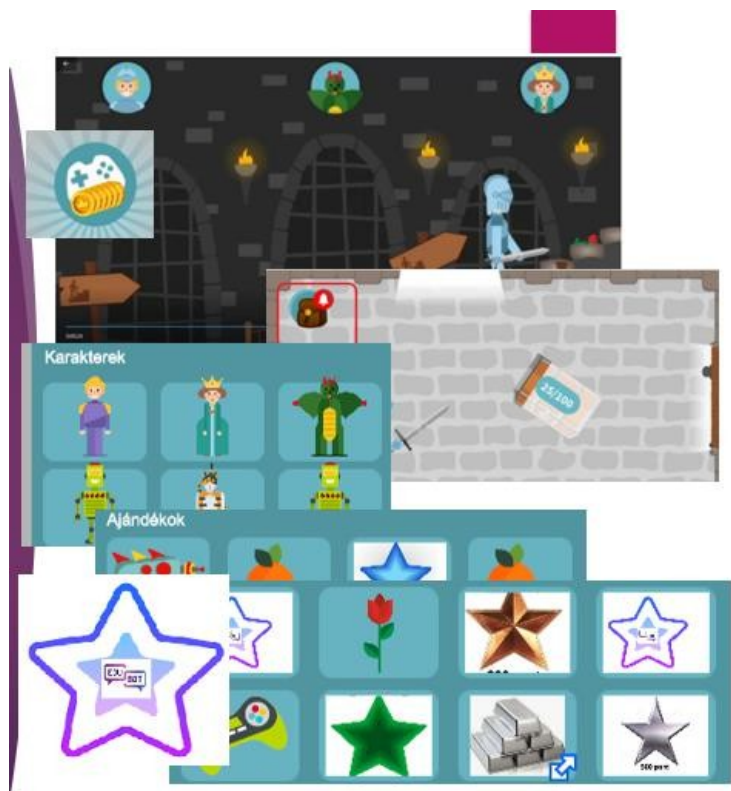
Gamification és motiváció az Edubotban

Az Edubotban a gamifikáció célja, hogy motiválja mind a kiemelkedő tanulókat, mind pedig azokat, akik keményen dolgoznak a fejlődésért. Digitális elemeket használunk a tanulók jutalmazására, de a motivációs eszközökkel kiegészítheted őket, és összekapcsolhatod őket a valós élettal. Például az Edubot kísérleti projektjében a tanulók a tanulási folyamat során Edubot-csillagokat gyűjthettek. Öt csillag 5-öst ért (ami az Egyesült Államokban egy ötösnek felel meg).



Az általunk használt eszköz neve Elvarázsolt kastély játék.

Ez egy animált kerettörténet, amelyet bármelyik útvonalhoz hozzáadhat, de a legjobban az adaptív útvonalakon működik. A történet szerint a Hősnek egy elvarázsolt kastély minden szintjét meg kell másznia, hogy kiszabadítsa az Ellenség által elrabolt Célszemélyt. A kastély minden szintje megfelel a tanulási útvonal egy szintjének. Útközben a Hős a kastély különböző kamráin fog áthaladni. Egyes kastélyokban ládáknak kincsek vannak elrejtve, amelyeket a Hős kinyithat, ha a tanulási útvonal során elegendő pontot gyűjtött. Bónuszként a Hős aranyérmét kap minden alkalommal, amikor egy szinttel magasabbra jut a várban (tanulási útvonalon).



Ebben az esetben a (s)he kifejezés arra utal hogy a Hóst a felhasználó választja ki az útvonal elején: lehet herceg, de lehet hercegnő, robot, hajléktalan vagy macska is. A másik két karaktert is ki kell választani. Útközben új karaktereket lehet szerezni, ha a kincsesládákba kerülnek.

Ez a koncepció biztosítja, hogy nemcsak a kiemelkedő, hanem a szorgalmas tanulókat is folyamatosan jutalmazzák.

Tanárként te irányítasz: oda helyezheted el a kincsesládákat, ahová csak akarsz, és azt is te döntöd el, hogy mi legyen a jutalom a ládában.

Íme egy egyszerű útmutató arról, hogyan lehet motivációs keretjátékot beilleszteni az

útvonaladba: [Motivációs keretjáték hozzáadása a tanulási útvonalhoz: Motivációs](#)

[keretjáték hozzáadása a tanulási útvonalhoz.](#)

Ebben a dokumentumban részletes leírást talál a játékról és a : [Az Elvarázsolt kastély motivációs](#)

[játék részletes leírása](#)

Eredmények elemzése és jelentések letöltése

Az Edubot egyik fontos erőssége a megbízható jelentési rendszer. A rendszer két ötletre épül:

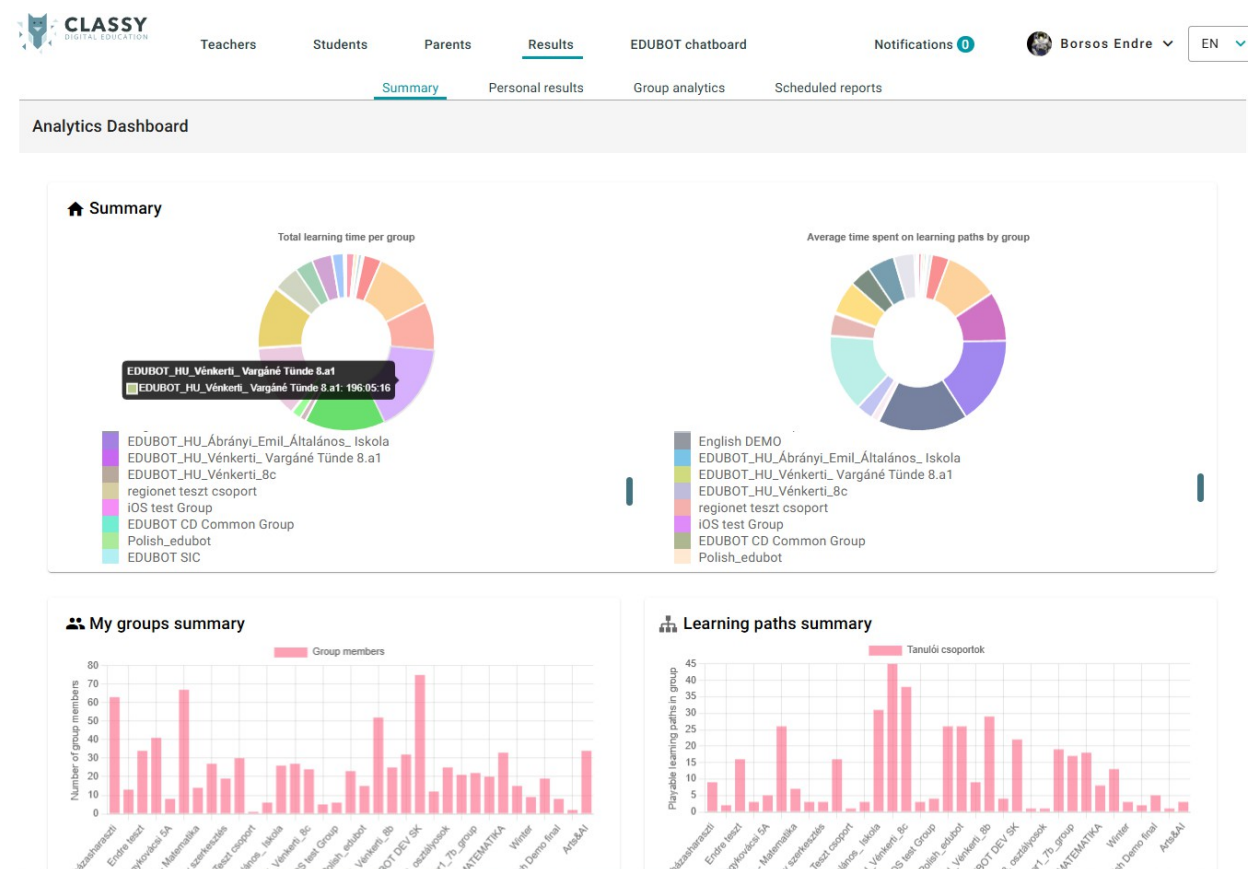
1. A csoportteljesítmény és a személyes teljesítmény egyaránt fontos forrása egy jelentésnek, és
2. A tanulási folyamatot minden részletre kiterjedően nyomon kell követni, hogy az egyes tanulók előtt álló kihívásokat azonosítani lehessen.

A jelentések az "Eredmények" menüpont alatt érhetők el.

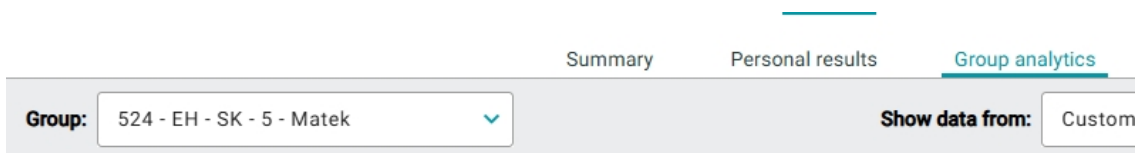
Felhívjuk figyelmét, hogy láthatja azoknak a csoportoknak az eredményeit, amelyeknek tagja, és rendelkezik az "eredmények megtekintése" jogosultsággal. Az ebben a részben található képek az Edubot pilot eredménye alapján készültek, és az adott csoportok nem nyilvánosak, és nem látogathatók. Ha bármilyen kérdése van a bemutatott eredményekkel kapcsolatban, kérjük, vegye fel velünk a kapcsolatot:

info@interregioforum.hu

Az Összefoglaló oldalon áttekintést kaphat az összes csoportról, amelynek megtekintésére engedélye van: a tanulással töltött teljes idő, az átlagos idő, a csoporttagok száma és a tanulási útvonalak száma csoportonként.



A csoport(ok) eredményeihez a "Csoportelemzés" menüpontban juthat hozzá. Válassza ki a csoportkiválasztó mezőben a csoportot, amellyel dolgozni szeretne.



A jobb felső sarokban az adatokat a kívánt időszakra is szűrheti:



A csoport összes útvonalának átlagos eredményét fogja látni.

Megjegyzések:

Ez egy nagyon nyers adatamit itt látsz: csoportodban lévő összes diák eredményeit tartalmazza, beleértve az inaktívakat is.

Kérjük, ne feledje, hogy az Edubot a nettó tanulási időt méri: nem tartalmazza az alkalmazásba való belépéssel/kilépéssel, az egyik egységről a másikra való áttéréssel, a keretjátékkal stb. töltött időt. Tapasztalataink szerint a tanulók képernyőideje akár 1,5- 2x több is lehet, mint a mért nettó tanulási idő.

Itt további szűrőket alkalmazhat az útvonalak listájának szűkítéséhez.

Mivel valószínűleg felesleges a nagyon alacsony AVG tanulási idővel rendelkező útvonalakat keresni, szűrheti a minimális AVG idővel rendelkező útvonalakat: 5 perc vagy 10 perc.

Group analytics: EDUBOT_HU_Vénkerti_8b

Number of users: 25 Number of playable learning routes: 30 All learn time: 157:53:14 Average learning time: 6:18:55

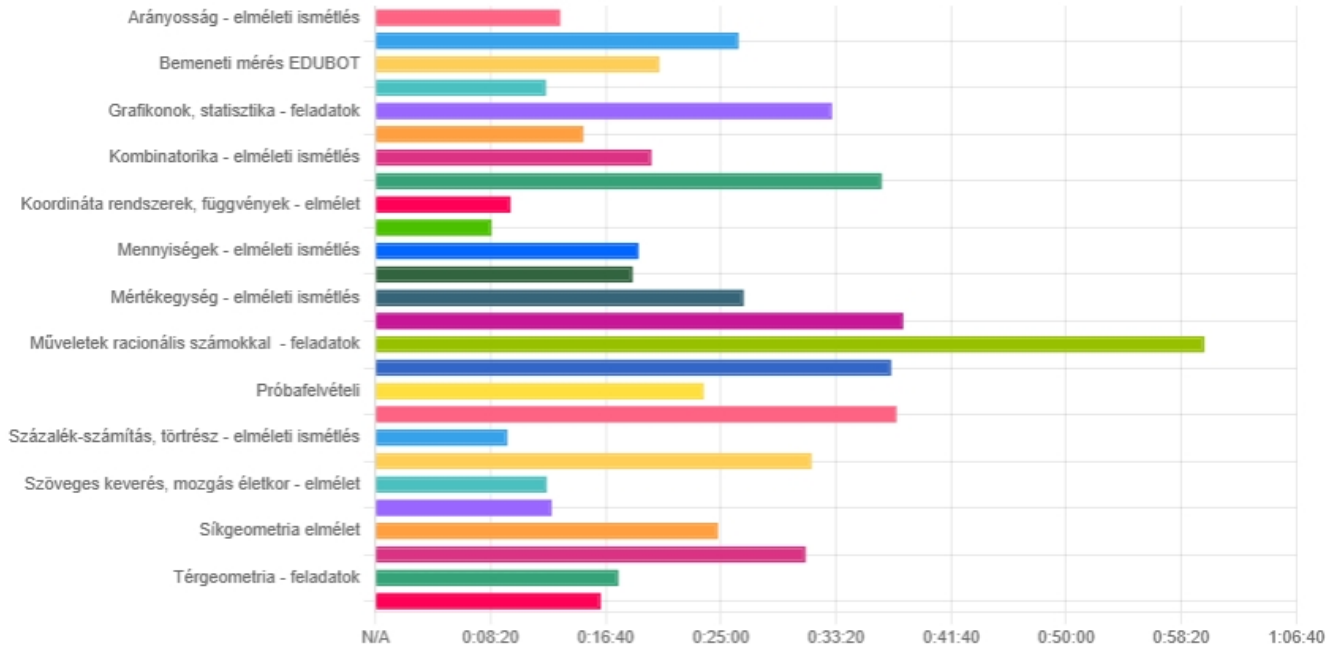


Egy másik szűrő, az "Útvonalak kiválasztása" menüpontban. A diákok kiválasztása/kiválasztásának megszüntetése mellett szűrheti az adatokat.

Ha befejezte a szűrést, letölthet egy PDF formátumú jelentésösszefoglalót a csoportjára vonatkozóan, amely az oldalon látható eredményeket jeleníti meg:

Download Group Report

Average learn time



Average group result



Még tovább :

1. kattintson az Önt útvonalak egyikére, és nézze meg az útvonal eredményeit, vagy

Routes

Arányosság - elméleti ismétlés

[Route report](#)

Average learn time: 0:13:24 | Average group result: 58%

2. nézd meg a diákjaid jutalmait (talán valakinek ötöst kellene kapnia)

Rewards

Unit Name	flower	EDUBOT csillag	sword
-----------	--------	----------------	-------

andirkoreka 8b1 1 2

- görgessen le az útvonallista végére, és válasszon ki egy felhasználót a részletes személyes jelentések eléréséhez.



Útvonal jelentések

Az útvonaljelentések célja, hogy részletes információkat nyújtsanak a diákok teljesítményéről egy adott útvonalon.

Vannak olyan jelentéselemek, amelyek mind a lineáris, mind az adaptív útvonalakra alkalmasak:

Eredmény: az útvonal egységeinek átlagos eredményei felhasználó szerint.

Tanulási idő: a felhasználó teljes tanulási ideje az útvonalon.

Felhasználói eredmények egységek szerint - itt láthatja és akár újra is lejátszhatja a diákok válaszait bizonyos egységekre vonatkozóan

Az egyik csak a lineáris útvonalakon releváns:

Haladás - a felhasználó által teljesített útvonal százalékos aránya nem releváns az adaptív

Néhány csak az adaptív útvonalakon releváns:

Elért **szint** - az útvonalon az egyes tanulók által elért legmagasabb szint.

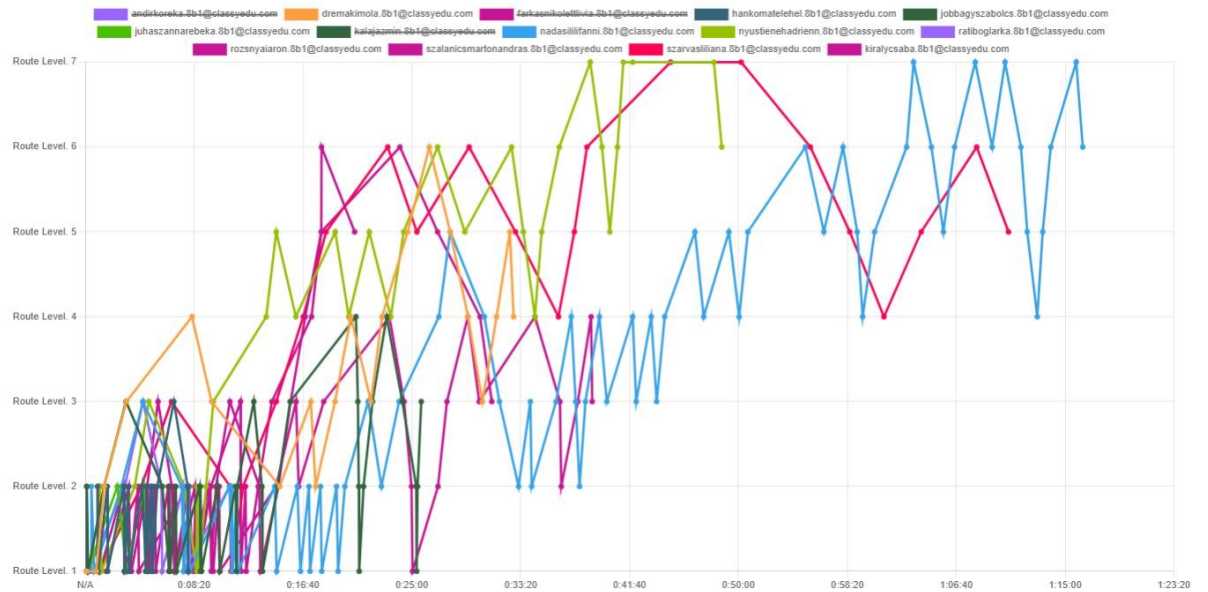
Jelenlegi helyzet: az egyes tanulók aktuális szintje, az elért legmagasabb szint, hányszor esett vissza az egyes tanulók egy adott szintről.

Szintjelentések: a szintet elért tanulók **száma**, a szintről való visszaesés, az átlagos eredmény és a szinten töltött idő.

Egyéni útvonal-összefoglaló: ez egy érdekes diagram, amely a diákok személyes tanulási útvonalát mutatja. Itt kiválaszthatja/elhagyhatja a tanulókat, hogy a vizuális megjelenítés áttekinthetőbbé váljon. Az egységeket jelképező pontokra is rákattinthat, megnézheti az eredményeiket, és WebGL-ben lejátszhatja őket. Itt van például egy útvonal-összefoglaló, amely szemlélteti, hogy mennyire változatosak az egyes utak:

Custom route summary

Hide all



Az útvonalelemzésben több lehetőség is van a jelentések letöltésére.

A legegyszerűbb és leglátványosabb a PDF-jelentés: csak nyomja meg a gombot és le.

EDUBOT_HU_Vénkerti_8b - Műveletek racionális számokkal - feladatok

2000-01-01 00:00:00 - 2030-01-01 00:00:00

Name of learning route	Average learning time	Average result
Műveletek racionális számokkal - feladatok	1:00:02	54%

Result



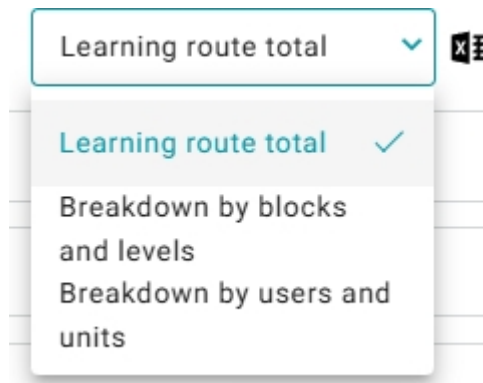
Learning time



Többféle Excel-jelentés áll rendelkezésre, ha megnyitja a legördülő ablakot, kiválasztja a jelentés

felbontását, majd a  gombra kattint.

Figyelmeztetés: a nagyon részletes jelentéseket (felhasználók és egységek szerinti bontásban) nehéz lehet letölteni nagy útvonalak esetén, mivel a hatalmas adatok miatt a szerveren időzavar léphet fel.



Személyes eredmények a csoportban

Ha visszamegy a "csoportelemzés" menübe, és legördít a személyes eredményekre, akkor megtekintheti az egyes tanulókra vonatkozó jelentéseket, és az adatokat a csoport átlagával is összehasonlíthatja.

Detailed report: EDUBOT_HU_Vénkerti_8b - szalanicsmartonandras.8b1

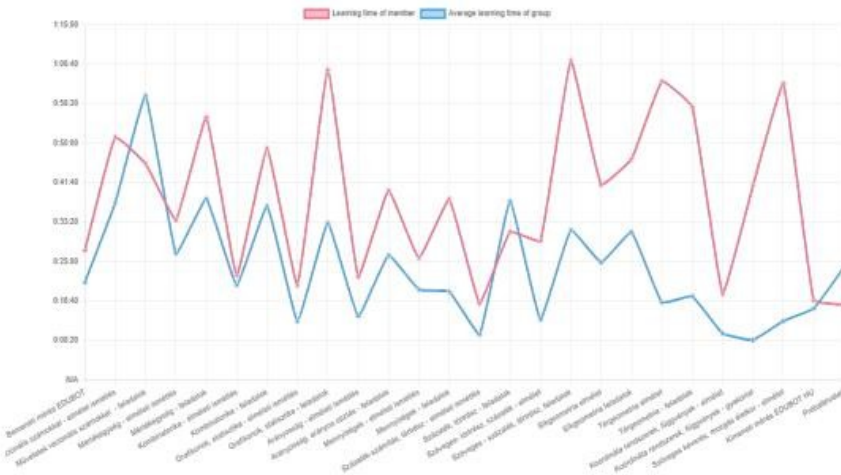
Learning time per route
Result per route
Learning time per route compared to group average
Result per route compared to group average

Itt letölthet egy PDF fájlt, amely bemutatja a kiválasztott diák teljesítményét az összes kiválasztott útvonalon, ÉS összehasonlíttja azt a csoport átlagával:

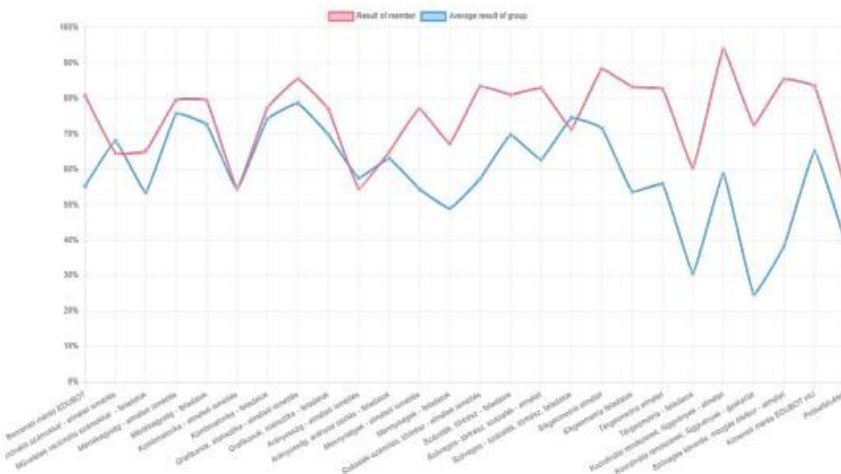
Átfogó útmutató az EDUBOT-hoz

Learning time per route compared to group average

Total - 17:15:12 Group average - 10:19:09



Result per route compared to group average



Az egyes útvonalokról részletes személyes Excel-jelentések is letölthetők.

Összesített személyes eredmények

Mivel egy felhasználó több csoportnak is tagja lehet, az Edubotnak van egy külön szekciója, amely a felhasználó szemszögéből közelítette meg a jelentéstételt.

A "Személyes eredmények" menü az Önre, mint felhasználóra és az Önhöz, mint szülőhöz kapcsolódó gyermekekre vonatkozik a rendszerben.

Ki kell választani a felhasználót, a csoportot, majd elmerülni a személyes útvonaljelentésekben, egészen az egység szintjéig, akár egy kérdésre adott válaszok visszajátszásával.

Summary Personal results Group analytics Scheduled reports

User: [redacted] Group: [redacted] Show data from: Custom From: 2000-01-01 To: 2030-01-01 Apply

User analytics: [redacted] Entire teszt

Time spent with learning in this group: 00:59:18

Route log result

Path start time	Learning time	Percentage result	xlsx.IrpScore	Actions
2023-07-25 15:02:51	00:06:14	100	68.75	[eye icon]
2024-06-19 11:34:45	00:00:47	44.444	66.67	[eye icon]

Game log result

Unit Name	xlsx.currentLevel	Percentage result	Percentage result of path	Actions
[eye icon] First English Task	0	100	100	[eye icon]

Ez egy nagyszerű lehetőség a kíváncsi és gondoskodó szülőknek!

A jelentési rendszer használatára vonatkozó további részletekért és tippekért kérjük, tekintse meg a Módszertan megfelelő szakaszát:

<https://www.edubot.hu/blended-learning-methodology/learning-results-reports>

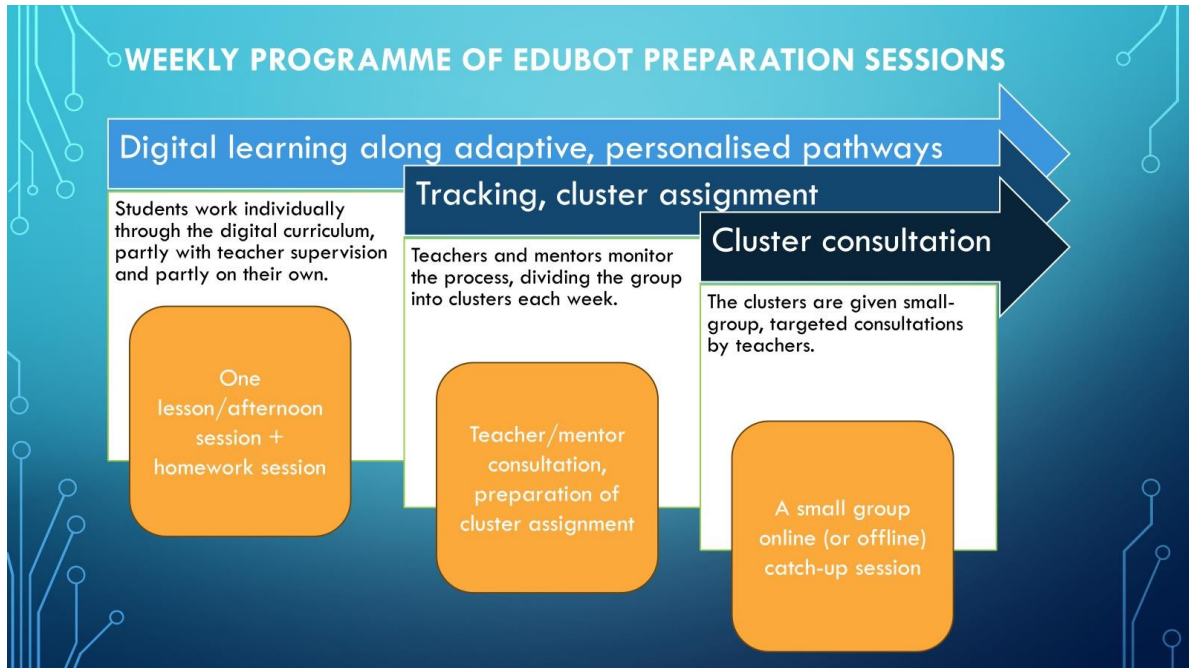
Az adaptív digitális tanulás és a személyes korrepetálás párosítása

Az EDUBOT módszertan fő célja, hogy a tanulókat az unalom és a szorongás közötti "áramlási csatornának" nevezett tanulási pályán tartsa, biztosítva, hogy minden tanuló kihívást jelentő, de nem túlságosan nehéz tanulási feladatokkal szembesüljön.

Az Edubot tanulási útvonalak alkalmazkodnak a diákok tanulási szokásaihoz. Azok, akik egy adott területen kiemelkedően teljesítenek, továbbhaladnak, és összetettebb feladatokat kapnak, míg azok, akik nehezen boldogulnak, támogató kérdéseket, tudáselemeket és magyarázatokat kapnak, amelyek segítenek nekik a problémáik leküzdésében.

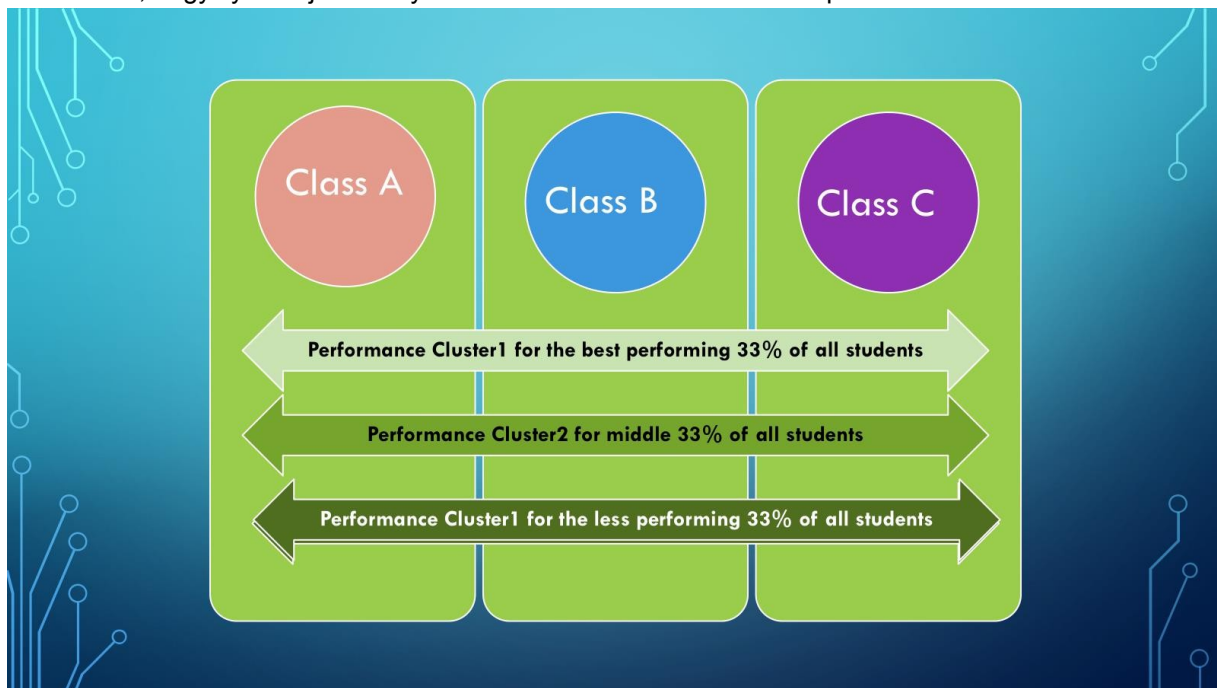
Az EDUBOT célja azonban nem egy olyan digitális rendszer létrehozása, amely átveszi a teljes tanulási folyamatot.

Úgy gondoljuk, hogy az adaptív digitális útvonalak akkor lehetnek a leghatékonyabbak, ha a tanulási folyamatot tanárok felügyelik, és a diákok rendszeresen kapnak személyes támogatást kiscsoportos korrepetálás formájában. A kísérleti foglalkozásaink eredményei is azt mutatják, hogy így lehet a legjobb eredményt elérni a vizsgákra való felkészülésben.



A digitális tanulási folyamat párosulhat, és nem ritkán párosulnia is kell személyes korrepetálással. Az Edubot egyedülálló megoldást kínál a vegyes tanuláshoz azért, hogy támogatja a tanárokat abban, hogy osztályaikat homogénebb teljesítményklaszterekre bontják.

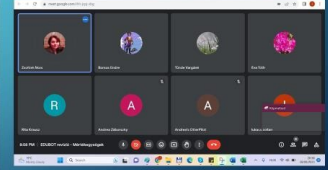
Az adaptív tanulási útvonalak eredményeinek kihasználása érdekében az Edubot azt javasolja a tanároknak, hogy ilyen teljesítményklaszterekben szervezzenek korrepetálásokat.



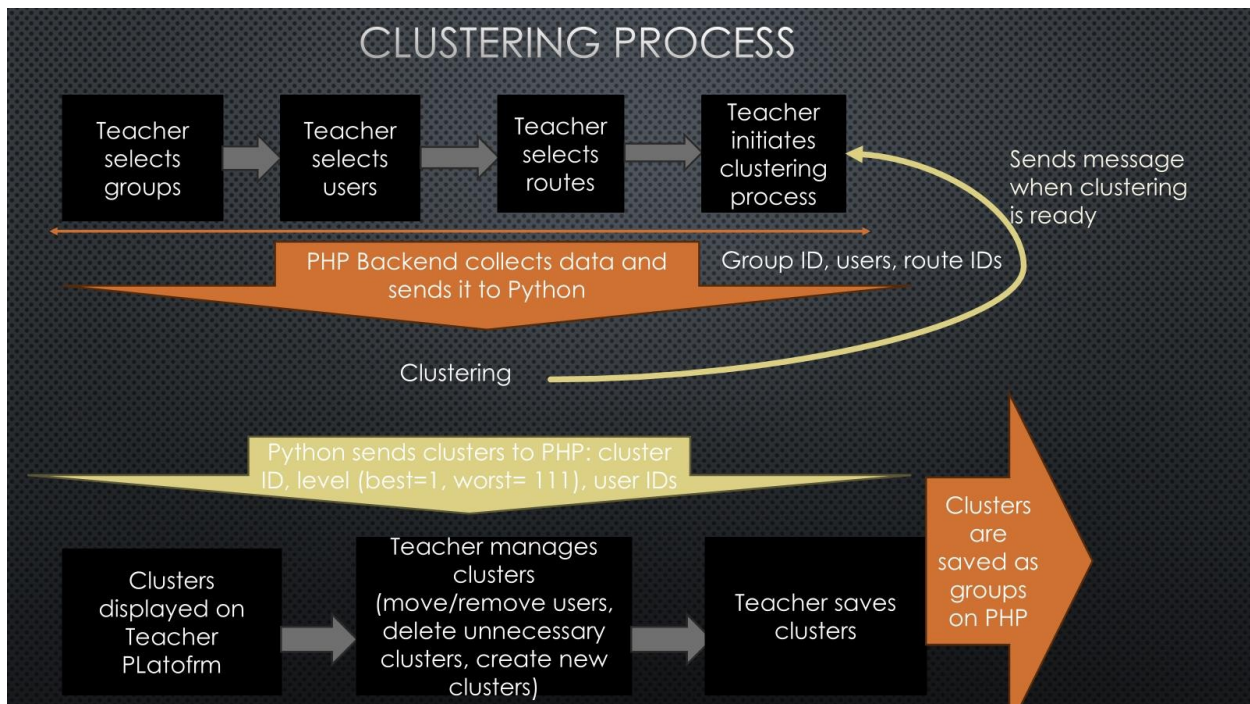
A kísérleti a klasztereket kézzel hozták létre.

Hiányosságok pótlása: klaszterek

Beosztás 12.04.											
E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
Ábrányi	Vénkeri 6a	Vénkeri 6b	Vénkeri 6c	Vénkeri 6d	Vénkeri 6e	Vénkeri 6f	Vénkeri 6g	Vénkeri 6h	Vénkeri 6i	Vénkeri 6j	Összteljesítésszám
3 noelizegedi@gmail.com kirajzmin12@gmail.com veroricsi20090108@gmail.com	5 szenebodor2@gmail.com gazopetraoiga@gmail.com guba.zsombor9@gmail.com anitanagy234@gmail.com nagybarnabas0908@gmail.com	7 andriko.reka29@gmail.com imola.dremak@gmail.com farkasniko21@gmail.com jobbagyzsabolcs091221@gmail.com lili.nadasdi09@gmail.com ratboglarika2@gmail.com lili.szarvas0508@gmail.com	2 aronmezey@gmail.com petersekeky1709@gmail.com	17	0	1 aronozsvyri9@gmail.com	0	1 potyikokus12@gmail.com	1	3 zalankapostzas@gmail.co somosmark20081007@gmail.com szilagynoelemi20100426@gmail.com	12
1 nikodemuszskiss@gmail.com	1 milanharnadi09@gmail.com	1 enehadrienn@gmail.com	3 meszarosgergo090718@gmail.c tothgeorginazsofia@gmail.com kristofoth247@gmail.com	6	7 anitakondor17@gmail.com eliszabet.barna@cloud.com k.davee10@gmail.com v.fru.rmg2009@gmail.com veres.zsolt230@gmail.com kiralorincz3557@gmail.com dk3251851@gmail.com	1 laszlocsabapeter@gmail.com	1 szalancicsmartonandras@gmail.com	0	9	1 bmatec20090116@gmail.cc	4
0	0	0	1 erdeyiliorafanni@gmail.com	1	0	0	1 toth.oliver0214@gmail.com	4	0	0	0
0	5 dorka100623@gmail.com szandi.boldissar2009@gmail.com penaszvitoria1228@gmail.com jazmin1984124@gmail.com	0	3 kulcsark13@gmail.com doraspap2009@gmail.com szabolciv1228@gmail.com	8							



A kísérleti projekt tapasztalatai után sikerült betanítanunk az asszisztent, hogy átvegye a munka egy részét. Az Edubot Asszisztens most már segíthet ilyen klaszterek létrehozásában egy csoporton belül vagy a csoportok között a tanulók egy vagy több tanulási útvonalon nyújtott teljesítménye alapján.



Így dolgozhat az asszisztenssel a klaszterek létrehozásában:

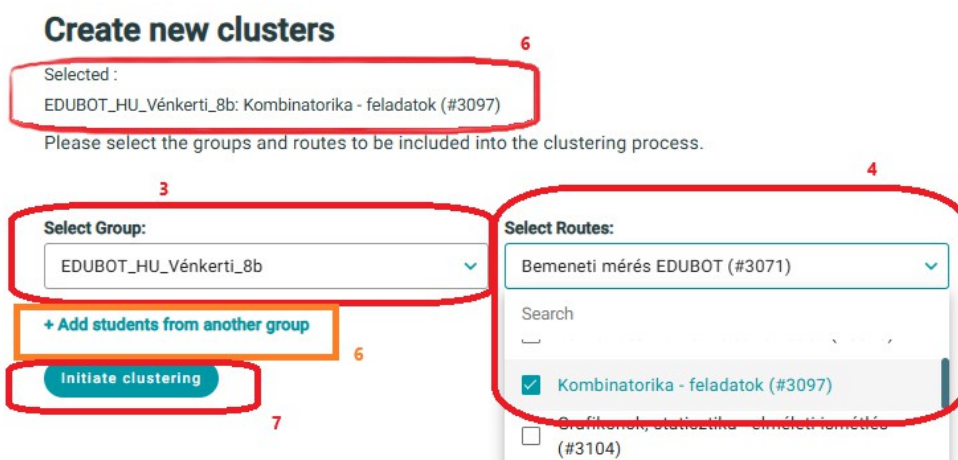
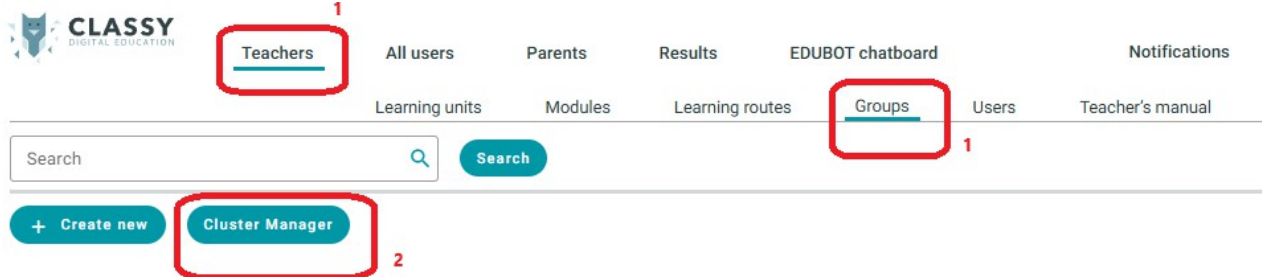
Hogyan hozzunk létre teljesítményklasztereket?

A klaszterek létrehozásának egyik módja az eredmények elemzése és az osztályok manuális létrehozása. Mivel azonban ez a folyamat időigényes lehet, különösen, ha több osztályból kell klaszterezni, szükség lehet egy segítő kézre.

Az EBUBOT Assistant elvégzi a klaszterezést Ön helyett.

Megteendő lépések:

1. Menj a Tanárok/csoportok menüponthoz
2. Klasztermenedzser kiválasztása
3. Válassza az "Új fűrt létrehozása" lehetőséget
4. Válassza ki a csoportot, dolgozni szeretne, majd válassza ki azt az útvonalat, amelynek eredményeit figyelembe szeretné venni a folyamatban. *Ha szeretné, több útvonalat is kiválaszthat.*
5. Ha egy másik csoportot is be szeretne vonni a klaszterezésbe, válassza a "Diákok hozzáadása egy másik csoportból" lehetőséget, és ismétlje meg a fenti folyamatot. *Felhívjuk figyelmét, hogy a legjobban illeszkedő klasztereket akkor kapja, ha minden csoportban ugyanazt az útvonalat választja ki. Az asszisztens bármilyen kiválasztásnál elvégzi a klaszterezést, de nyilvánvalóan a legjobban illeszkedő adathalmazt a tanulók teljesítményéről egyetlen útvonal eredményei adják.*
6. Ellenőrizze a "Kiválasztott" sorban, hogy a kiválasztás helyes-e.
7. Nyomja meg a "Klaszterezés kezdeményezése" gombot



A fűtözés megkezdéséről szóló üzenetet kap.

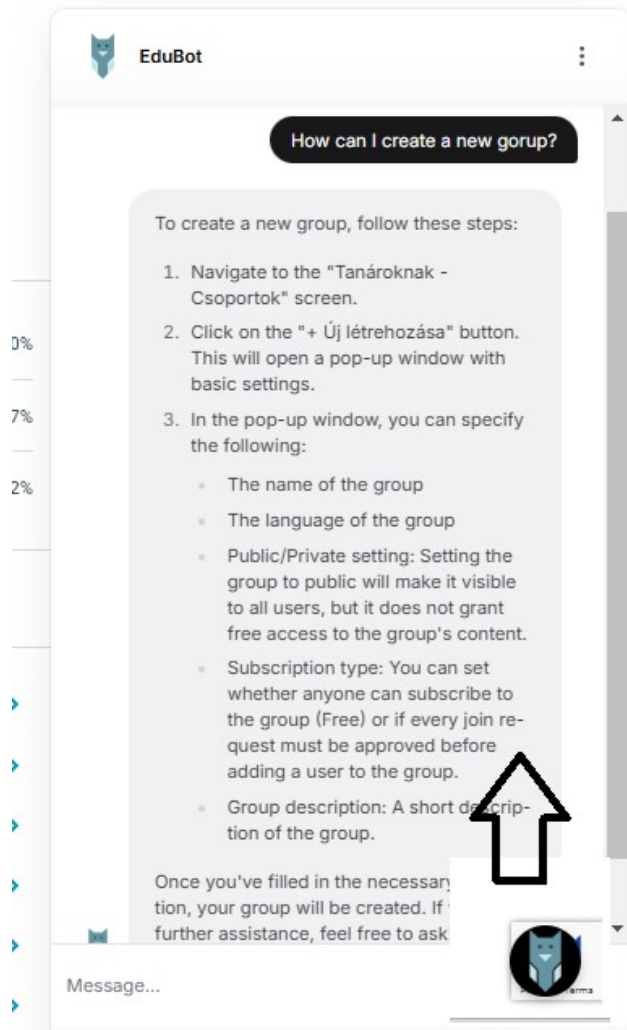
Ez a folyamat a mesterséges intelligencia által elemzendő adatok mennyiségétől függően néhány másodpercet vagy percet vehet igénybe.

Amikor a folyamat befejeződik, értesítést kap a platformon és e-mailben is. Ön is ellenőrizheti, hogy a folyamatok befejeződtek-e a "Klaszterkezelőben". Ha az "Aktív klaszterezési folyamatok" listájában a folyamat "Befejeződött" jelölést kapta, akkor a "Megnyitás" gombra kattintva megnyithatja az eredményt.

asszisztens által javasolt klasztereket fogja látni (lásd az alábbi képet).

Mostantól manuálisan áthelyezheti a diákokat egyik klaszterből a másikba (1), új klasztereket adhat hozzá (2) és törölheti a kiürítetteket (3). Javasoljuk, hogy nevezze át (4) a klasztereket, amelyekkel dolgozni szeretne, hogy a a címen tudjon tájékozódni. könnyen azonosítani a őket később.

Ha készen van a módosításokkal, nyomja meg a "Klaszterek csoportként történő mentése" (5) gombot. A klaszterek mostantól csoportokként lesznek elmentve, és csoportokként szerepelnek a "Csoportjaim" menüben. Mostantól kezdve úgy dolgozhat velük, mint bármely más tanulási csoporttal.



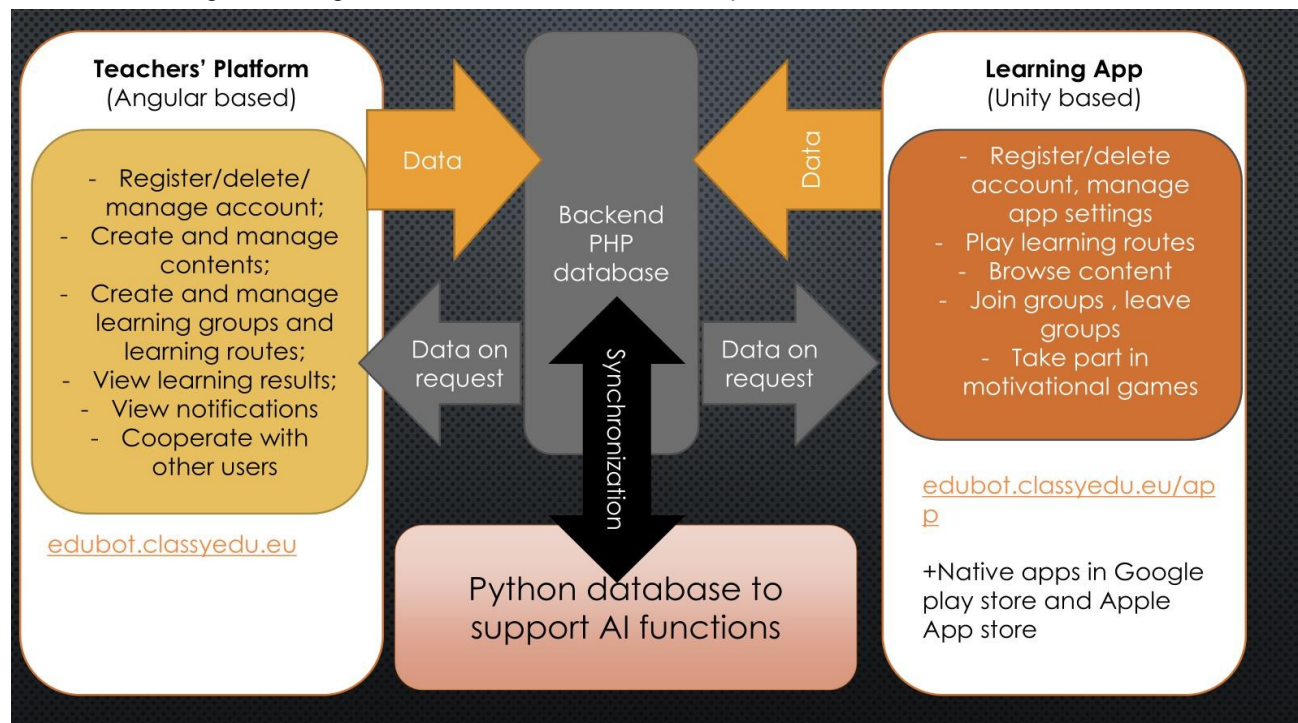
Az asszisztens azonban nem azért van, hogy tűzfal legyen az emberek között. Kérjük, ne habozzon kapcsolatba lépni velünk bármilyen kérdéssel, problémával, érdeklődéssel:

info@interregioforum.hu

Az EDUBOT megoldás műszaki felépítése

Általános szerkezet

Az EDUBOT megoldás világos, bár összetett architektúrára épül.



A fejlesztési létrehozták a dinamikus adatbázist és a back-end struktúrát, amelyek az EDUBOT megoldások gerincét képezik. Mivel ez a rendszer egy PHP adatbázis, egy teljesen új backend struktúrát kellett Python nyelven létrehozni, hogy a mesterséges intelligencia megoldások dinamikusan hozzáférhessenek az adatokhoz. A PHP és a Python adatbázis közötti folyamatos szinkronizációt is ki kellett alakítani.

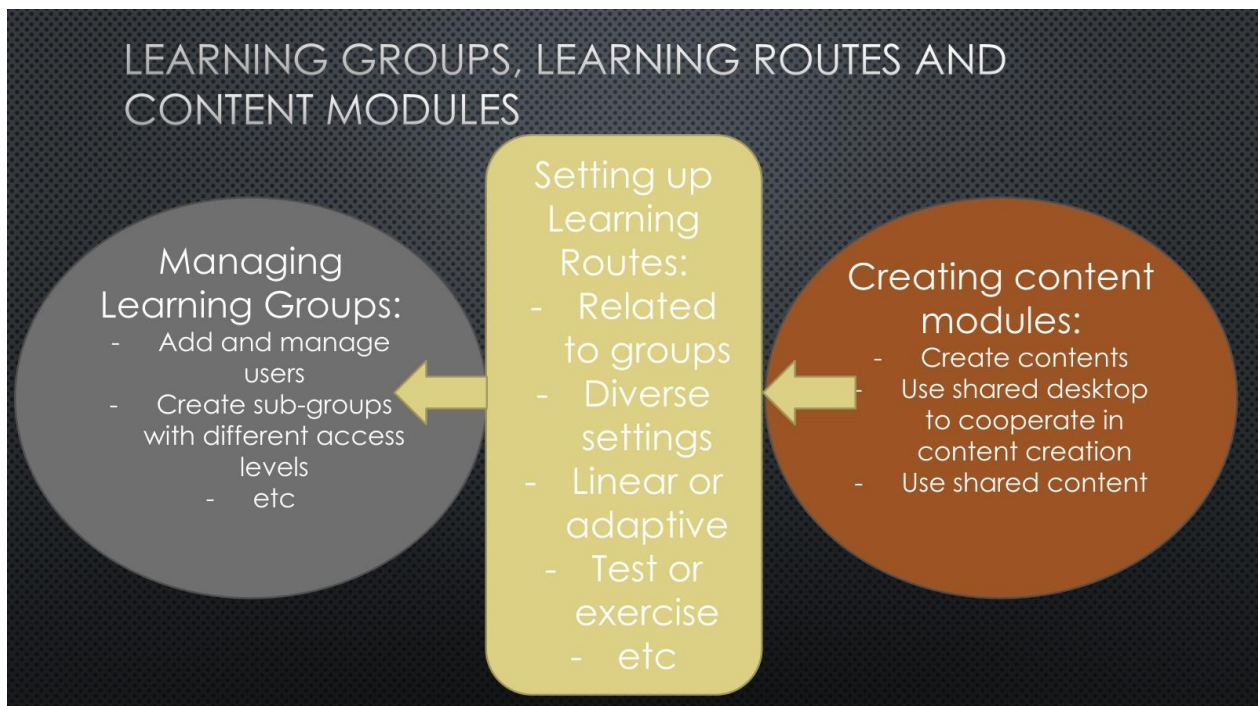
A front-end oldalon az EDUBOT eszközt, más néven a Tanárok platformját fejlesztették ki. Ez egy tanulásmenedzsment rendszert (LMS) és egy tartalomszerző eszközt (CAT) tartalmaz, mindkettő mesterséges intelligenciával működik, amely a tartalom létrehozására, a személyre szabott tanulási útvonalak kezelésére és a tanulási tevékenységekről való visszajelzésre szolgál.

Ez az eszköz lehetővé teszi a tanárok számára, hogy mesterséges intelligenciával támogatott kurzusokat hozzanak létre és futtassanak, valamint új interaktív tartalmakat fejlesszenek, jelentősen javítva ezzel oktatási képességeiket. A diákok számára az EDUBOT alkalmazást Unity környezetben fejlesztették ki, amely Androidon, iOS-en és WebGL-en is elérhető, kifejezetten a diákok igényeihez lett kialakítva, felhasználóbarát és az eszközök széles skálájával kompatibilis, így biztosítva a hozzáférhetőséget. Az EDUBOT Assistant több, az eszközbe és az alkalmazásba is integrált mesterséges intelligencia-megoldásból áll. Adaptív tanulási útvonalakkal, egyszerű beszélgetésekkel és tudáselemek kiválasztásával, segítő kérdésekkel és magyarázatokkal segíti a tanulókat, miközben támogatja a

tanárok a csoportvezetés és a tartalomfejlesztés terén. Az asszisztensi funkciók fejlesztése magában foglalta az alkalmazott chatbotok programozását és képzését.

Csoportok kezelése, tartalommodulok és tartalmak létrehozása csoportokhoz tanulási útvonalakkal

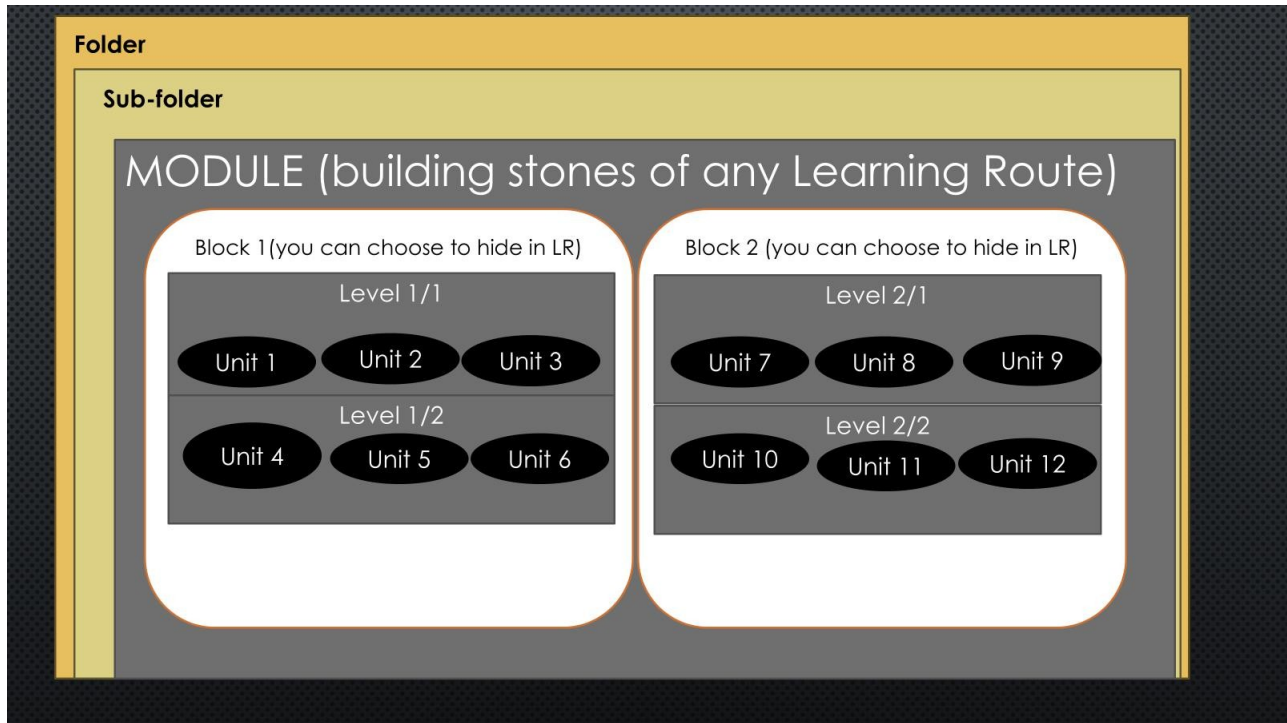
A **tanárok platformja** integrált tanulásmenedzsment rendszert (LMS) és tartalomszerző eszközt (CAT), funkciókat, mindkettő mesterséges intelligencia által működtetett funkciókat tartalmaz a tartalom létrehozásához, a személyre szabott tanulási útvonalak kezeléséhez és a tanulási tevékenységekről való visszajelzéshez.



A tanulási folyamat irányítása a tanulási csoportokon alapul. A Csoportokon belül külön engedélyezési csoportokat hozunk létre a tanárok és a diákok számára, hogy a tanárok hozzáférhessenek olyan funkciókhoz, mint a tartalom kezelése és a jelentések megtekintése, amelyek a diákok számára nem állnak nyitva. Mindig a Csoport tulajdonosán múlik, hogy milyen jogosultságot ad a csoporttagoknak.

A tartalmak **egységekként** jönnek létre, amelyek **modulokba** vannak csoportosítva.

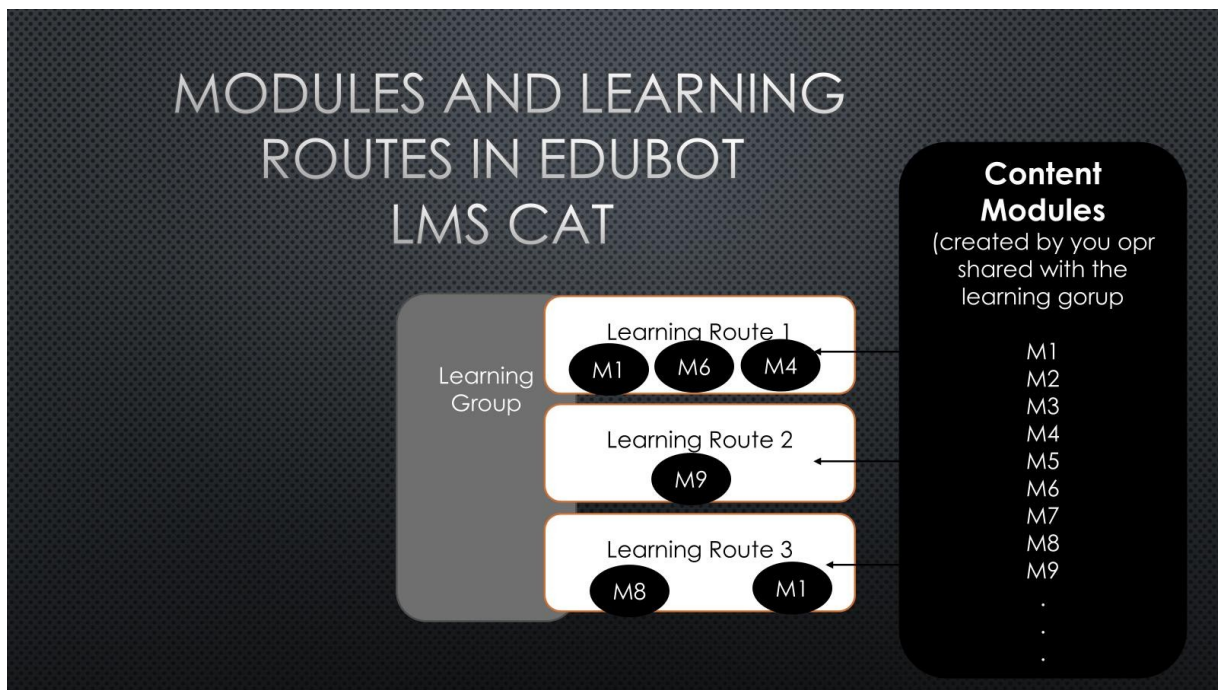
A modulok többszintűek lehetnek, támogatva a mesterséges intelligencia asszisztentst abban, hogy adaptív útvonalakon személyre szabott tanulási útvonalakat tervezzen.



A **csoportokat** és a **tartalmi modulokat tanulási útvonalak** kötik össze. Ez a struktúra egyedülálló rugalmasságot biztosít az Edubot számára.

Ugyanazt a tartalmat több, különböző beállítású tanulási útvonalon is fel lehet használni, így ugyanaz a tartalom különböző oktatási kontextusokban is alkalmazható.

Például egy tartalmi modul lehet teszt az egyik tanulási útvonalon, és gyakorlat egy másik útvonalon.



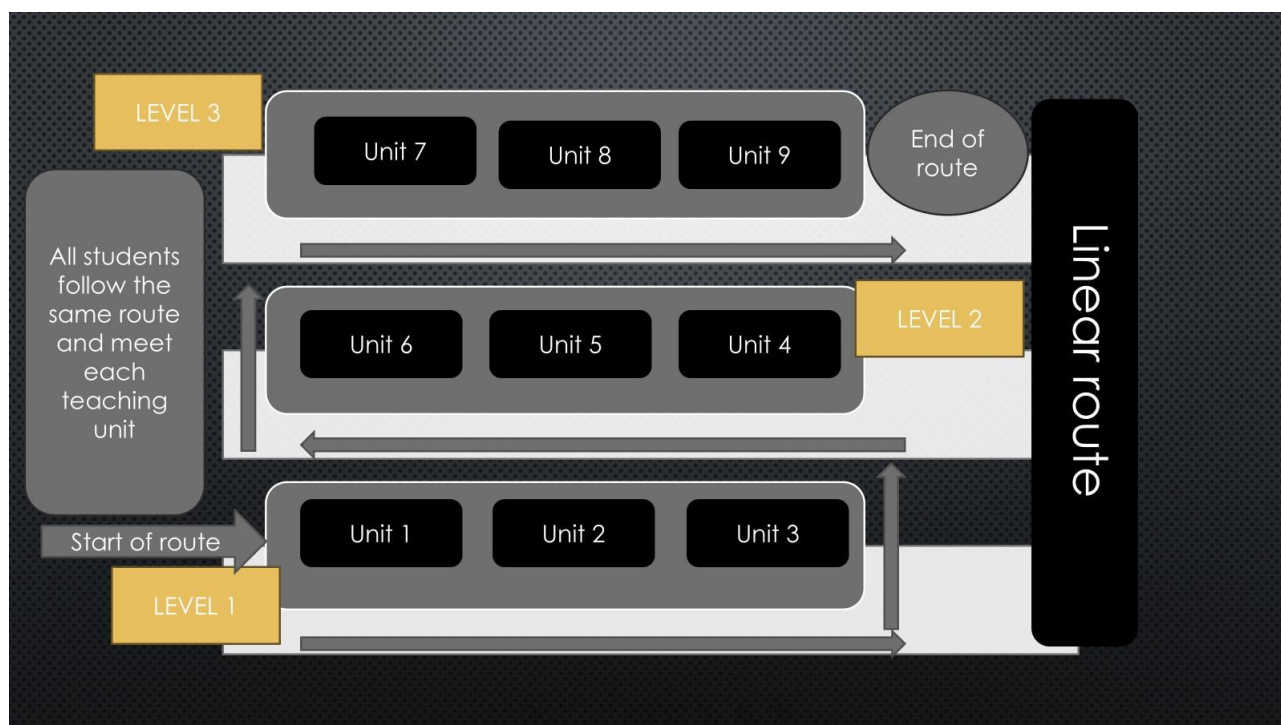
Lineáris és adaptív tanulási útvonalak magyarázata

A tanulási útvonalak beállíthatók lineárisan vagy adaptívan.

Mivel a modulok többféle tanulási útvonalon is használhatók, egy adott tartalom többféleképpen is bemutatható a tanulóknak: lineáris útvonalon vagy adaptív útvonalon, különböző előzetes beállításokkal.

A **lineáris útvonalak** nagyon egyszerűek: az egységek után következnek, és a tanuló abban a sorrendben találkozik velük, ahogyan a tanár elhelyezte őket. A lineáris útvonalak tökéletesen alkalmasak új információk bemutatására: bemutatunk egy videót vagy egy szöveget, majd néhány kérdéssel megnézzük, hogy a tanuló megértette-e a lényeget.

A lineáris útvonalakon azonban nincs helye a differenciálásnak. Egyes tanulók unatkozhatnak, mivel az információkat ismerősnek, a feladatokat pedig túl könnyűnek találják. Mások esetleg megoldhatatlannak találják ugyanazokat a feladatokat, és esetleg nincs meg az alapjuk ahhoz, hogy megértsék a bemutatott információkat.

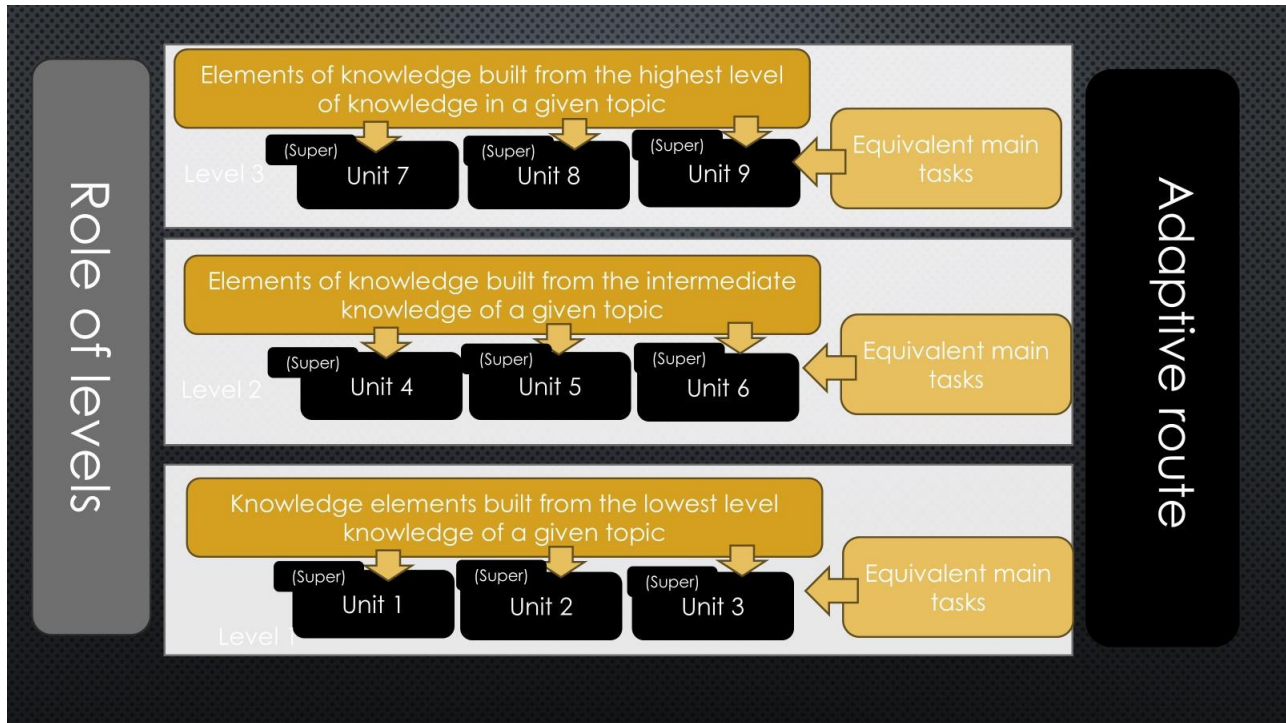


De itt jön az **adaptív útvonal** a probléma megoldására.

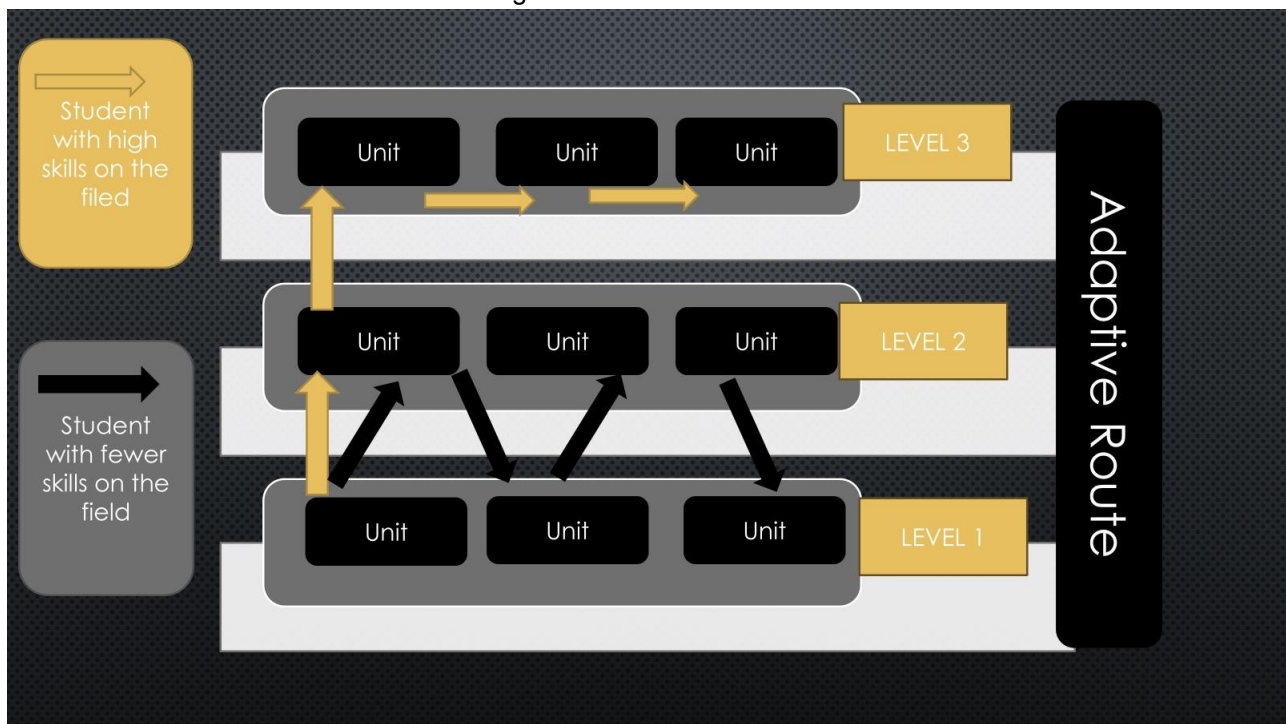
A mesterséges intelligencia asszisztens személyre szabottan vezeti a diákokat: minden diák a saját tempójában halad.

Nyilvánvaló, hogy a tartalmat úgy kell létrehozni, hogy megfeleljen ennek a megközelítésnek.

Ezért az adaptív útvonalak moduljainak egy bizonyos szintjén lévő egységeknek egyenértékű feladatokat kell tartalmazniuk, amelyek a szint teljesítéséhez szükséges ismeretek egy bizonyos szintjét fedik le.



Így azok, akik egy feladatot egy bizonyos szinten külső támogatás nélkül megoldanak, átmehetnek a következő szintre. Akik nem... azokat támogatni kell.



Hogyan lehet támogatni azokat a tanulókat, akik nem tudják a feladatokat egy bizonyos szinten egyedül megoldani? Az Edubot által kínált megoldás az adaptív útvonalak hőse, a **Superunit**.



A **SuperUnit** is a regular unit transformed into a complex learning block containing inter-connected elements. The scope of a SuperUnit is to help the student to solve the Main Task.

Main Task / MT (the **Main Task / MT** (the main tasks to be solved in the SuperUnit is the Unit we transformed into SuperUnit, the MT is always an interactive question, text or video units cannot be transformed into superunits)

Knowledge elements/KE (there can be several KE, their role is to provide support to solve the main task. KE is a text or video file.)

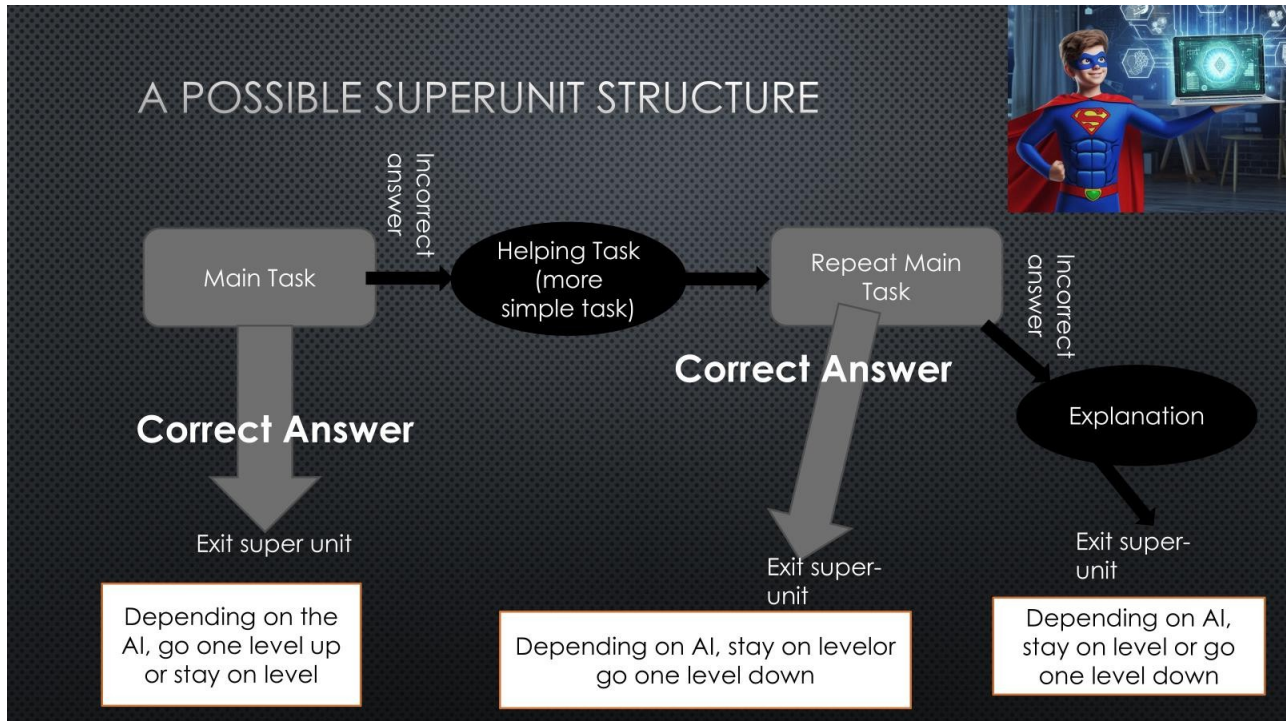
Helping Questions/HQ (there can be several HQ, their role is to provide support to solve the main task. HQ is an interactive question, preferably set in "Exercise" mode, so that the student cannot leave it without providing the right answer)

•**Repetition of the main task /RE** (there can be potentially an unlimited nr of repetition, practically 1 or 2 should occur)

Explanation /EX (There should be one explanation at the end of the SuperUnit, for those students who could not solve the task even after all the KE and HQ they got. The EX provides a solution to the task. It is a text or video file)

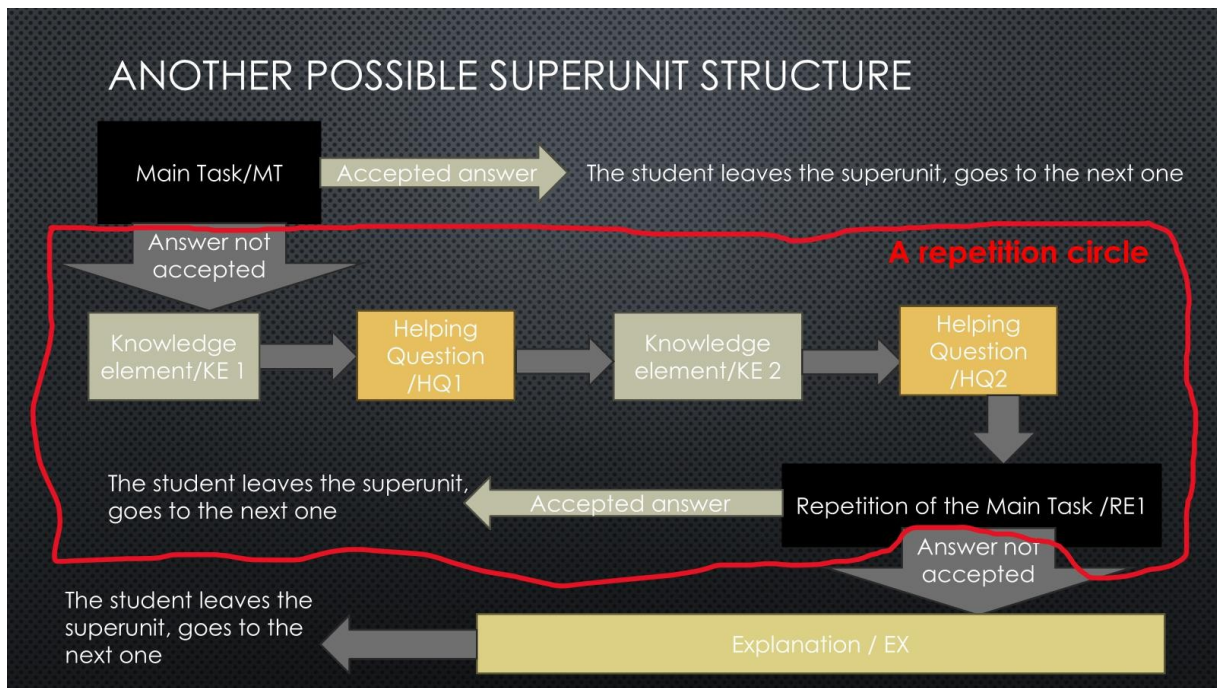
A szuperegység olyan egység, amelyhez más kapcsolódnak: tudáselemek, magyarázatok, segítő kérdések, sőt a feladat megoldása is, amelyet szövegben vagy/és videóban magyaráznak el. Egyes elemek több egységhez is kapcsolódhatnak, és természetesen MINDEN egység szuperegységgé válhat.

Íme egy **szuperegység** lehetséges szerkezete:

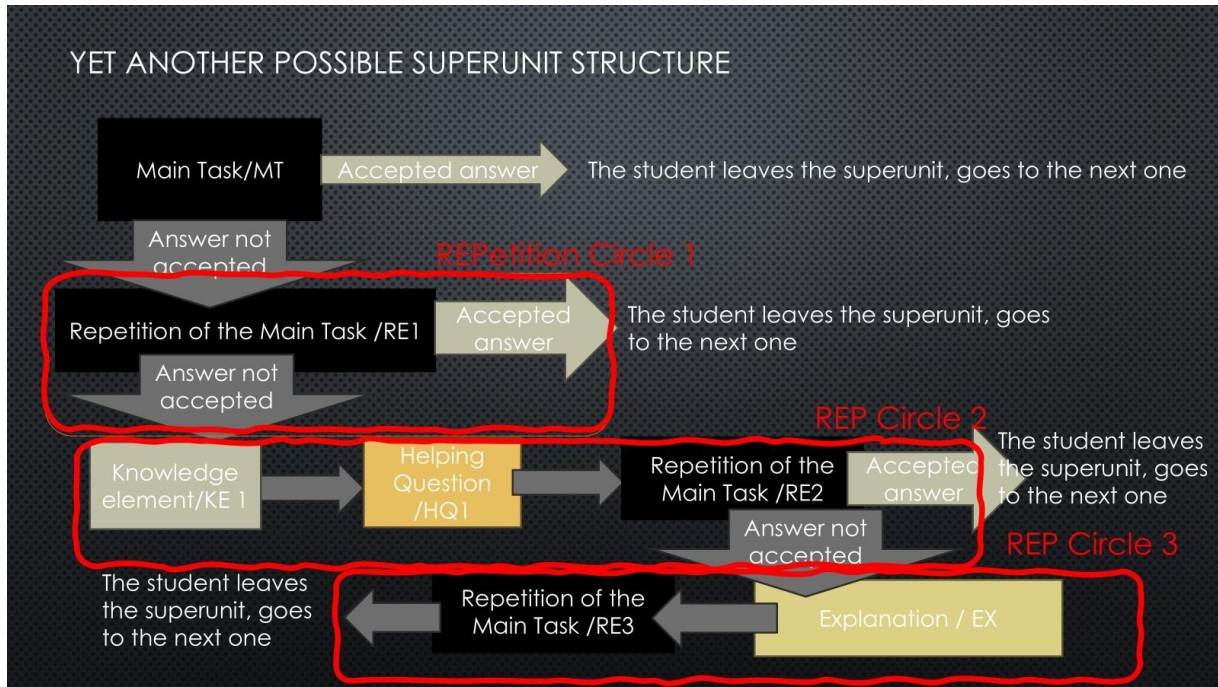


Mint látható, a lényeg az, hogy az asszisztens emberi tanár közreműködése is képes legyen támogatni a tanulót.

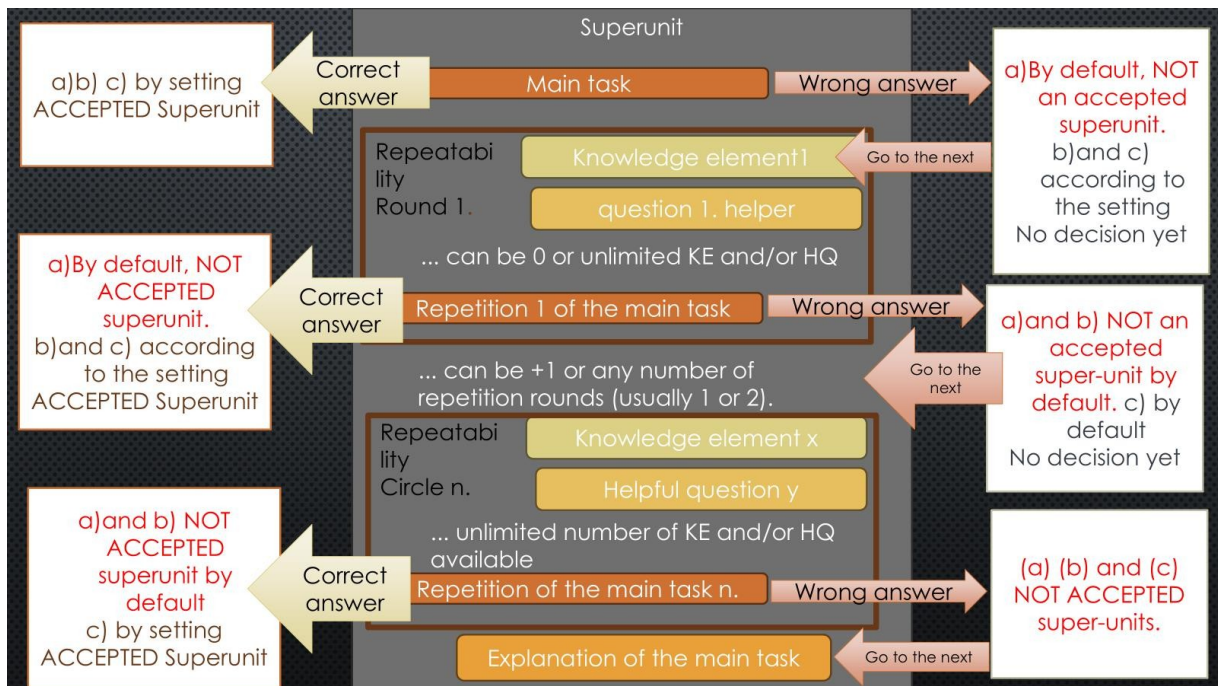
A Superunit felépítése rugalmas, így a fő feladatokhoz kapcsolódóan több tudáselem és segítő kérdés is lehet.



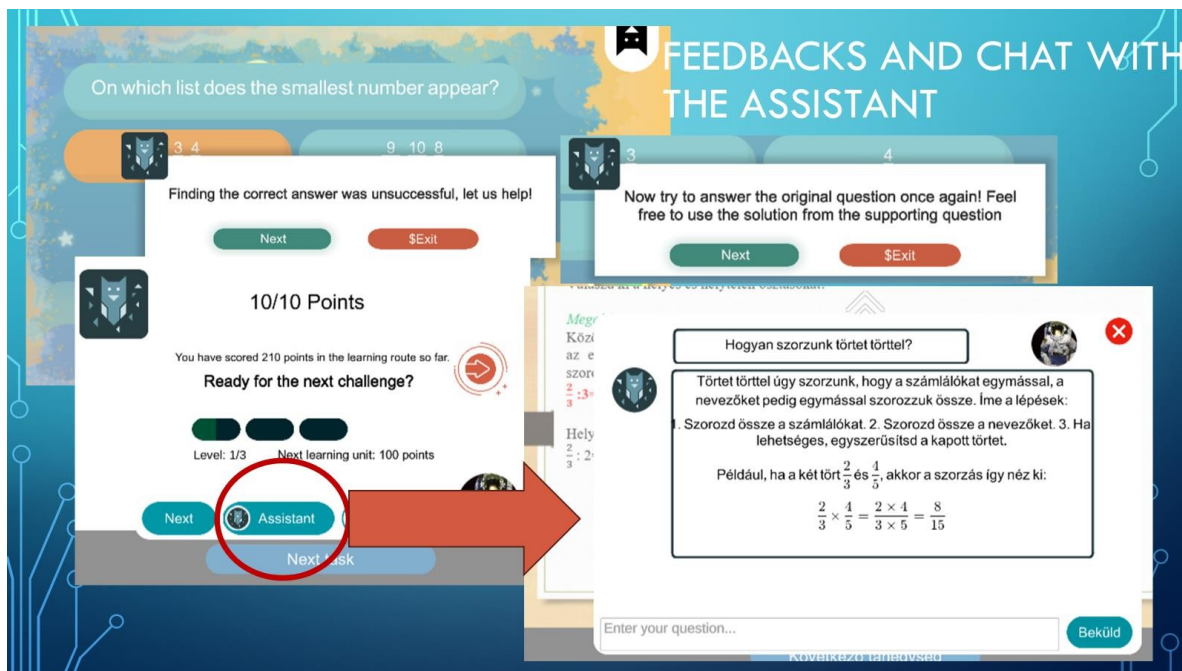
A fő feladat összetettségétől függően az asszisztens többféle segítséget is felajánlhat, és a fő feladatot többször is megismételheti, bár a túl sok ismétlés kontraproduktívá válhat.



Végezetül itt egy hipotetikus szuperegység modellje, korlátlan számú "ismétlési körrel" és a tanuló cselekvéseinek lehetséges kimeneteleivel.



A tanuló a szuperegység végén közvetlenül az asszisztenshez intézheti kérdéseit.



A szuperegységeken belüli csevegés nem megengedett. Ennek az az oka, hogy néhány diák kísértésbe esik, hogy megkérdezze a robotot a végső válaszáról, ha a feladat megoldása közben cseveghet. Az ilyen válasz nem segítené a tanulási folyamatot, és hamis információkhoz vezetne a tanuló kompetenciáival kapcsolatban is.

Tájékoztató útmutatók az AI Assistent számára: az adaptív útvonalak beállításai

A mesterséges intelligencia asszisztens szabadon engedhető, és úgy vezetheti a diákokat, ahogy akarja. Nagy tanulási programoknál, ahol sok diák dolgozik ugyanazzal az anyaggal, ez egy jó megoldás. Minden folyamat elején azonban a tanároknak sürgősen meg kell szabniuk a mesterséges intelligencia határait, és néhány utasítást kell adniuk a tanulók vezetésére.

Így elkerülheted az olyan kérdéseket, mint például: Miért estem egyszerre két szintet? Miért vagyok még mindig a 3. szinten, amikor két feladatot teljesítettem? Vagy legalábbis meg tudod majd válaszolni ezeket a kérdéseket :).





Javasoljuk, hogy használd a "The Flow", "Steady Way to the Top", "Jumping Jack" és "Challenge Road" becenevű mesterséges intelligencia-felkéréseket.

Ebben a fejezetben betekintést nyerhetsz abba, hogy mi történik, amikor ezeket a parancsokat adod az asszisztensnek.

Először is, az első legördülő mezőben ki kell választani az "AI adaptive" beállítást. Ezután válassza a Teljes útvonal lehetőséget, és válasszon ki egy beállítást az útvonalához.

Itt egy lépésről-lépésre bemutatót találsz, hogyan kell ezt megtenni:

Edit learning route

Basic settings  Schedule  Adaptive mode  Framework game  Homework

Playback mode of learning route

Settings to be applied to

Adaptive modes

Difficulty of leveling up Difficulty of leveling down

Play learning units in random order (within the same level of difficulty)

<https://www.floik.com/flos/nsw/akoj/7e2d39c0.html?show-author=true>

Az Adaptív utak alapértelmezett beállítása a **"The Flow"**. Ha kezdő, használd ezt a beállítást. Ez lehetővé teszi a kiváló tanulók számára a gyors előrehaladást, míg azok, akik hatékonyan tudják használni az asszisztens támogatását, nem tapasztalnak visszaesést. Azok, akik nem igazán tudják kihasználni a támogatást, alacsonyabb szinteken maradnak.

Átfogó útmutató az EDUBOT-hoz

	Settings within the super-unit	Level step settings
<p>Route setting name: The Flow</p> <p>Level up: Only the first try counts, Move up one level after a successful solution (Medium)</p>	<p>Only the first attempt to solve the main problem is considered.</p> <p>The first attempt to solve the main task + 1 repetition can be considered.</p> <p>All repetitions are taken into account, any solution is considered a correct answer</p>	<p>Level step 1 after accepted superunit</p> <p>Level up after 2 accepted super units</p> <p>Level step after accepting all super units in the level</p>
<p>Level down: First and second attempts count, Move down after a bad solution one level (Easy)</p>	<p>Only the first attempt to solve the main problem is considered.</p> <p>The first attempt to solve the main task + 1 repetition is taken into account.</p> <p>All repetitions are taken into account</p>	<p>1 failed super unit and the student loses a level</p> <p>Level loss after 2 failed super units</p> <p>No level loss in any case</p>

Ha viszonylag könnyű utat szeretne biztosítani a tanulók számára az útvonal teljesítéséhez, válassza a "Folyamatos út a csúcsra" beállítást. Nemcsak a kiemelkedő tanulók, hanem is, akiknek jól jön az asszisztens támogatása.

gyorsan haladjon előre a tanulási útvonalon. Kevesen maradnak az alsóbb szinteken.

	Settings within the super-unit	Level step settings
<p>Route setting name: Steady Way to the Top</p> <p>Level up: First and second attempts count, Move up a level after a successful solution (Very Easy)</p>	<p>Consider only the first attempt to solve the main problem</p> <p>The first attempt to solve the main task + the 1st repetition counts</p> <p>All repetitions are taken into account, any solution is considered a correct answer</p>	<p>Level step 1 after accepted superunit</p> <p>Level up after 2 accepted super units</p> <p>Level step after accepting all super units in the level</p>
<p>Level down: Every attempt counts, Moves down after two bad solutions one level (Hard)</p>	<p>Only the first attempt to solve the main problem is considered.</p> <p>The first attempt to solve the main task + 1 repetition is taken into account.</p> <p>All repetitions are taken into account</p>	<p>1 failed super unit and the student loses a level</p> <p>Level loss after 2 failed super units</p> <p>No level loss in any case</p>

Ha izgalmas tanulási élményt szeretne nyújtani, válassza a "Jumping Jack"-et. Ez a beállítás gyakori szintfelfelé- szintlefelé mozgást jelent. A tapasztalat azt mutatja, hogy egyes tanulók kínosnak találhatják, hogy hiába tanulnak az asszisztentstől és oldják meg a főfeladat ismétlését, alacsonyabb szintre kerülhetnek vissza. Mások élvezik az ugrásokat és a zuhanásokat.

	Settings within the super-unit	Level step settings
<p>Route setting name: Jumping Jack</p> <p>Level up: Only the first try counts, Move up one level after a successful solution (Medium)</p>	<p>Consider only the first attempt to solve the main problem</p> <p>First attempt to solve the main task + 1 repetition is considered</p> <p>All repetitions are taken into account, any solution is considered a correct answer</p>	<p>Level step 1 after accepted superunit</p> <p>Level up after 2 accepted super units</p> <p>Level step after accepting all super units in the level</p>
<p>Level down: Only the first try counts, Move down after a bad solution One level up (Very Easy)</p>	<p>Consider only the first attempt to solve the main problem</p> <p>The first attempt to solve the main task + 1 repetition is taken into account</p> <p>All repetitions are taken into account</p>	<p>1 unaccepted superunit and the student loses a level</p> <p>2 unaccepted superunits after level loss</p> <p>No level loss in any case</p>

Ha azt szeretné, hogy a csoportja minden egyes szinten alaposan gyakoroljon, és magasabb szintre jusson el, ha tudása valóban szilárd, válassza a "Kihívás útját". Ezzel a beállítással a tanulóknak nehezebb lesz a tanulási út minden szintjét "megmászni", és minden szinten biztosan több fő feladattal találkoznak majd.

Route setting name: Challenge Route	Settings within the super-unit	Level step settings
Level up: Only the first try counts, Move up a level after two successful solutions (Hard)	Consider only the first attempt to solve the main problem The first attempt to solve the main task + the 1st repetition counts All repetitions are taken into account, any solution is considered a correct answer	Level step 1 after accepted superunit Level up after 2 accepted super units Level step after accepting all super units in the level
Level down: First and second attempts count, Move down after a bad solution one level (Easy)	Only the first attempt to solve the main problem is considered. The first attempt to solve the main task + 1 repetition is taken into account. All repetitions are taken into account	1 failed super unit and the student loses a level Level loss after 2 failed super units No level loss in any case

Érdeemes bekapcsolni a "Tanulóegységek lejátszása véletlenszerű sorrendben" gombot is. Ha ezt teszi, a tanulók minden szinten egy véletlenszerű szuperegységet kapnak első feladatként. Tehát ha egy szinten 3 szuperegység van, akkor A tanuló az 1-es szuperegységet, B tanuló pedig a 2-es szuperegységet kapja meg. Ez szórakoztatóbb, és a nem kívánt együttműködést is megnehezíti.

Extrém lehetőségek adaptív beállításokban fekete öves kalandorok számára





Végül, ha igazán mélyre akarásni az adaptív útvonalak világában, még két lehetőség áll rendelkezésére.

Ezeket csak akkor vegye figyelembe, ha tényleg sok időt tud befektetni.


Az egyik lehetőség az, hogy teljesen szabadon engedjük az AI-t, és hagyjuk, hogy mindenféle kérés válassza ki az egységeket. Ezt "Kísérleti" módnak hívják, tehát ezt kell kiválasztanod, ha kísérletezni akarsz vele.

Jó eredményeket fog produkálni, de csak akkor, ha elegendő adat áll rendelkezésre, vagyis a sok diák által (már)játszott tanulási útvonalak esetében.

Edit learning route


Basic settings  Schedule  **Adaptive mode**  Framework game  Homework


Playback mode of learning route

Experimental 

Linear

AI Adaptive

Experimental 

AI Assisted 1 - SVD 

Save and exit


Save


Cancel

Delete

A Rendszerterv dokumentumon belül van egy fejezet, amely a különböző ajánlási algoritmusok logikáját írja le. Nem fogjuk itt megismételni, mivel nagyon technikai jellegű, de ezek az Ön választási lehetőségei:

Select AI mode

AI Assisted 1 - SVD 

AI Assisted 1 - SVD 

AI Assisted 2 - baseline Pearson

AI Assisted 3 - means Pearson

AI Assisted 4 - zscore Pearson

A választási lehetőségek spektrumának másik végpontján választhatod, hogy teljesen átveszed a feladatot az asszisztentstől, és kézzel állítasz be néhány további feltételt a szintlépés-szint-ugráshoz. Ha ezt szeretné megtenni, választhatja az "Egyéni" beállítást.

Edit learning route

Basic settings Schedule **Adaptive mode** Framework game Homework

Playback mode of learning route
AI Adaptive

Settings to be applied to
Full route

Adaptive modes
Custom

Difficulty of leveling up Difficulty of leveling down
Medium Medium

Play learning units in random order (within the same level of difficulty)

Save and exit Save Cancel Delete

Ezek a feltételek a főfeladatra és annak ismétlésére adott tanulói válaszok elfogadásától, illetve a bizonyos szinten sikeresen megoldott feladatok számától függnnek.

Külön-külön kell beállítania a fel- és leszintelés feltételeit, a feltételeket a következő táblázatokban ismertetjük:

LEVEL UP OPTIONS

Edit learning route

VeryEasy	VeryEasy -> Main Task OR the FIRST repetition in ONE superunit
Easy	Easy -> Main Task OR ANY repetition in TWO super-units
Medium	Medium -> Main Task only, in ONE super-unit
Hard	Hard -> Main Task only, in TWO super-units
Impossible	Impossible (linear route)
Easy	-> the user has played all the units in the level (the result does not matter)

Play learning units in random order (within the same level of diff)

Student will jump one level up if you provide an ACCEPTED answer to the (Main Task only, MT or First rep, MT or any rep):

...

in (ONE or TWO units on the level):

...

LEVEL DOWN OPTIONS

Edit learning route

VeryEasy	VeryEasy -> Main Task in ONE superunit (regardless of the repetitions)
Easy	Easy -> Main Task AND First repetition in ONE superunit
Medium	Medium -> Main Task AND First repetition in TWO superunits
Hard	Hard -> Main Task AND ALL repetition in TWO superunits
Impossible	Impossible (linear route) -> Never (the result does not matter)

Play learning units in random order (within the same level of diff)

Student will FALL one level DOWN if she provides REJECTED answer(s) to the (Main Task only, MT AND First rep, MT AND Any rep):

...

in (ONE or TWO units on the level):

...

A kiválasztás a szuperegységek lehetséges kimeneteit figyelembe véve történhet. Ez egy kis magyarázatra szorul.

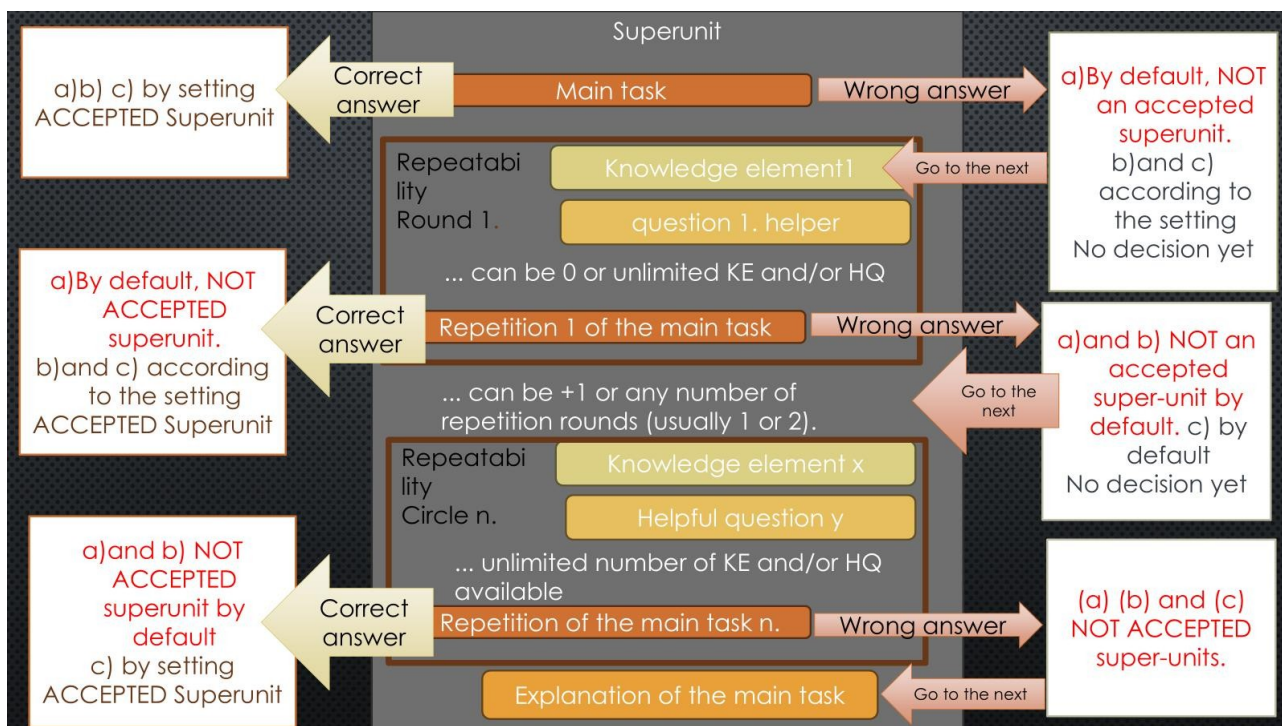
A szintugrás/esés könnyedségét/nehezségét 3 feltétel határozza meg.

Átfogó útmutató az EDUBOT-hoz

Először is fontos megemlíteni az **Egységeredmény** kritériumait. Ez azt jelenti, hogy az eredmény %-ában a választ elfogadják. Ezt az értéket a tartalomfejlesztő állítja be az egység létrehozásakor. Az érték alapértelmezés szerint 100%-ra van beállítva, de az Unit beállításában megváltoztatható. Ha például van egy 5 kérdést tartalmazó egység, akkor az eredményt akkor tekintheti elfogadottnak, ha 4 kérdésre helyesen válaszoltak. Ez a kritérium minden egységre vonatkozik, nem csak a szuperegységekre. Erre a kritériumra "Eredménykritériumok" néven kell hivatkozni. Fontos szem előtt tartani, hogy van ilyen kritérium. **AZONBAN NEM FOGUNK ERRŐL TÖBBET BESZÉLNI, MIVEL EZT NEM A TANULÁSI ÚTVONAL BEÁLLÍTÁSAIBAN LEHET BEÁLLÍTANI, HANEM EGYSÉGSZINTEN KELL BEÁLLÍTANI.**

Másodszor, meg kell vizsgálnunk, hogy a szuperegységet elfogadják-e.

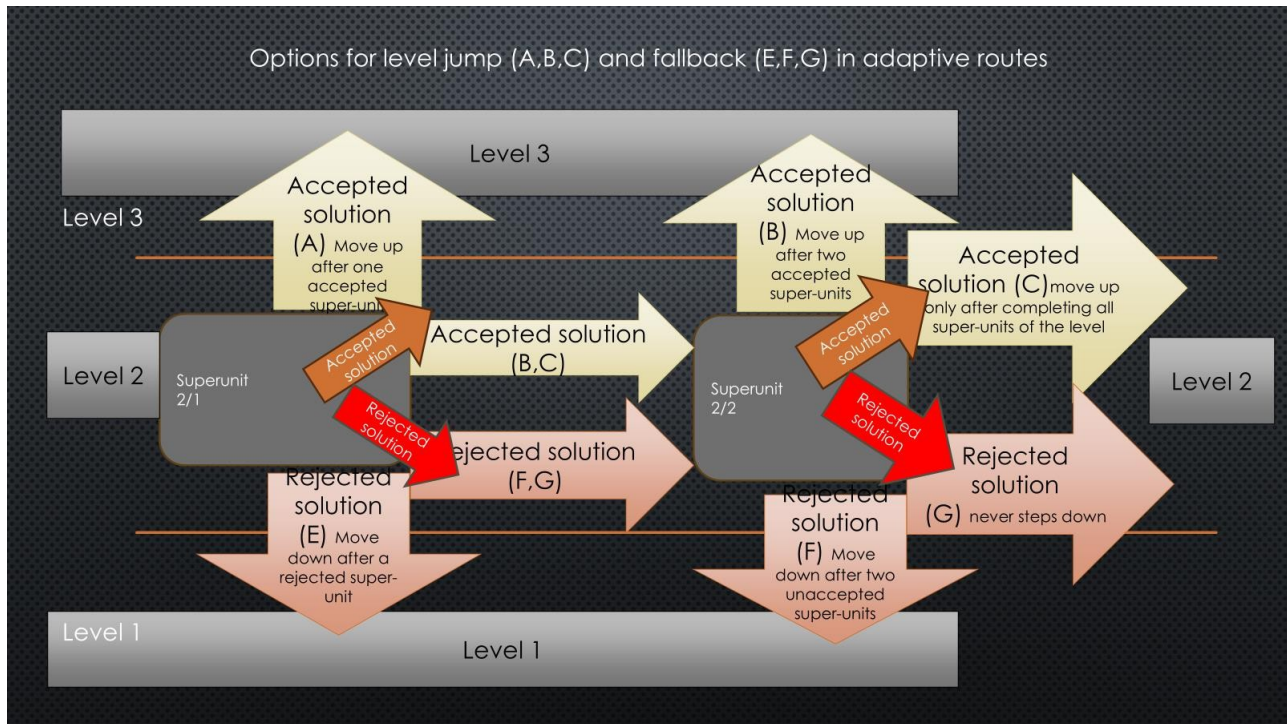
- **A főfeladat azon ismétléseinek száma, amelyek** érvényes megoldásnak számítanak a szuperegységen BELÜL. (a továbbiakban: **Elfogadási** kritériumok) Ezt a tanulási útvonal szintjén kell meghatározni. A beállítási szabályokat a jelen dokumentumban leírtak szerint kell szabályozni. A következő lehetőségeket kell figyelembe venni:
 - o **a) csak a fő feladat** számít, az ismétlések eredményeinek tekintet nélkül (ha az MT-ben teljesülnek az eredménykritériumok, a szuperegységet elfogadják), backend kód: {tökéletes}
 - o **b) a fő feladat ÉS az ELSŐ ismétlés számol** (ha az első ismétlésben teljesülnek az eredménykritériumok, a Superunit elfogadott) backend kód: {first}
 - o **c) a fő feladat az első ÉS MINDEN további ismétlés** számít (ha az eredménykritériumok bármelyik ismétlésben teljesülnek, a Superunit elfogadott) backend kód: {any}



Harmadszor, van egy feltétel, amely meghatározza, hogy mi történik, ha a szuperegységet sikeresen megoldottnak tekintjük. (A továbbiakban: **Következő lépés kritériuma**) Ez a feltétel szintén a Tanulási útvonal szintjén kerül meghatározásra. A beállítási szabályokat a jelen dokumentumban leírtak szerint kell szabályozni. A következő lehetőségeket kell figyelembe venni:

- A. Egy elfogadott/sikertelen (F) egység
- B. Két elfogadott/sikertelen (G) egység egy szinten
- C. Soha (G) (ez azt jelenti, hogy az útvonal lineáris, nincs szintugrás, függetlenül az eredménytől)

Az F,G,H a visszalépési kritériumokra utal. Lásd az alábbi összefoglaló táblázatot:



Hogy az utolsó cseppet is a pohárba öntse, akár különböző beállításokat is alkalmazhat a tanulási útvonal minden egyes blokkjára.

Edit learning route

Basic settings **Schedule** **Adaptive mode** **Framework game** **Homework**

Playback mode of learning route

AI Adaptive

Settings to be applied to

Per block

Block 1

Difficulty of leveling up **Difficulty of leveling down**

Easy Easy

Play learning units in random order (within the same level of difficulty)

Block 2

Difficulty of leveling up **Difficulty of leveling down**

Easy Medium

Play learning units in random order (within the same level of difficulty)

Block 3

Difficulty of leveling up **Difficulty of leveling down**

Hard Easy

Play learning units in random order (within the same level of difficulty)

Save and exit **Save** **Cancel** **Delete**

Ez izgalmasabbá tenné az útvonalat egyes diákok számára, mivel például az útvonal egyre nehezebbé válhat. Más diákok számára is kínos lehet.

Ez az Edubot kísérleti része.

Ha idáig eljutottál, kérlek, oszd meg a tanulságokat!

interregioforum@gmail.com