



2022-1-HU01-KA220-SCH-000088299

Rozwiązanie EDUBOT

kompleksowy przewodnik pozwalający zrozumieć system wsparcia e-learningu Edubot (wynik WP3)

EDUBOT Solution to darmowe, wielojęzyczne oprogramowanie dla szkół, nauczycieli, a nawet indywidualnych uczniów.

EDUBOT to przyjazny dla użytkownika, intuicyjny system e-learningowy zaprojektowany specjalnie w celu wspierania adaptacyjnego uczenia się i różnicowania. Może to być optymalne rozwiązanie w sytuacjach, takich jak zróżnicowane uczenie się w klasach, proces korepetycji w celu osiągnięcia pożądanego poziomu wiedzy lub przygotowanie do krytycznych egzaminów.

O czym jest ten dokument

(Wyjaśnienie wyników WP3)

- Wprowadzenie: Witamy w **EDUBOT!** Co jest w tym dla Ciebie?
- Przedstawiamy **aplikację studencką** EDUBOT
 - zawiera: Funkcje asystenta EDUBOT w aplikacji Student
- Przedstawiamy **platformę dla nauczycieli** EDUBOT (inaczej narzędzie EDUBOT)
 - zawiera: Funkcje Asystenta EDUBOT na Platformie dla Nauczycieli
- Przedstawienie struktury systemu wsparcia e-learningowego Edubot
 - zawiera: dostosowywanie tras adaptacyjnych do własnych potrzeb - objaśnienie ustawień tras adaptacyjnych AI

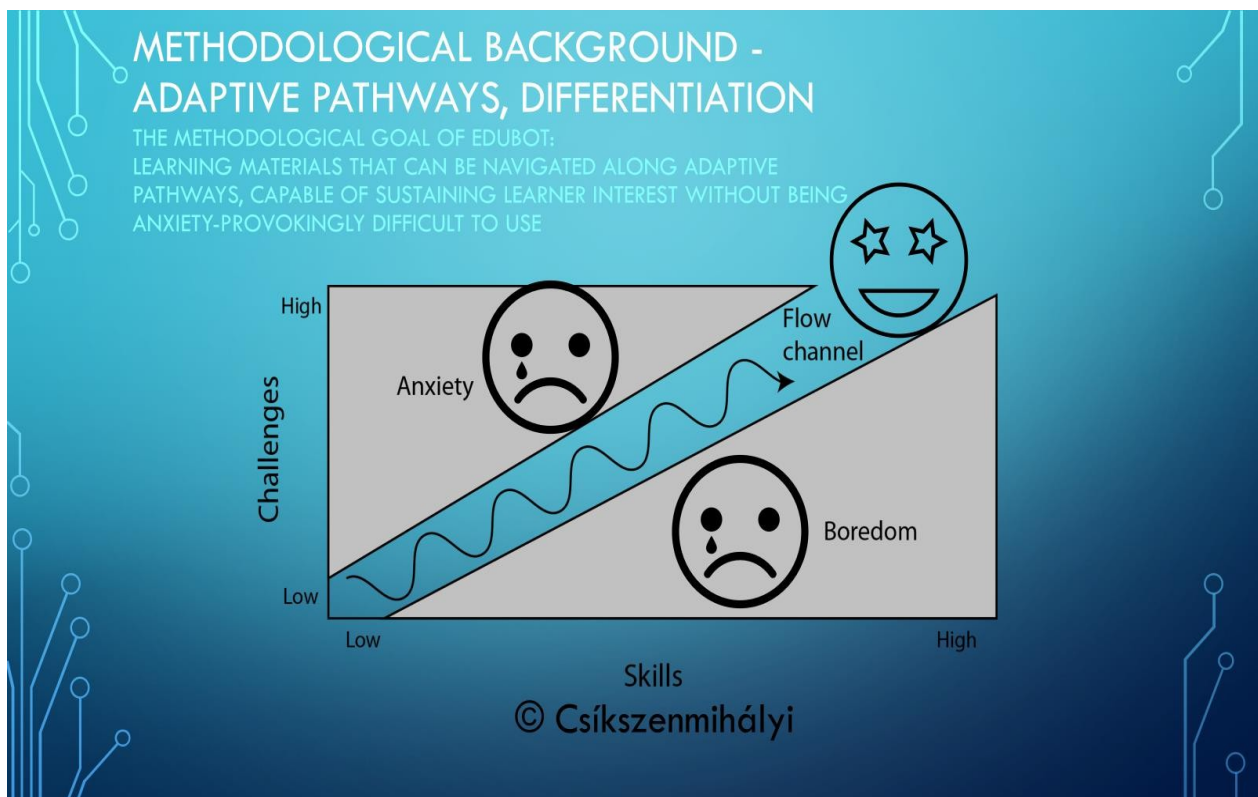
Spis treści

Czego dotyczy niniejszy dokument	1
Spis treści.....	2
Wprowadzenie: Witamy w EDUBOT	3
Przedstawiamy aplikację studencką EDUBOT	7
Funkcje aplikacji dla studentów.....	7
Proces uczenia się w aplikacji Student App	8
Przedstawiamy platformę dla nauczycieli EDUBOT	18
Jak możesz skorzystać z EDUBOT jako nauczyciel?	18
Wykorzystaj istniejącą adaptacyjną ścieżkę edukacyjną Edubot we własnej grupie	21
Kopiowanie trasy edukacyjnej: Stwórz własną trasę!.....	25
Przeglądanie i kopiowanie modułów publicznych w celu utworzenia ścieżki edukacyjnej.....	31
Tworzenie własnej nowej zawartości	33
Poproś asystenta o wsparcie w tworzeniu treści.....	35
Grywalizacja i motywacja w Edubot	36
Analiza wyników i pobieranie raportów	38
Raporty z trasy	42
Wyniki osobiste w grupie.....	45
Zagregowane wyniki osobiste	46
Łączenie adaptacyjnego nauczania cyfrowego i korepetycji osobistych.....	47
Jak tworzyć klastry wydajności?	50
Struktura techniczna rozwiązania EDUBOT.....	54
Struktura ogólna	54
Zarządzanie grupami, tworzenie modułów zawartości i zawartości dla grup za pomocą ścieżek edukacyjnych	55
Wyjaśnienie liniowych i adaptacyjnych ścieżek nauki	57
Podpowiedzi orientacyjne dla asystenta AI: ustawienia tras adaptacyjnych.....	62
Ekstremalne opcje w adaptacyjnych ustawieniach dla poszukiwaczy przygód z czarnym pasem.....	66

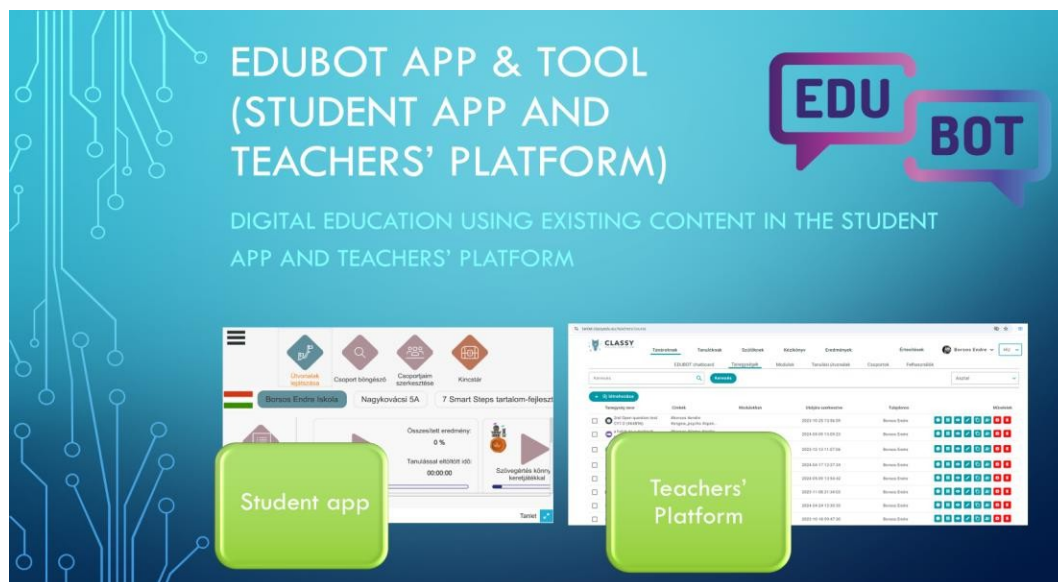
Wprowadzenie: Witamy w EDUBOT

EDUBOT to kompleksowe rozwiązanie e-learningowe, które zapewnia adaptacyjne ścieżki oparte na sztucznej inteligencji, przekształcając dowolne treści edukacyjne w angażujące wyzwanie dostępne dla wszystkich uczniów.

Wykorzystując technologię sztucznej inteligencji, system analizuje interakcje uczniów w celu tworzenia spersonalizowanych ścieżek edukacyjnych, które są ukierunkowane na indywidualne luki w umiejętnościach. Ta spersonalizowana metoda gwarantuje, że wszyscy uczniowie mają równe szanse na postęp i osiągnięcie sukcesu, wspierając integrację i zmniejszając nierówności edukacyjne.



Rozwiązanie składa się z trzech głównych elementów: **Aplikacja EDUBOT Student**, **Platforma EDUBOT Teachers** oraz struktura backendowa, integrująca również rozwiązania AI określane jako **EDUBOT AI Assistant**.

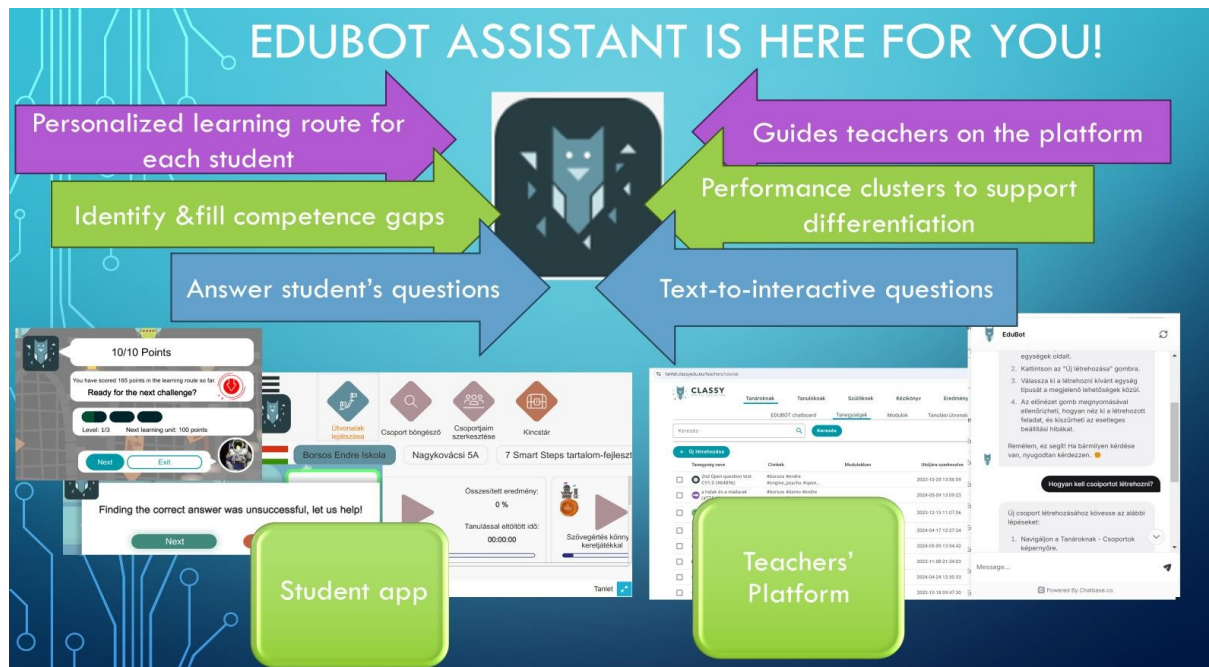


Aplikacja EDUBOT Student jest dostępna w Google Play Store i Apple App Store, a także w wersji WebGL dostępnej za pośrednictwem przeglądarek internetowych. Aplikacja ułatwia proces uczenia się, zapewniając adaptacyjne ścieżki edukacyjne i motywujące gry ramowe. Aplikacja zapewnia bezpłatny dostęp dla gości, dzięki czemu każdy może odwiedzać całą zawartość nawet bez rejestracji.

Narzędzie EDUBOT, określane również jako Platforma dla nauczycieli lub Interfejs, zostało stworzone w celu ułatwienia pracy nauczycieli, służąc do opracowywania treści i obsługi grup edukacyjnych, tras i raportów w intuicyjny i łatwy sposób.

Co więcej, wprowadzenie funkcji **EDUBOT AI Assistant** stworzyło unikalny charakter rozwiązania EDUBOT, wspierając zarówno nauczycieli, jak i uczniów.

1. **Asystent AI oferuje wsparcie użytkownikom platformy Teachers.** Można go zapytać o różne funkcje platformy i wspiera tworzenie treści za pomocą funkcji "pytań tekstowych do interaktywnych". Ponadto, tworząc klastry wyników w ramach lub między klasami uczniów, Asystent ułatwia integrację cyfrowego uczenia się z doświadczeniem w klasie i stanowi fantastyczną okazję do zróżnicowanego nauczania.
2. **Asystent prowadzi i wspiera uczniów w procesie uczenia się.** Zastosowany algorytm sztucznej inteligencji jest w stanie zidentyfikować luki kompetencyjne w przypadku, gdy uczeń nie może rozwiązać określonego zadania i oferuje rozwiązania w celu wypełnienia luki. W przypadku złożonego zadania matematycznego algorytm może zaoferować uczniowi różne wsparcie, takie jak elementy wiedzy i pytania pomocnicze lub - jeśli nic innego nie działa - wyjaśnienie zadania. Uczniowie mogą również kierować bezpośrednio pytania do asystenta. Odpowie on na nie w oparciu o informacje dostępne w materiale edukacyjnym (nie są wykorzystywane żadne informacje publiczne).



Czas próbować EDUBOT!

Dostęp do **platformy dla nauczycieli** można uzyskać za pośrednictwem dowolnej przeglądarki: <https://edubot.classyedu.eu/login>. Po zarejestrowaniu się na platformie można również uzyskać dostęp do aplikacji dla uczniów w tej samej przeglądarce.

Jeśli jesteś studentem i korzystasz z laptopa lub stacjonarnego, powinieneś zarejestrować się/zalogować do **aplikacji Student App** za pośrednictwem tego linku:

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

Każda rejestracja jest również ważna na platformie dla nauczycieli.

Jeśli korzystasz z urządzenia mobilnego (telefonu lub tabletu), wypróbuj aplikację na Androida lub iOS, pobierając ją odpowiednio ze sklepu Google Play lub Apple App Store. Zeskanuj odpowiedni kod QR z poniższego slajdu.

Uwaga: Dostęp do zawartości EDUBOT można uzyskać nawet bez rejestracji, odwiedzając jako gość.

TEACHERS' PLATFORM:
EDUBOT.CLASSYEDU.EU

Scan for iOS:
[QR Code]

STUDENT APP:
EDUBOT.CLASSYEDU.EU/APP

Scan for Android:
[QR Code]

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

Uwaga! Jeśli korzystasz z urządzenia mobilnego, zawsze pobieraj odpowiednią aplikację natywną! Przeglądarki internetowe nie zapewniają optymalnej wydajności na urządzeniach mobilnych!

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

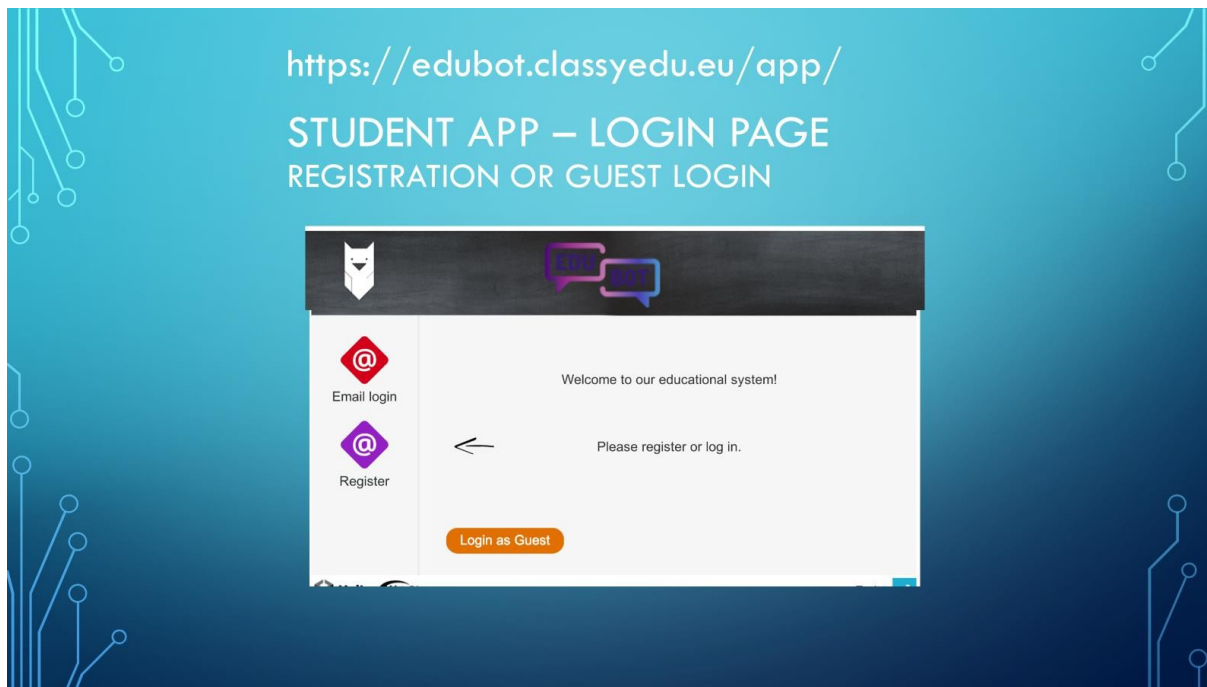
W tym dokumencie znajdziesz kilka podstawowych opisów przepływu pracy dotyczących korzystania z aplikacji dla uczniów i platformy dla nauczycieli. Aby uzyskać bardziej szczegółowe instrukcje, zapoznaj się z [Metodologią Edubot](#), aby dowiedzieć się, jak obsługiwać platformę dla nauczycieli, lub z [Podręcznikiem ucznia](#), aby dowiedzieć się więcej o aplikacji dla uczniów.

Do zobaczenia w EDUBOT!

Przedstawiamy aplikację studencką EDUBOT

Aplikacja EDUBOT Student została zaprojektowana tak, aby była łatwa w obsłudze dla uczniów w każdym wieku. Jest dostępna jako natywna aplikacja w Google Play Store i Apple App Store, a także w wersji WebGL dostępnej za pośrednictwem przeglądarek internetowych.

Aplikacja zapewnia bezpłatny dostęp dla gości, dzięki czemu każdy może odwiedzać całą zawartość nawet bez rejestracji. Wystarczy nacisnąć przycisk "Guest login" na ekranie logowania.



Jeśli jednak jesteś tutaj jako student poważnej sesji nauki, się zarejestrować, aby móc wrócić do aplikacji w dowolnym momencie i kontynuować proces nauki tam, gdzie go przerwałeś.

Zapoznaj się z poniższym samouczkiem, aby uzyskać przewodnik krok po

kroku dotyczący rejestracji: [Samouczek rejestracji](#)

Jeśli jesteś nauczycielem i chcesz obsługiwać jedną lub więcej grup uczniów, możesz to zrobić na platformie dla nauczycieli.

Funkcje aplikacji dla studentów

Aplikacja Student została zaprojektowana tak, aby była intuicyjna i łatwa w obsłudze. Posiada również bogatą funkcjonalność, która obejmuje wszystkie obszary użytkowania.

Aplikacja ułatwia proces uczenia się, zapewniając adaptacyjne ścieżki edukacyjne i motywujące gry ramowe.

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

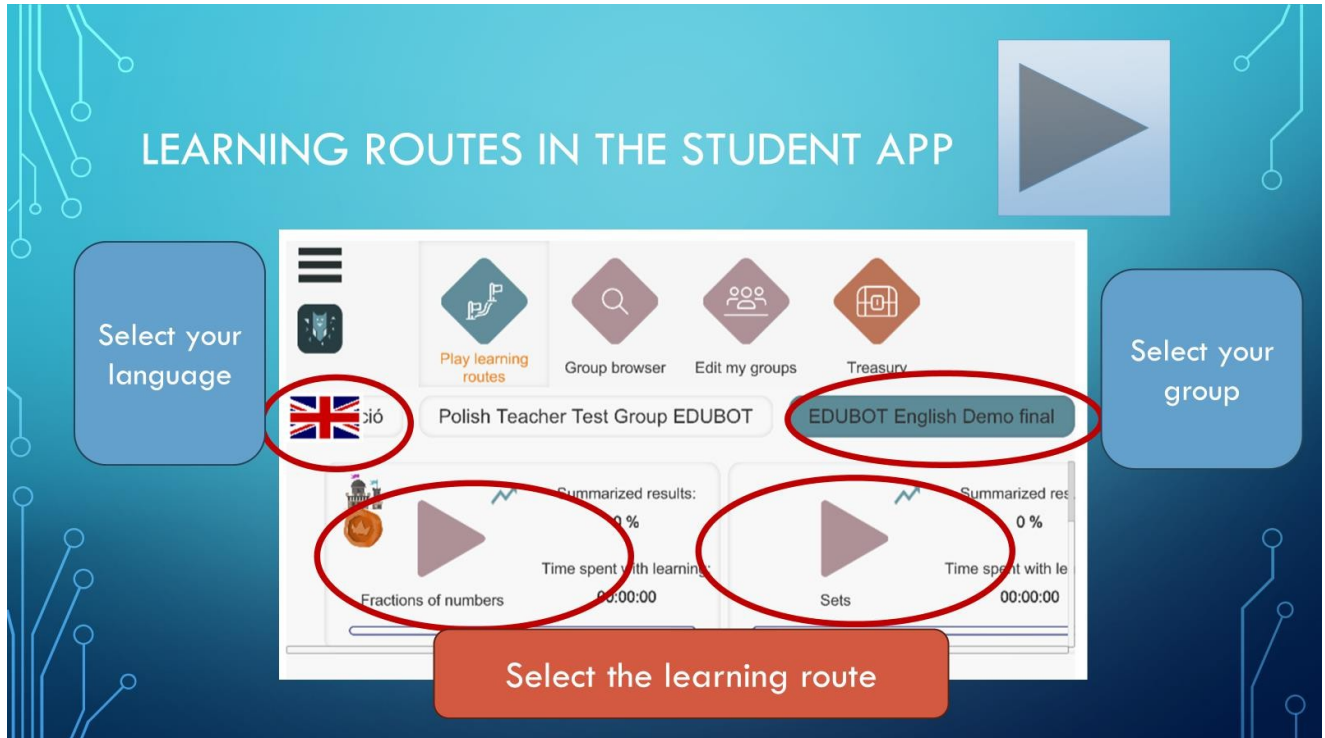
Features of the student app

Szczegółowy przewodnik po aplikacji dla studentów można znaleźć w Podręczniku

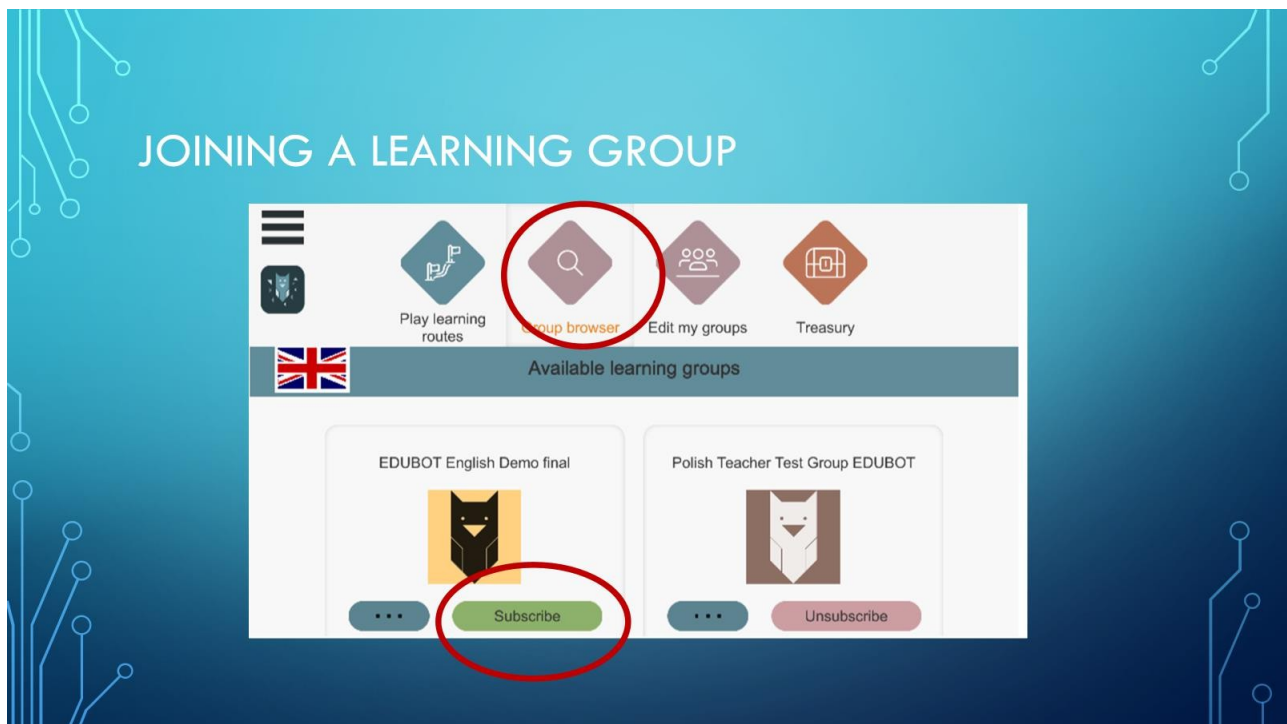
studenta: <https://userguide.classyedu.eu/student-handbook>

Proces nauki w aplikacji Student App

W aplikacji dla uczniów treści są zorganizowane w ścieżki edukacyjne związane z grupami edukacyjnymi.

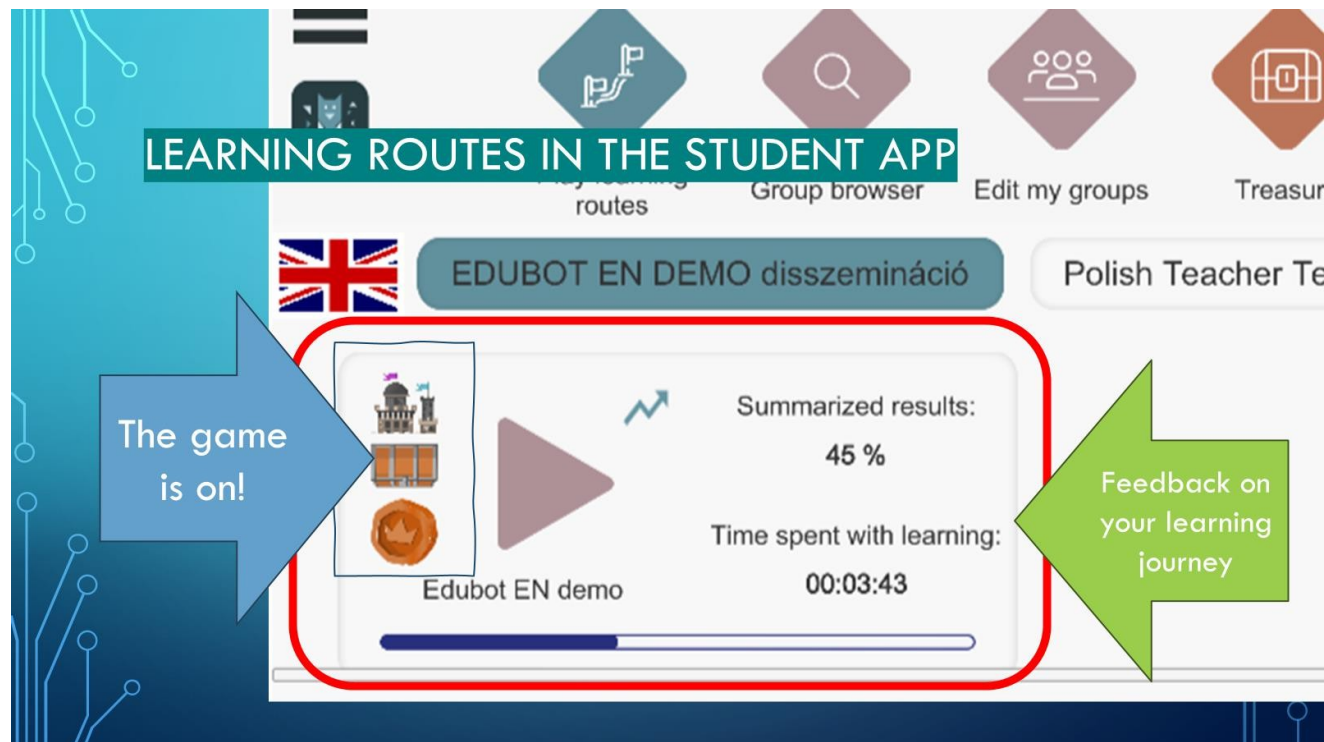


Aby uzyskać dostęp do treści EDUBOT, należy wybrać język, wybrać odpowiednią grupę i nacisnąć przycisk "Odtwórz" żądanej ścieżki edukacyjnej.



Jeśli nie możesz znaleźć żądanej grupy, możesz sprawdzić ją w wyszukiwarce grup. Grupy publiczne są tutaj wymienione i można do nich dołączyć, klikając przycisk "subskrybuj". Możesz dołączyć do dowolnej liczby grup.

Wróćmy teraz do rozgrywania trasy edukacyjnej.



Na ikonie ścieżki edukacyjnej wyświetlane są pewne informacje.

Zamek, skrzynia ze skarbem i moneta oznaczają, że z trasą związana jest gra ramowa.

Mała strzałka wskazuje, że jest to trasa adaptacyjna, co oznacza, że użytkownik będzie prowadzony przez asystenta EDUBOT.

Znajdziesz tam również informacje zwrotne dotyczące postępów na trasie: osiągniętych wyników, czasu spędzonego na nauce i poczynionych postępów.

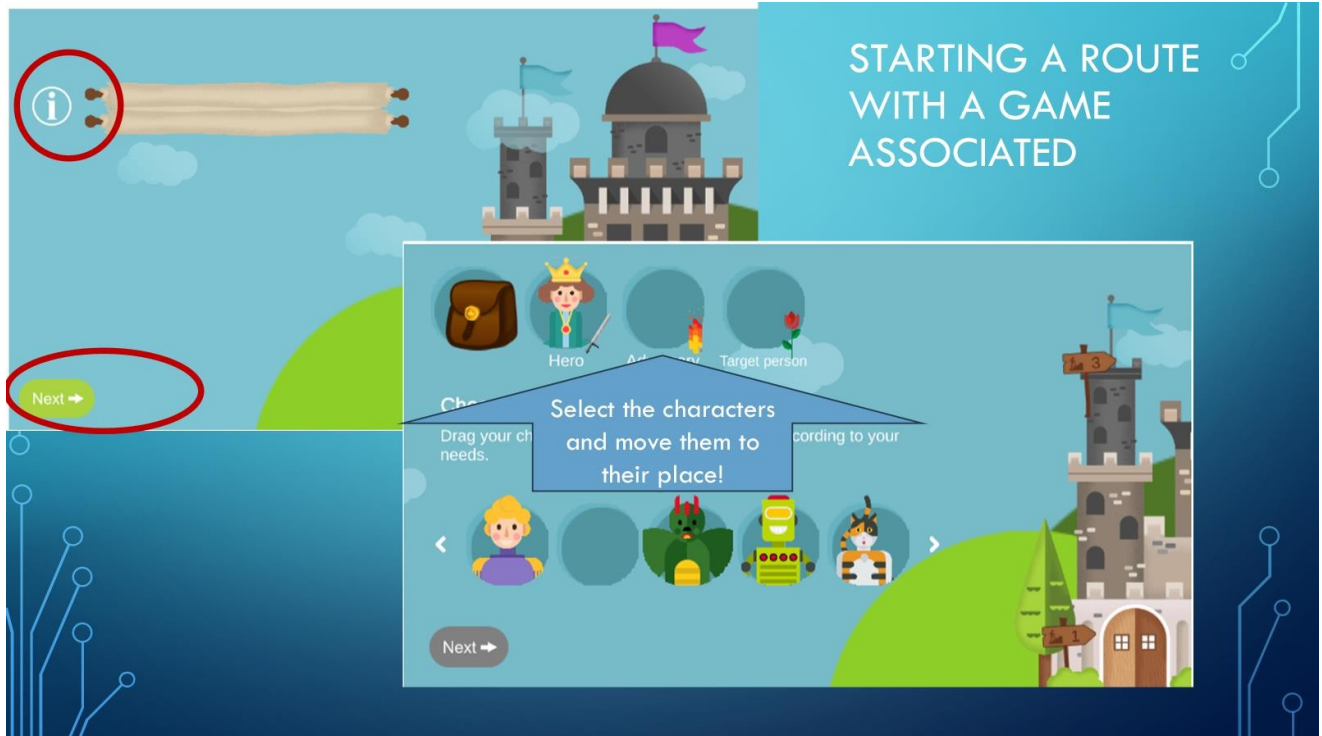
Po naciśnięciu przycisku "Odtwórz" rozpocznie się trasa nauki.

Jeśli trasa nie jest powiązana z żadną grą, nauka rozpocznie się natychmiast. Jeśli na trasie znajduje się gra, wyświetlony zostanie ekran wprowadzający.

Informacje dla użytkowników po raz drugi:

Ekran ten będzie wyświetlany zawsze, nawet jeśli część trasy została ukończona w przeszłości.

Nie martw się, będziesz kontynuować trasę w miejscu, w którym ją przerwałeś. tylko ponownie wybrać rolę w grze.



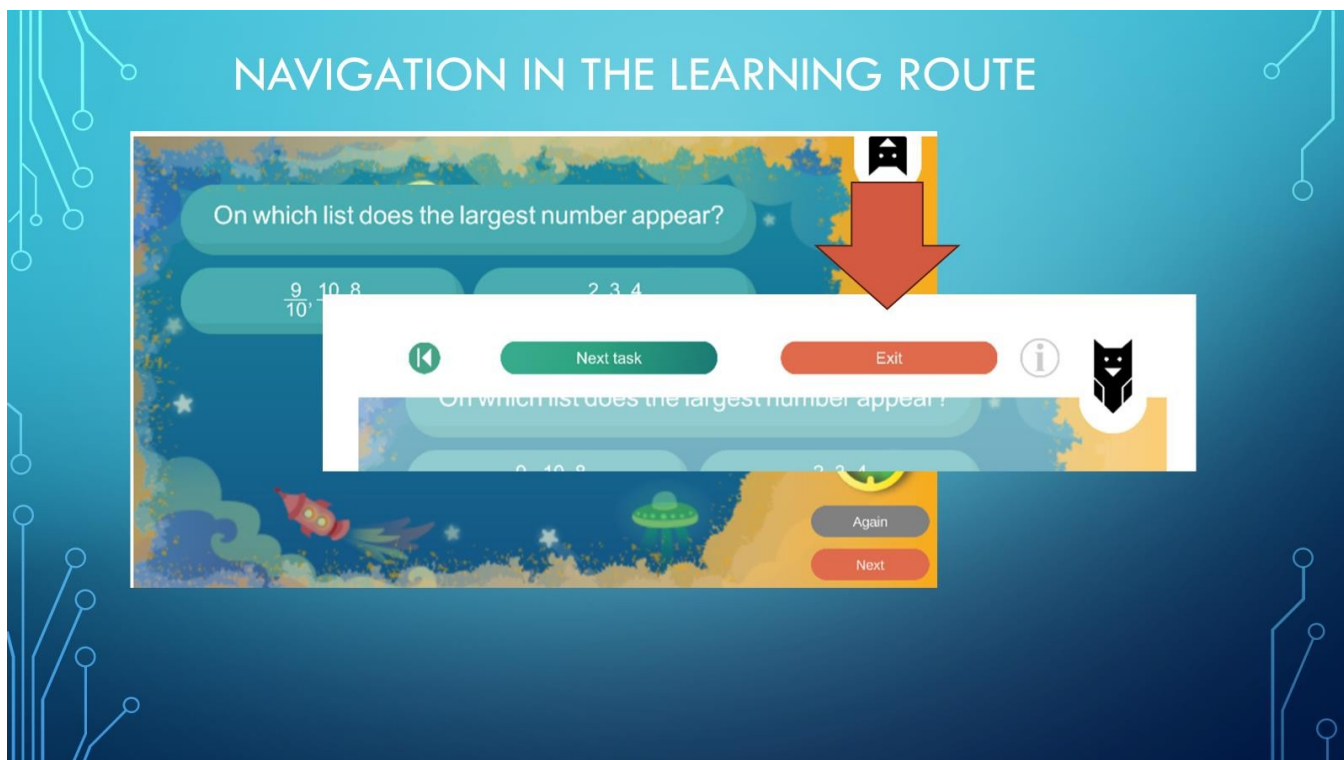
Jeśli nie jesteś jeszcze zaznajomiony z grą, możesz sprawdzić zasady, klikając przycisk informacji. W przeciwnym razie przejdź do następnego ekranu.

Tutaj znajdziesz postacie, którymi możesz grać. Wybierz bohatera, wroga i osobę, którą bohater ma uratować w danej misji.

Następnie naciśnij następny przycisk i misja jest rozpoczęta!

Zasadniczo będziesz nawigowany przez ścieżkę nauki.

Możesz jednak ręcznie nawigować do tyłu i do przodu, jeśli poprosisz Asystenta Sowy o otwarcie paska nawigacji.



Zadania, które otrzymujesz, są prezentowane w 10 różnych, gamifikowanych silnikach: możesz zostać poproszony o zapisanie odpowiedzi na pytanie, wybranie właściwych z kilku możliwych odpowiedzi, połączenie niektórych elementów w pary, wypełnienie luk w tekście i tak dalej.

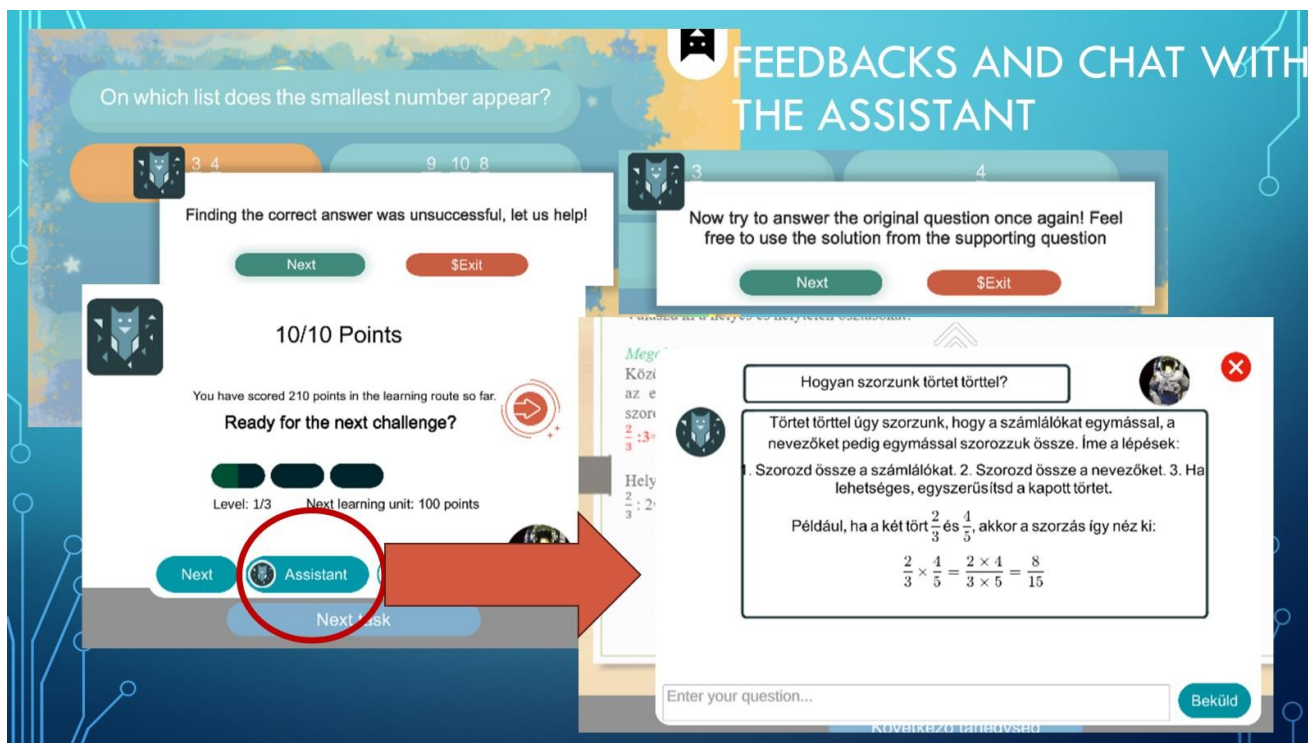




Wszystkie silniki mają 3 różne skórki graficzne, dzięki czemu mogą wyglądać inaczej na ścieżkach nauki. Mamy nadzieję, że spodoba ci się ta różnorodność. Na swojej drodze napotkasz również elementy wiedzy i wyjaśnienia w formacie tekstowym lub wideo.

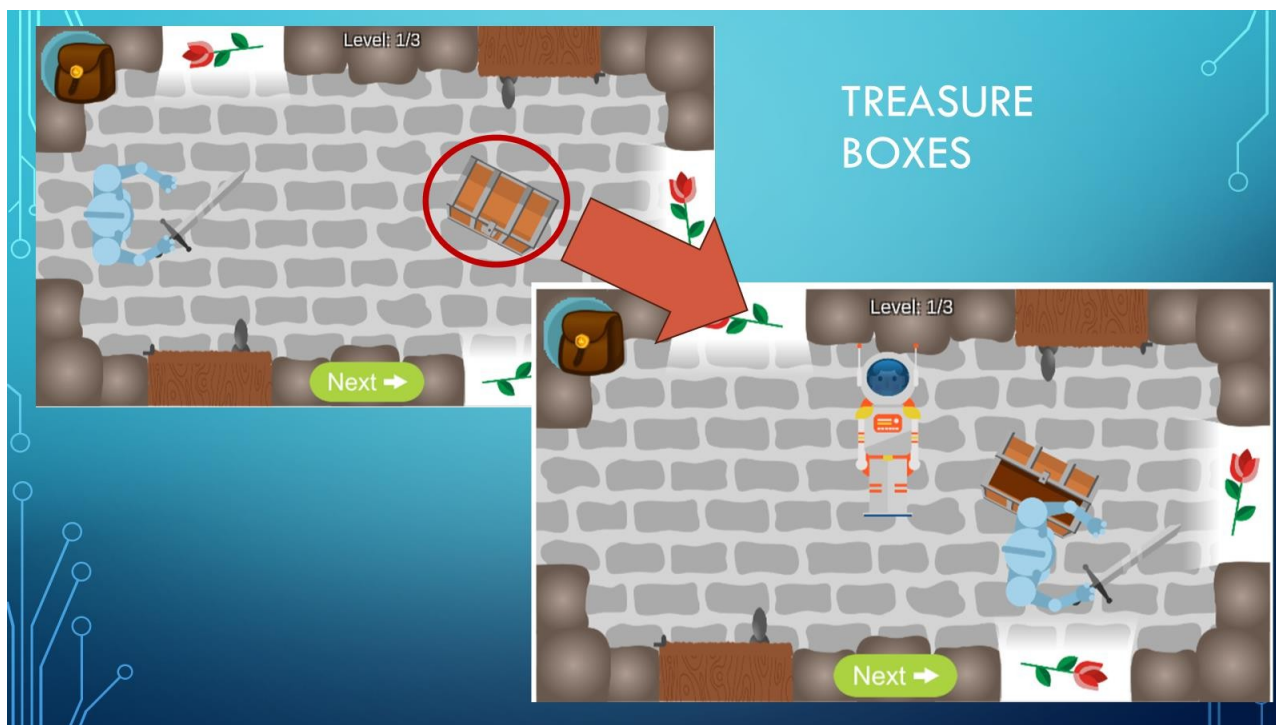


Będziesz otrzymywać stałą informację zwrotną od Asystenta podczas całej swojej podróży edukacyjnej z Edubot. Jeśli nie uda ci się rozwiązać zadania, nie ma problemu! Asystent pomoże ci z elementami wiedzy lub łatwiejszymi zadaniami, a następnie możesz spróbować ponownie. Jeśli wynik nadal nie zostanie zaakceptowany, otrzymasz wyjaśnienie. Pod koniec każdego głównego zadania otrzymasz powiadomienie o swoich postępach, zebranych punktach, poziomie trasy, na której aktualnie się znajdujesz, oraz kierunku, w którym zmierzasz. To tutaj możesz rozpocząć czat z asystentką, bezpośrednio kierując do niej pytania.



Pomiedzy dwoma glównymi zadaniem bohater musi przejść przez różne pomieszczenia zamku. Jeśli twój nauczyciel zdecydował się zaoferować ci jakieś nagrody, w niektórych pokojach możesz znaleźć skrzynie ze skarbami. Jeśli skrzynia nie jest gotowa do otwarcia, znajdziesz wskazówki, ile punktów potrzebujesz, aby je otworzyć.

Jeśli pudełko jest w pełni kolorowe i trzęsie się, idź tam i otwórz je! Zobacz, jaka Twoja nagroda.



Pozostaje tylko dołożyć wszelkich starań, aby rozwiązać wszystkie przydzielone zadania, przy jak najmniejszej pomocy Asystenta. W ten sposób możesz ukończyć swoją ścieżkę edukacyjną i dotrzeć do osoby docelowej, którą wybrałeś do uratowania na początku gry.

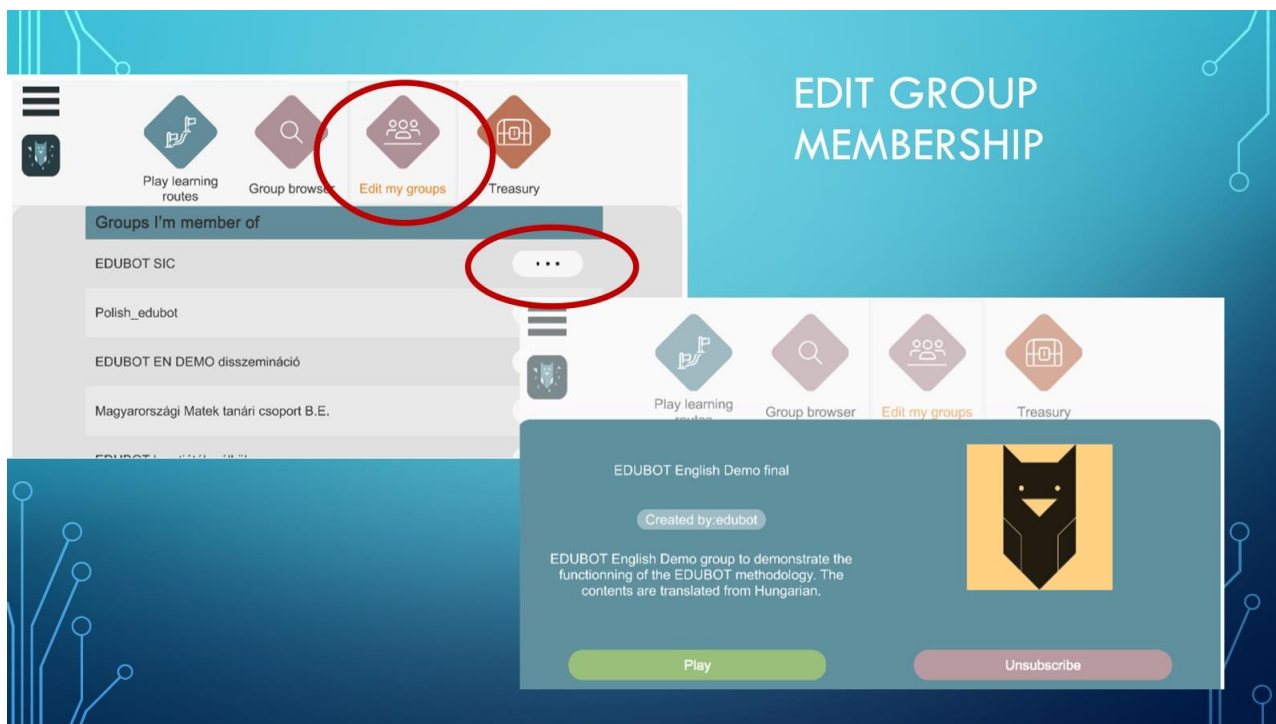


Na końcu drogi możesz sprawdzić swój skarbiec, aby zobaczyć, co zarobiłeś. To tutaj możesz użyć swoich monet, aby zagrać w grę. (Stuknij w piłkę).



Jeśli uważasz, że jesteś członkiem zbyt wielu grup, możesz nimi zarządzać w menu Edytuj moje grupy.

Kompleksowy przewodnik po EDUBOT

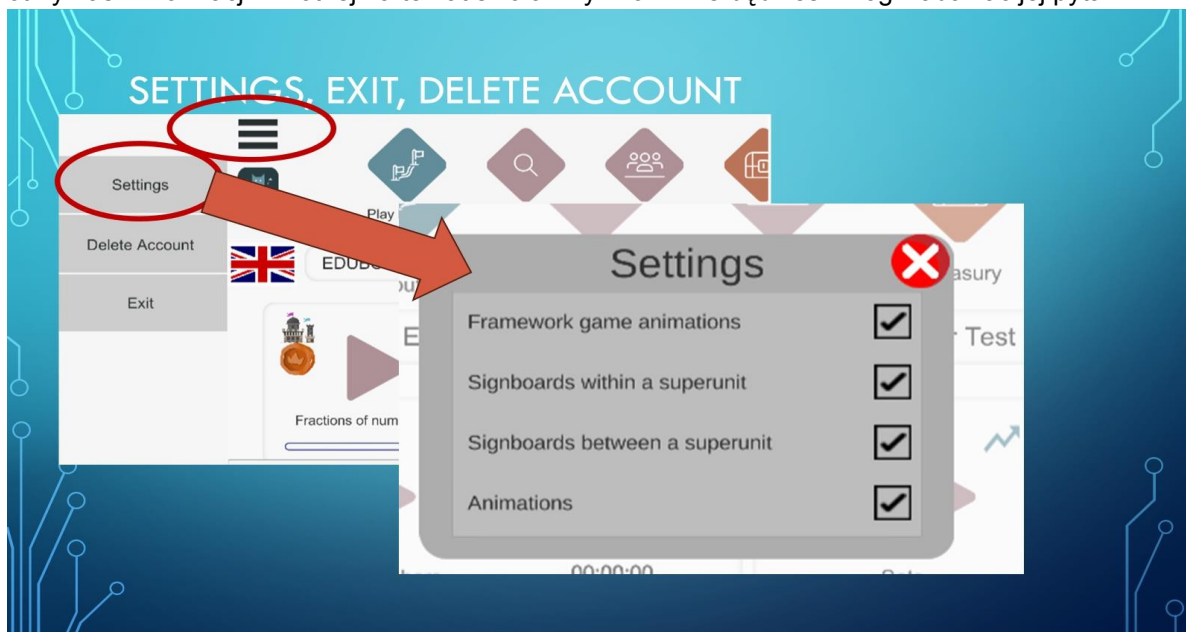


Trzy linie w lewym górnym rogu prowadzą do ustawień aplikacji.

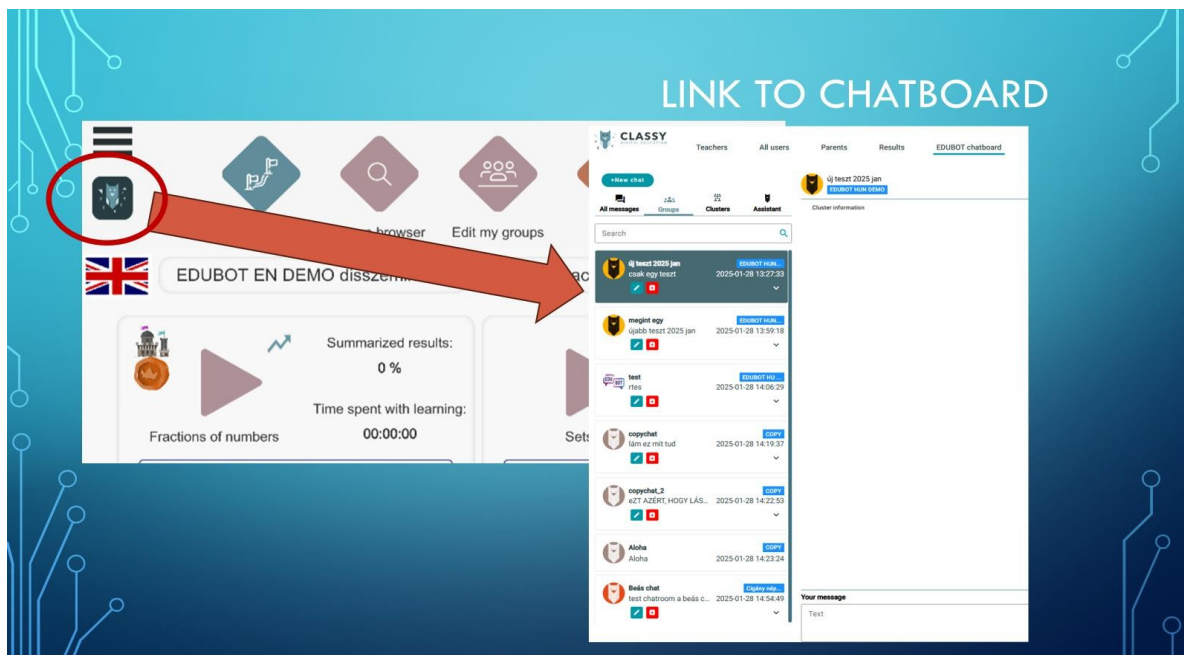
Niektórzy ludzie nie lubią poruszających się obiektów w zadaniach matematycznych. Jeśli jesteś jednym z nich, tutaj możesz wyłączyć animacje w zadaniach.

Możesz także wyłączyć animacje w grze, jeśli znudzi ci się chodzenie bohatera. Nawet przy wyłączonych animacjach, zebrane nagrody zostaną przetransportowane do Skarbu.

Możesz nawet wyłączyć tabele orientacyjne, ale w tym przypadku stracisz kontakt z asystentką: nie otrzymasz informacji zwrotnej na temat swoich wyników i nie będziesz mógł zadawać jej pytań.



Dotknięcie ikony asystenta pod trzema liniami spowoduje przejście do czatu Edubot umieszczonego na platformie, poza aplikacją. Ten czat służy do kontaktowania się z użytkownikiem, nauczycielami i innymi uczniami w grupach edukacyjnych. Powinieneś z niego korzystać tylko wtedy, gdy widzisz wskazanie nowych wiadomości.



Mamy nadzieję, że nauka z Edubot będzie dla Ciebie przyjemnością. Aby uzyskać bardziej szczegółowe informacje na temat niektórych funkcji aplikacji dla studentów, zapoznaj się z podręcznikiem dla studentów: <https://userguide.classyedu.eu/student-handbook>

Przedstawiamy platformę dla nauczycieli EDUBOT

(zwane również narzędziem EDUBOT lub interfejsem nauczyciela)

Platforma dla nauczycieli EDUBOT to interfejs internetowy przeznaczony przede wszystkim dla nauczycieli. Narzędzie to pozwala nauczycielom wykorzystywać istniejące treści do tworzenia i uruchamiania kursów wspomaganych sztuczną inteligencją oraz do opracowywania nowych interaktywnych treści, znacznie zwiększając ich możliwości instruktażowe.

Jak możesz skorzystać z EDUBOT jako nauczyciel?

Edubot to złożony system, można go wykorzystać na wiele sposobów.

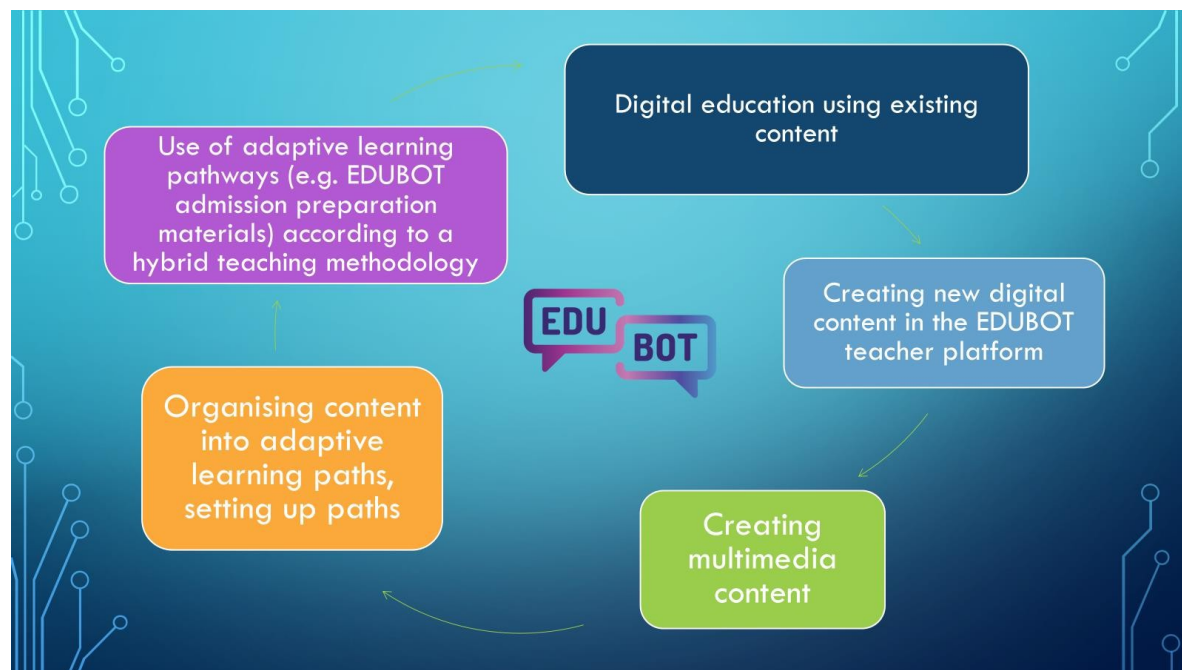
Możesz skopiować już przygotowane treści i użyć ich do zapewnienia swoim uczniom spersonalizowanych adaptacyjnych ścieżek nauki. Skopiowane treści można również dowolnie modyfikować.

Możesz przygotować i przeprowadzić prosty test ze swoimi uczniami i uzyskać przejrzysty raport, który pozwoli ci zagłębić się w szczegóły, jeśli chcesz.

Możesz opracować własne adaptacyjne ścieżki edukacyjne lub współpracować z innymi nauczycielami w celu przygotowania złożonych treści.

Możesz używać Edubot w matematyce, STEM lub w dowolnym innym obszarze.

Możesz kierować reklamy do uczniów szkół podstawowych, gimnazjów i szkół średnich, a nawet do dorosłych.



Nasze ulubione przypadki użycia to:

1. **Korzystanie z istniejącej adaptacyjnej ścieżki edukacyjnej Edubot we własnej grupie**



Ponieważ Edubot opiera się na dzieleniu się treściami, możesz zacząć od korzystania ze ścieżek edukacyjnych innych osób (przede wszystkim tych już przygotowanych w projekcie), aby wesprzeć swoją pracę. Poproś o ścieżkę swojej grupie, prześlaj ją swoim uczniom i sprawdź wyniki nauki.

2. Korzystanie ze ścieżki edukacyjnej skopiowanej przez użytkownika

Trasę może udostępnić tylko jej właściciel, ale można skopiować dowolną trasę bez pytania o zgodę. Wystarczy skopiować i skonfigurować trasę do własnych celów.

3. Tworzenie ścieżki edukacyjnej przy użyciu skopiowanych treści publicznych

Możesz nie chcieć używać całych tras w obecnej formie i nie musisz tego robić. Możesz kopiować moduły zawartości lub jednostki. Skopiowana zawartość stanie się twoją własnością i będziesz mógł ją edytować i zmieniać według własnego uznania

4. Tworzenie nowej zawartości dla ścieżek edukacyjnych

Wreszcie, nie musisz nawet polegać na niczym wsparciu. Możesz tworzyć własne wspaniałe multimedialne, interaktywne treści do wykorzystania w swoich ścieżkach edukacyjnych.

5. Połączenie adaptacyjnej nauki cyfrowej i korepetycji w małych grupach ukierunkowanych na prawdziwe wyzwania, przed którymi stoi każdy uczeń.

Edubot wspiera nauczanie mieszane. Możesz polegać na asystencie, który przygotowuje dla Ciebie sugestie, jak podzielić grupę uczniów na mniejsze grupy, aby sprostać wyzwaniom, przed którymi stoją uczniowie w ramach określonego przedmiotu. Możliwe jest również tworzenie klastrów wyników w kilku grupach.

Korzystając z systemu, można naprawdę uwolnić swoją kreatywność i wymyślić nowe sposoby jego

wykorzystania. Sposób, w jaki można uzyskać dostęp do prawdziwych korzyści Edubot, prowadzi przez

platformę dla nauczycieli. <https://edubot.classyedu.eu/login>

Jeśli jesteś już zarejestrowany w aplikacji dla uczniów, możesz użyć tej samej nazwy użytkownika/hasła, aby zalogować się do platformy dla nauczycieli.

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

The image shows a screenshot of the EDUBOT platform interface. At the top left, there is a logo with 'EDU' in a purple speech bubble and 'BOT' in a blue speech bubble. Below it, there are navigation icons for 'Uvodnak lejtiszasa', 'Csoport böngésző', and 'Csoportjaim szerkesztése'. The main content area shows a dashboard for 'Borsos Endre Iskola' with a progress bar for 'Osztás/lett eredmény: 0%'. On the right, there is a table of activities with columns for 'Tárgy neve', 'Címek', 'Munkákban', 'Utolsó szerkesztés', 'Tulajdonos', and 'Művelet'. A blue text box in the center contains the text: 'Student App and Teachers' platform can both be accessed with the same registration. Once you register, you will have full access to both tools.' Two green callout boxes at the bottom point to 'Student app' and 'Teachers' Platform'.

Jeśli nie byłeś jeszcze zarejestrowany, możesz zarejestrować się na platformie za pomocą swojego adresu e-mail, postępując zgodnie ze zwykłym procesem: po rejestracji otrzymasz wiadomość e-mail i będziesz musiał potwierdzić rejestrację, klikając link w wiadomości e-mail. Możesz również zarejestrować się i zalogować za pomocą konta Google.

REGISTER AND LOG IN

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

Registration

CLASSY DIGITAL EDUCATION

Username*

Username is required

Password*

Password is required

Password*

Email address*

Language

Register/login with email

Register/login with Google account

Bejelentkezés Google-fiókkal

Email address*

Missing email address

Password*

app.emptyPass

Forgot my password

Registration

Login

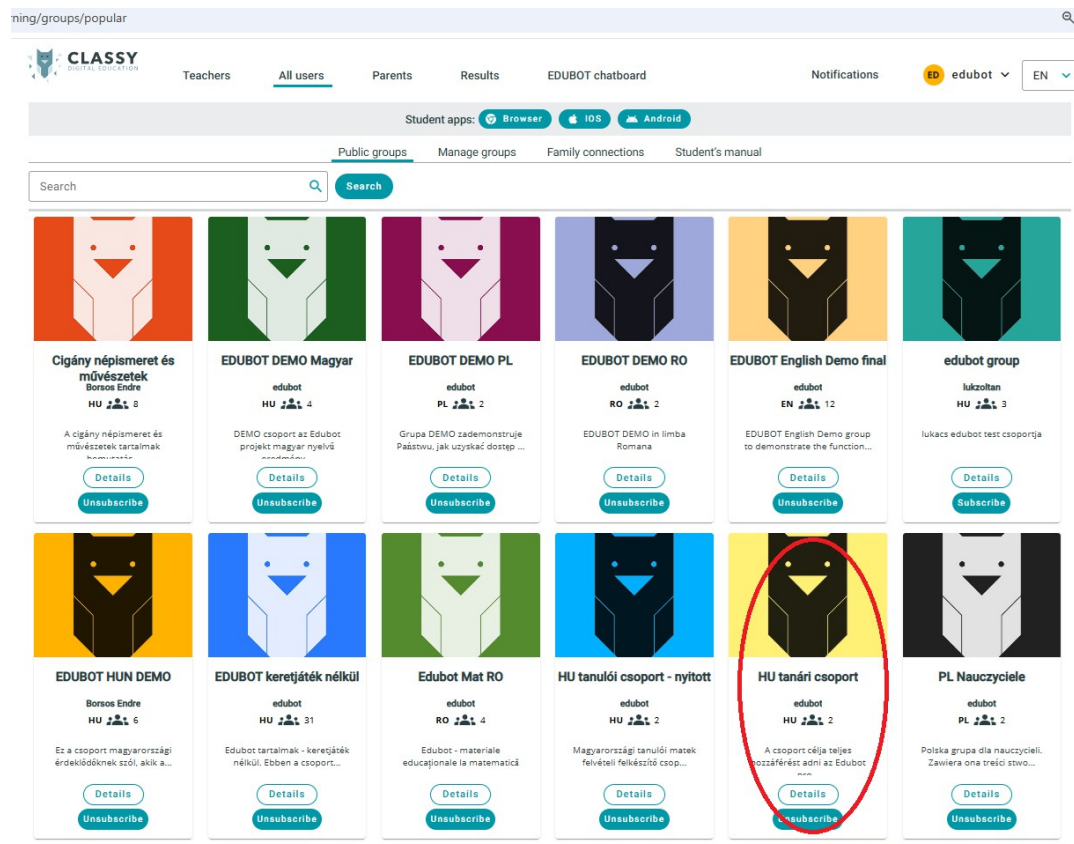
The diagram illustrates the registration and login process. It starts with a dark blue header 'REGISTER AND LOG IN'. Below it is a screenshot of the registration form on the CLASSY DIGITAL EDUCATION website. The form has fields for Username, Password, Email address, and Language. Red error messages indicate 'Username is required' and 'Password is required'. A purple callout box points to the form with the text 'Register/login with email'. To the right, a purple callout box contains the URL 'https://edubot.classyedu.eu/login'. Below this, another purple callout box points to the 'Bejelentkezés Google-fiókkal' button with the text 'Register/login with Google account'. To the right of this is a screenshot of the login form, which has fields for Email address, Password, and a 'Forgot my password' link. A 'Login' button is at the bottom right.

Ta rejestracja dotyczy również aplikacji Student App, więc będziesz mógł zalogować się do aplikacji przy użyciu tej samej kombinacji nazwy użytkownika i hasła.

Jeśli rejestracja została zakończona, przejdźmy do odblokowania korzyści!

Skorzystaj z istniejącej adaptacyjnej ścieżki edukacyjnej Edubot we własnej grupie.

Aby uzyskać dostęp do treści opracowanych w Edubot, odwiedź menu *Wszyscy użytkownicy/Grupy publiczne*. Wybierz odpowiednią dla siebie grupę i zasubskrybuj ją, klikając "subskrybuj" pod ikoną grupy.



Jako przykład wybierzmy grupę "HU tanári csoport". Kliknij "subskrybuj" pod ikoną!

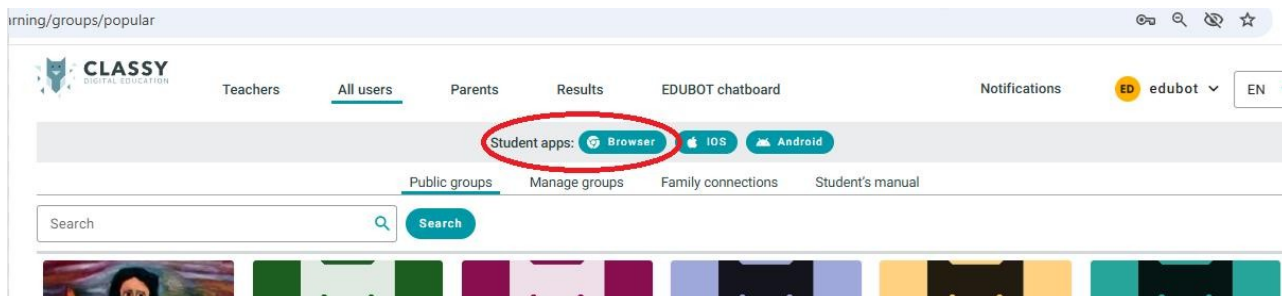
To wszystko.

Od teraz będziesz mieć dostęp do tych treści; możesz przeglądać, a nawet kopiować ścieżki edukacyjne dostępne w grupie.

(Możesz także dołączyć do innych grup, aby uzyskać dostęp do innych treści).

Jeśli chcesz zobaczyć zawartość ścieżek edukacyjnych, otwórz aplikację dla uczniów, klikając ikonę z napisem "Przeglądarka". WebGL otworzy się w osobnej karcie i będziesz mógł zapoznać się ze ścieżkami edukacyjnymi z perspektywy ucznia.

Kompleksowy przewodnik po EDUBOT



Więcej informacji na temat obsługi aplikacji Student znajduje się w poprzednim rozdziale tego

Teraz przejdź do sekcji Nauczyciele/Ścieżki edukacyjne, wybierz grupę z listy rozwijanej, a zobaczysz listę ścieżek edukacyjnych.

The screenshot shows the CLASSY teacher interface. On the left, there is a purple box with text: "The learning materials can be accessed by playing learning pathways in the learning app." and "You can manage them in the teacher interface under 'Pathways'." with arrows pointing to the right. The main interface shows a navigation bar with icons for 'Útvonalak lejátszása', 'Csoport böngésző', 'Csoportjaim szerkesztése', and 'Kincstár'. Below this, there is a dropdown menu for 'Magyarországi MATEK tanári csoport'. A table lists learning pathways with columns for 'A tanulási útvonal neve', 'Címkék', and 'Tulajdonos'. A progress bar shows 'Összesített eredmény: 0%' and 'Tanulással eltöltött idő: 00:00:00'.

A tanulási útvonal neve	Címkék	Tulajdonos
Műveletek racionális számokkal - feladatok (#3608)	#csillag #csoport #edubot #edubot_hu_vénkertl_ #edubot_hu_vénkertl_8b #edubot_hu_vénkertl_8c #edubot_hu_ábrányl_emi_általános_ #feladatok...	edubot

W tej konkretnej grupie znajduje się duża zawartość dotycząca przygotowania ósmoklasistów na Węgrzech do egzaminów maturalnych z matematyki. Grupa została przygotowana do udostępniania treści, więc daje pełne uprawnienia wszystkim członkom. Prosimy o zachowanie ostrożności i nie usuwanie niczego!

Please do not delete anything!

Copy from

Share on

Before you do anything, create your own group!

Aby korzystać ze ścieżek edukacyjnych z uczniami, należy utworzyć własną grupę edukacyjną.

W podmenu Nauczyciele/Grupy wybierz opcję utworzenia nowej grupy.

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

Csoport szerkesztése

Tanulócsoporthoz neve: Rotterdami Erasmus 8.a. csoportja

Tanulócsoporthoz nyelve:

Nyilvános

Csoport feliratkozás típusa:

Csoport leírása: Ez nyilvános információ. Itt leírjuk, hogy mit kell tudni a csoportról.

Save Mégsem Tanulási útvonalak a csoportban

Nazwij swoją grupę, wybierz język grupy i wybierz typ subskrypcji.

Wybierz darmową subskrypcję, aby użytkownicy mogli dołączyć do grupy bez Twojej zgody. Jeśli nie upublicznisz swojej grupy (co nie jest zalecane w tym), powinieneś wybrać tę opcję, ponieważ tylko

Kompleksowy przewodnik po EDUBOT

Osoby zaproszone będą widzieć grupę. Jeśli później zechcesz utworzyć grupę publiczną, możesz zdecydować, czy chcesz zezwolić innym na dołączenie do niej z wyprzedzeniem.

Oto przewodnik krok po kroku, jak utworzyć nową grupę:

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

Dalsze instrukcje i informacje można znaleźć w odpowiedniej sekcji podręcznika użytkownika dla nauczycieli:

[Tworzenie grup i zarządzanie nimi](#)

Teraz masz już grupę, ale będziesz potrzebować do niej również uczniów. Możesz zaprosić uczniów do dołączenia do Edubot i Twojej grupy.

Oto jak można to zrobić: [Zapraszanie](#)

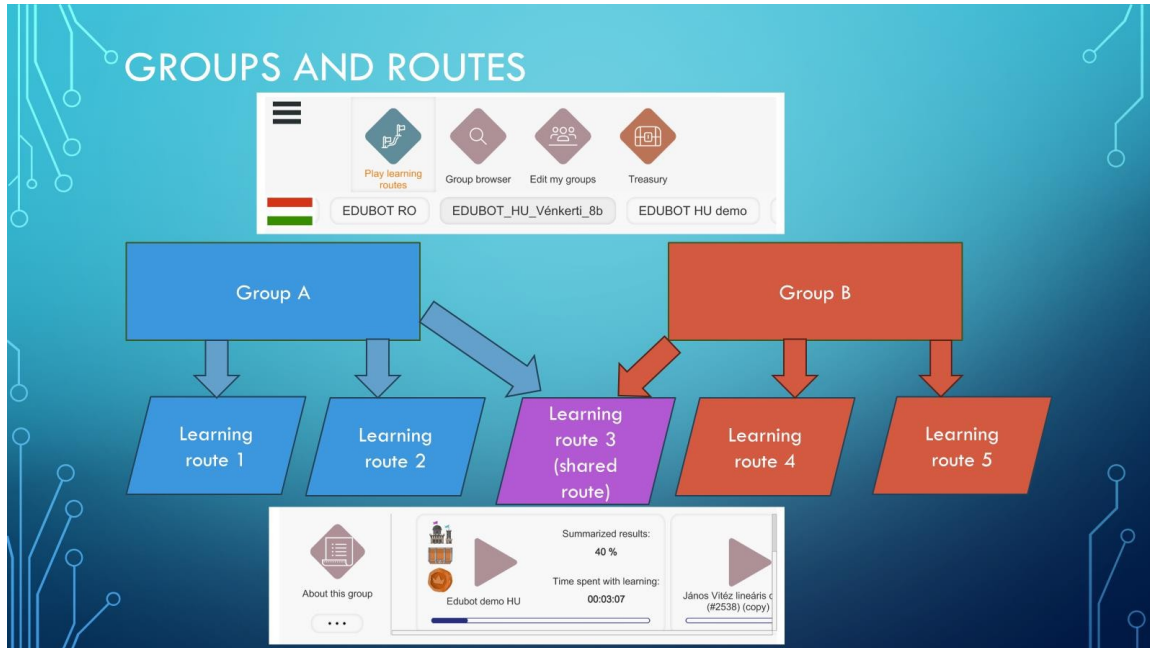
[użytkowników do grupy](#)

Oczywiście uczniowie będą potrzebować adresów e-mail, aby dokończyć rejestrację i dołączyć do grupy.

Jeśli nie czujesz się komfortowo, rejestrując swoich uczniów za pomocą ich adresów e-mail, skontaktuj się z zespołem projektu, abyśmy mogli utworzyć dla Ciebie grupę z użytkownikami technicznymi. Napisz na ten adres e-mail:

interregioforum@gmail.com

Powinieneś również napisać do nas, jeśli chcesz, abyśmy udostępnili trasy Twojej grupie. Udostępnianie jest możliwe, ponieważ w edubot kilka grup może korzystać z tej samej trasy:



Współdzielenie ma swoje zalety: nie ścieżki edukacyjnej; można od razu zacząć z niej korzystać. To wszystko, gotowe. Twoja ścieżka edukacyjna jest gotowa dla uczniów. Jeśli jesteś zainteresowany tym, jak sprawdzić wyniki swoich uczniów, pomiń kolejne rozdziały i przejdź bezpośrednio do sekcji "Analiza wyników i pobieranie raportów".

Można jednak rozważyć skopiowanie tras dla swojej grupy, co ma jeszcze więcej zalet.

W następnym rozdziale wyjaśnimy, jak kopiować trasy, czyniąc je prywatnymi dla grupy.

Kopiowanie trasy edukacyjnej: Stwórz własną trasę!

Po zarejestrowaniu się w Edubot i utworzeniu własnej grupy, można skopiować wybrane ścieżki edukacyjne i zacząć z nich korzystać.

Zalety kopiowania tras są następujące:

- Nie musisz nikogo prosić o udostępnienie ci swoich tras.
- skopiowane trasy należą do użytkownika; nikt nie może ich zmienić bez jego zgody (w przeciwieństwie do tras współdzielonych, które mogą być modyfikowane przez właściciela, a nawet inne osoby, którym są współdzielone)
- można zastosować własne ustawienia do skopiowanych tras.

Aby skopiować trasę, przejdź do opcji Nauczyciele/Trasy edukacyjne.

Z listy rozwijanej wybierz grupę, z której chcesz skopiować trasy. W wierszu żądanej trasy wybierz opcję "kopiuj".

Kompleksowy przewodnik po EDUBOT

W wyskakującym oknie wybierz grupę, którą chcesz skopiować do trasy i kontynuuj. To wszystko.

Powtórz ten proces dla każdej trasy, którą chcesz skopiować.

Oto przewodnik krok po kroku:

[Kopiowanie ścieżki edukacyjnej dla własnej grupy](#)

Teraz, gdy masz już własną trasę szkoleniową, powinieneś ją . Konfiguracja trasy szkoleniowej oznacza określenie parametrów, z którymi trasa będzie odtwarzana.


Najważniejsze z tych parametrów są wyświetlane w wierszu trasy nauki.

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

W tym wierszu widoczna jest nazwa ścieżki edukacyjnej, powiązane z nią etykiety, właściciel, ikony wskaźników i przyciski akcji.

Szczegółowe wyjaśnienie znaczenia tych ikon oraz ogólna prezentacja listy ścieżek edukacyjnych znajduje się tutaj:

[Prezentacja listy ścieżek edukacyjnych](#)

Aby skonfigurować trasę nauki, należy użyć przycisku  funkcyjnego klawisz funkcyjny. Pojawi się wyskakujące okno z wieloma zakładkami:

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

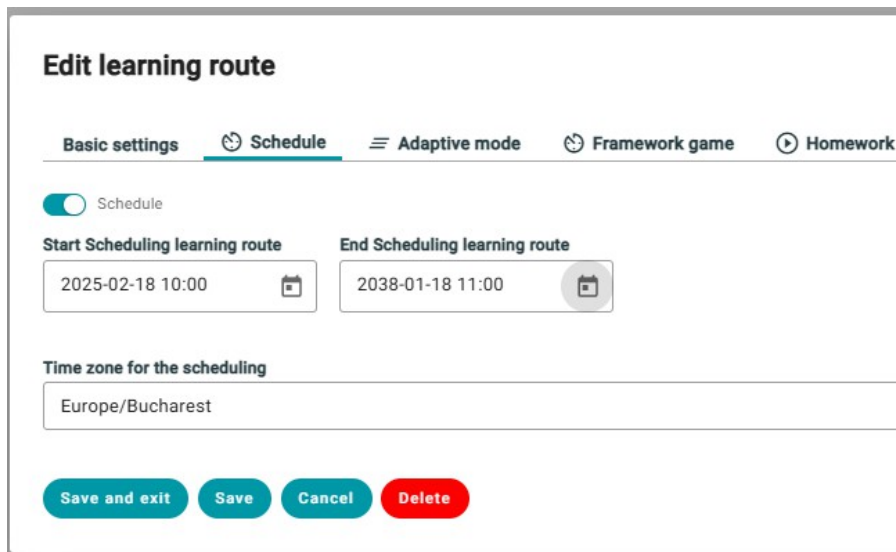
Save and exit

Save

Cancel

Delete

Przed wszystkim upewnij się, że trasa jest zaplanowana: ustaw datę początkową i końcową, aby trasa była widoczna dla uczniów. Na przykład, jeśli chcesz przeprowadzić test między godziną 10:00 a 11:00, ustaw trasę tak, aby była widoczna dla uczniów w Europie:



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

Następnie należy zdecydować, w jakim trybie będzie trasa edukacyjna.

W skopiowanych tras warto sprawdzić ustawienia oryginalnej trasy w grupie i zastosować te same ustawienia w swojej trasie.

Jeśli chcesz samodzielnie skonfigurować trasę, oto co musisz wziąć pod uwagę:

Trasy są domyślnie ustawione na "Liniowe", więc jeśli ci to odpowiada, po prostu zostaw.

Jeśli chcesz ustawić trasę jako adaptacyjną, musisz przełączyć pierwsze pole rozwijane na "AI Adaptive".

Jako początkujący, w dwóch poniższych polach powinieneś użyć ustawień "Pełna trasa" i "Przepływ".

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

Jeśli chcesz uzyskać więcej informacji na temat tras adaptacyjnych i ich ustawień, przejdź do sekcji "Linijowe i adaptacyjne trasy uczące się" w tym dokumencie.

Prosty przewodnik na temat najlepszych ustawień dla danej trasy można

znaleźć tutaj: [Porównanie tras liniowych i adaptacyjnych](#)

Teraz sugerujemy pominięcie dwóch zakładek ustawień.

W tym momencie nie będziemy zwracać sobie głowy ustawianiem "**Gry ramowej**". W tym miejscu można włączyć grę motywacyjną Zaczarowany Zamek. Jest to naprawdę dobre narzędzie motywacyjne i zalecamy korzystanie z niego. Jeśli chcesz wiedzieć, jak zrobić, możesz sprawdzić to w odpowiednim rozdziale niniejszego dokumentu:

Grywalizacja i motywacja w Edubot

W panelu ustawień znajduje się również zakładka "**Praca domowa**". Można jej użyć do przypisania ścieżki edukacyjnej jako pracy domowej, definiując wymagania dotyczące jej ukończenia. Na razie ignorujemy to ustawienie. Jego rola została w odpowiednim rozdziale tego dokumentu:

Współpraca między nauczycielami i rodzicami w Edubot Aby

zakończyć konfigurację, przejdź do zakładki "**Ustawienia**

podstawowe".

Wybierz skórke graficzną trasy. Trasa może być prezentowana uczniom w trzech różnych wyglądach, przygotowanych dla różnych grup wiekowych. Jako bezpieczne rozwiązanie można wybrać opcję "Neutralna".

Zdjęcia trzech skórek graficznych można znaleźć tutaj:

[Porównanie skórek graficznych](#)

W kolejnym rozwijanym polu należy wybrać tryb odtwarzania urządzeń.

Jeśli trasa jest , najlepiej wybrać "Testuj bez informacji zwrotnej". Jeśli trasa jest liniowa, należy rozważyć, jakie ustawienia zastosować.

Jeśli jest to test, należy oczywiście wybrać opcję "Test bez informacji zwrotnej". Jeśli chcesz, aby uczniowie ćwiczyli na trasie liniowej, ustaw ją na "Ćwicz". Tak właśnie zrobiliśmy w przypadku tras liniowych Edubot.

Powinieneś także zdecydować się na animacje w zadaniach edukacyjnych. Zazwyczaj są one włączone, ponieważ fajnie jest rozwiązywać zadania, chwytając poruszające się obiekty na ekranie. Jednak niektórym uczniom - zwłaszcza tym z dysleksją - może to przeszkadzać, więc jeśli masz uczniów z tym schorzeniem, po prostu wyłącz tę funkcję.





Już prawie .

Ustaw trasę jako "Odtwarzalną", jeśli chcesz, aby była widoczna dla uczniów. Dopóki tego nie zrobisz, tylko ty możesz zobaczyć swoją trasę; twoi uczniowie nie mogą. W rzeczywistości przycisk ten mógłby również nosić nazwę "Opublikuj trasę w swojej grupie". Naszym zdaniem jest to jednak zbyt długa nazwa, więc pozostajemy przy "Playable".

Jeśli chcesz, aby uczniowie, którzy już ukończyli Twoją trasę, mogli odtworzyć ją ponownie, włącz przycisk "Możliwość odtworzenia". *Nie rób tego, jeśli przygotowujesz trasę testową!* 🍷

To wszystko, jesteś gotowy!

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**

Później możesz chcieć dowiedzieć się więcej o możliwościach dostępnych w ustawieniach trasy.

Oto szczegółowe wyjaśnienie:

[Ustawienia trasy edukacyjnej](#)

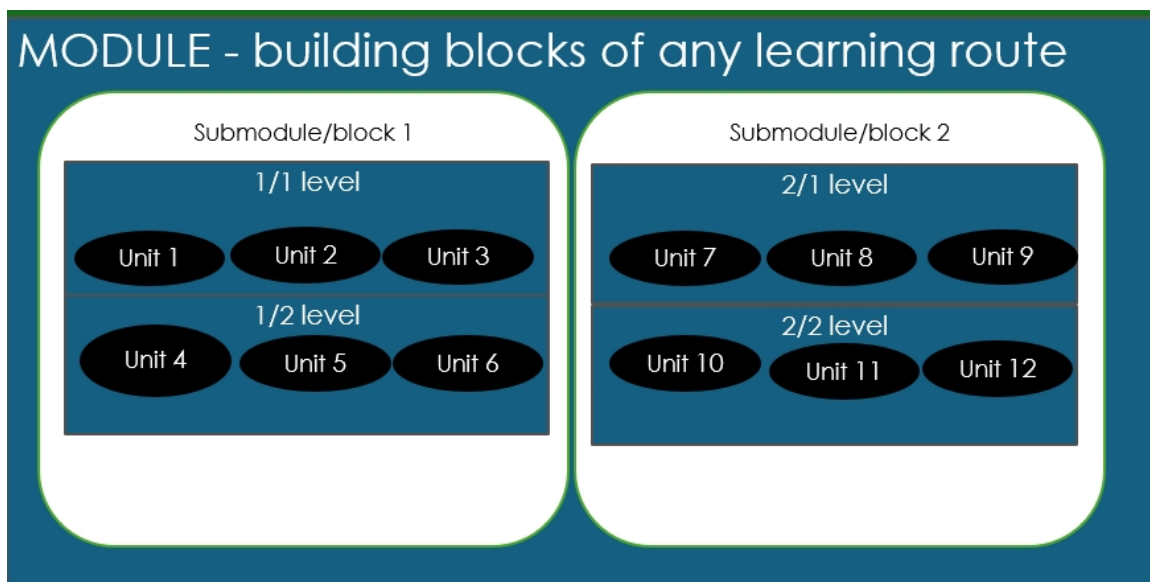
Przeglądanie i kopiowanie modułów publicznych w celu utworzenia ścieżki edukacyjnej

Innym sposobem kopiowania treści na własny użytek jest przeglądanie treści publicznych.

W Edubot treści są zorganizowane w moduły.

Moduły są najwyższym zestawem treści, są elementami składowymi ścieżek edukacyjnych.

Zawierają jednostki edukacyjne zorganizowane w bloki i poziomy.



Tak wygląda moduł po otwarciu na dla nauczycieli:




Moduły należą do użytkownika, który je utworzył, ale wszystkie są publiczne, więc możesz przeglądać ich listę lub przeszukiwać ją pod kątem słów kluczowych, a jeśli znajdziesz to, czego chcesz, możesz to skopiować.

Oto, co należy :

Przejdź do Teachers/Modules i wybierz Public modules w rozwijanym polu po prawej stronie.

Teraz możesz wyszukiwać po słowach kluczowych i zobaczyć, co masz.

Można otwierać moduły i wyświetlać zawarte w nich jednostki, a nawet wyświetlać ich podgląd.

Jeśli znajdziesz coś interesującego, możesz utworzyć kopię za pomocą przycisku . Oto przewodnik krok po kroku, jak postępować:

[Przeglądanie modułów publicznych i tworzenie kopii modułu publicznego na własny użytek](#)

Teraz, gdy masz ten moduł na swojej liście modułów, możesz go edytować, usuwać lub dodawać jednostki modułu i pracować z nim według własnego uznania.

Tutaj znajdziesz opis tego, czym są moduły i jak z nimi pracować: [Moduły - zestawy treści,](#)

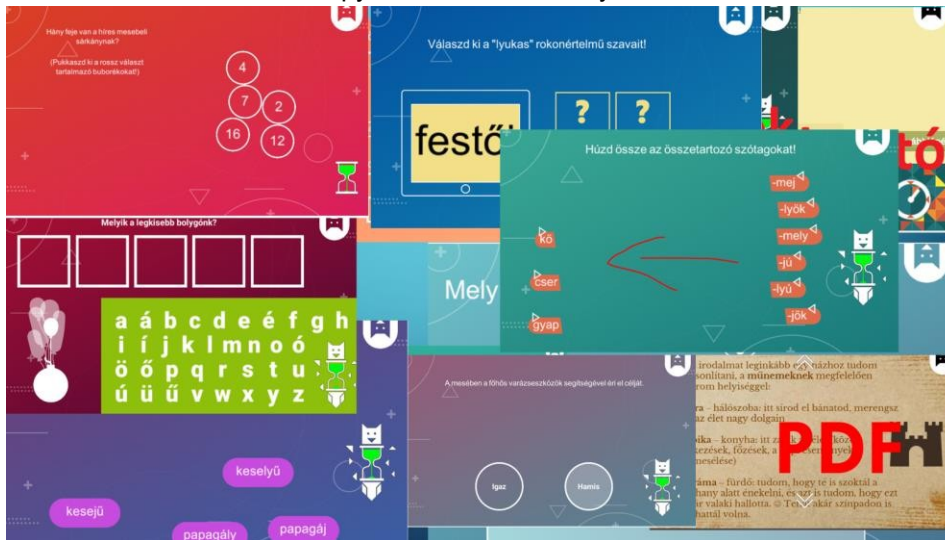
[których można używać do tworzenia ścieżek edukacyjnych](#)

Tworzenie własnej nowej zawartości

Teraz, gdy jesteś już zaznajomiony z korzystaniem z treści publicznych w ścieżkach edukacyjnych własnej grupy, co powiesz na stworzenie własne treści?

Powinieneś zacząć od stworzenia nowych jednostek.

W Edubot jednostki edukacyjne mogą być wykorzystywane do przekazywania informacji w formie tekstu lub wideo lub do zadawania pytań uczniom w różnych formatach.



Istnieją dwa sposoby podejścia do procesu uczenia się: być może chcesz najpierw przekazać pewne informacje, a następnie zadawać pytania. Jest to idealne rozwiązanie do nauczania czegoś nowego dla uczniów. Jest to podejście, które wymaga liniowej ścieżki.

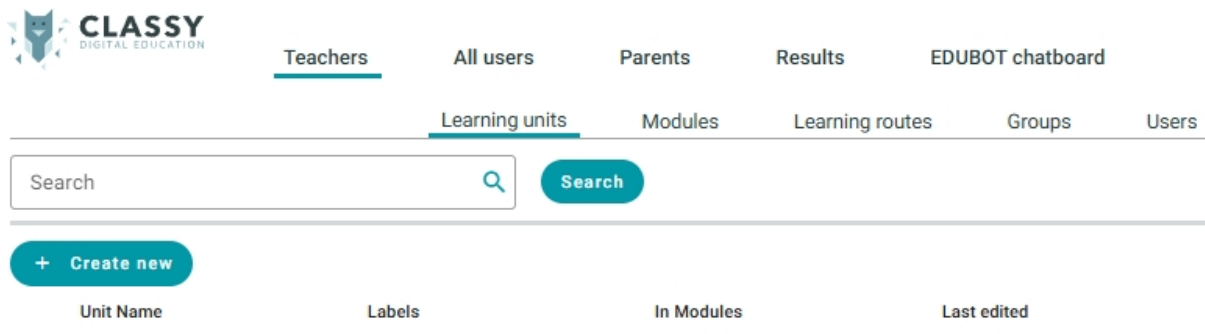
Kompleksowy przewodnik po EDUBOT

Innym sposobem jest najpierw zadawanie pytań, analizowanie odpowiedzi i udzielanie informacji na podstawie odpowiedzi.

Tak właśnie działają trasy adaptacyjne.

Podczas tworzenia treści, cel pedagogiczny powinien być jasny przed rozpoczęciem. Przejdźmy teraz do podejścia liniowego.

Przygotujmy jednostkę wideo, a następnie zadajmy kilka pytań związanych z tematem przedstawionym w filmie.



Przejdź do zakładki Nauczyciele/Jednostki szkoleniowe i naciśnij przycisk "Utwórz nową".



Wybierz wideo.

Nadaj nazwę swojej jednostce.

Prześlij wideo z komputera. Zignoruj pole adresu URL i wszystkie związane z komunikaty. Zapisz urządzenie.

Skończyłeś!

Oto przewodnik krok po kroku dotyczący powyższego

procesu: [Utwórz jednostkę wideo](#)

Teraz powinieneś dodać kilka pytań do swojego filmu. Kliknij ponownie na "Nowa jednostka".



Wybierz interaktywne pytanie, którego chcesz użyć.

Poniżej znajduje się szczegółowy opis każdego

typu jednostki: [Wyjaśnienie typów jednostek](#)

[edukacyjnych](#)

Tutaj możesz zobaczyć, jak każdy typ jednostki będzie wyglądał w aplikacji dla uczniów we wszystkich

3 różnych skórkach: [Wyświetlane typy jednostek edukacyjnych](#)

Każdy typ jednostki ma własny kreator, którego należy użyć podczas tworzenia jednostki. Jest kilka rzeczy, na które należy zwrócić uwagę:

- Zawsze pamiętaj, że wpisywane teksty będą musiały być wyświetlane na stosunkowo małym ekranie, jeśli uczniowie będą korzystać z urządzeń mobilnych.
- Wybierz odpowiedni typ jednostki dla pytania, które chcesz zadać. Na przykład, jeśli masz dużo tekstu do wyświetlenia, nie używaj typów jednostek, które mają ograniczone możliwości wyświetlania.
- Jeśli chcesz użyć zdjęć, zazwyczaj pojawią się one w aplikacji Student jako przyciski informacyjne ("i"). Wynika to z faktu, że nie możemy wyświetlać wielu obrazów na małym ekranie.
- Domyślne ustawienie czasu odpowiedzi to 3 minuty. Jeśli oczekujesz, że uczniowie poświęcą więcej czasu na znalezienie odpowiedzi, musisz ustawić ten limit na 5-8 minut.

Poniżej opisano sposób tworzenia interaktywnych zadań/jednostek.

[Utwórz jednostkę](#)

Po utworzeniu jednostek należy umieścić je w module. Wynika to z faktu, że do ścieżek edukacyjnych można dodawać tylko moduły; nie można dodawać pojedynczych jednostek.

Aby zrobić, przejdź do modułów i użyj istniejącego modułu lub utwórz . Naciśnij "Dodaj jednostki" i wybierz jednostki, które chcesz dodać.

[Dodawanie jednostek do nowego modułu](#)

Jeśli to , możesz dodać swój moduł do ścieżki edukacyjnej. Skonfiguruj i opublikuj ścieżkę edukacyjną i zobacz, jak uczniowie radzą sobie z zadaniami.

Poproś asystenta o wsparcie w tworzeniu treści

Istnieje specjalny sposób tworzenia treści przy wsparciu Asystenta AI.

Zasadniczo, dajesz tekst Asystentowi, mówisz mu, jakich silników użyć i ile pytań chcesz, a on je dla Ciebie utworzy.

Aby zrobić, przejdź do Teachers/Learning units i naciśnij "Create new".

Przewiń w dół i wybierz ikonę "AI".

The number of units you want to create

The number of screens you want to create

Millionaire 1 5

True/False 1 5

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

Wpisz/wklej swój tekst.

Wybierz liczbę jednostek Milionerów i Prawdziwych lub Fałszywych, które chcesz utworzyć (0 lub 1). Wybierz liczbę ekranów, które chcesz mieć w każdej jednostce. (od 1 do 5).

Ekran oznacza, że w jednostce kilka pytań. Gdy uczeń odpowie na pytanie na pierwszym ekranie, pojawi się drugi ekran i tak dalej.

Kliknij przycisk Zapisz!

Wygenerowanie jednostek przez SI może zająć trochę czasu.

Jednostki można sprawdzić na pulpicie.

Zalecamy sprawdzenie jednostek przed ich

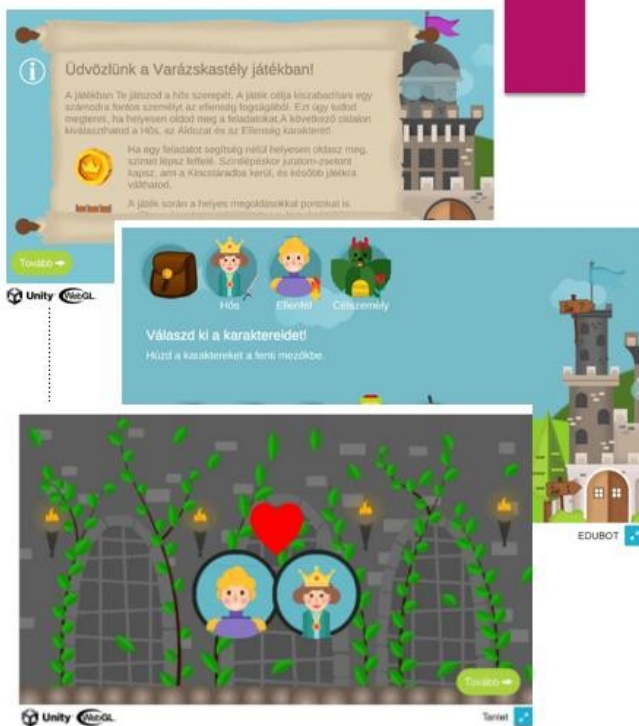
opublikowaniem. Oto interaktywne demo tego procesu:

[Tworzenie interaktywnych pytań z tekstu za pomocą](#)

[sztucznej inteligencji](#)

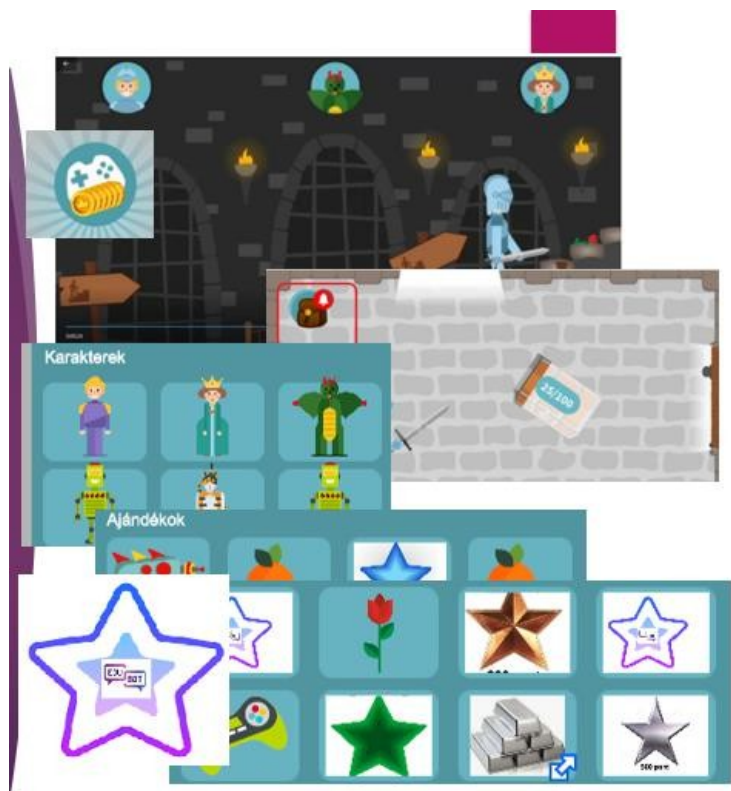
Grywalizacja i motywacja w Edubot

Grywalizacja w Edubot ma na celu motywowanie zarówno wybitnych uczniów, jak i tych, którzy ciężko pracują, aby poczynić pewne postępy. Używamy elementów cyfrowych do nagradzania uczniów, ale można dodać własne narzędzia motywacyjne i powiązać je z prawdziwym życiem. Na przykład w pilotażowym projekcie Edubot uczniowie mogli zbierać gwiazdki Edubot w procesie uczenia się. Pięć gwiazdek było warte 5 (odpowiednik A w USA).



Narzędzie, którego używamy, to gra Enchanted Castle.

Jest to animowana opowieść ramowa, którą można dodać do dowolnej trasy, ale najlepiej sprawdza się na trasach adaptacyjnych. Zgodnie z fabułą, bohater musi wspiąć się na wszystkie poziomy zamczarowanego zamku, aby uwolnić osobę docelową porwaną przez wroga. Każdy poziom zamku odpowiada poziomowi trasy edukacyjnej. Po drodze bohater przemierzy różne komnaty zamku. W niektórych zamkach znajdują się skarby ukryte w skrzyniach, które Bohater może otworzyć, jeśli zebrął wystarczającą liczbę punktów w sesji nauki. Jako , bohater otrzymuje złote monety za każdym razem, gdy awansuje o jeden poziom wyżej w zamku (ścieżka nauki).



W tym przypadku wyrażenie (s)on odnosi się do faktu, że bohater jest wybierany przez użytkownika na początku trasy: może to być książę, ale może też być księżniczka, robot, bezdomny lub kot. Pozostałe dwie postacie również muszą zostać. Nowe postacie można zdobyć po drodze, jeśli zostaną wyrzucone do skrzyń ze skarbami.

Ta koncepcja zapewnia, że nie tylko wybitni, ale także ciężko pracujący uczniowie są stale nagradzani.

Jako nauczyciel masz kontrolę: możesz umieścić skrzynie ze skarbami w dowolnym miejscu, a także możesz zdecydować, jaka nagroda znajduje się w skrzyni.

Oto prosty przewodnik, jak dodać motywacyjną grę ramową do trasy: [Dodawanie gry](#)

[motywacyjnej do trasy edukacyjnej](#)

W tym dokumencie znajdziesz szczegółowy opis gry i sposób jej konfiguracji: [Szczegółowy opis gry](#)

[motywacyjnej Zaczarowany Zamek](#)

Analiza wyników i pobieranie raportów

Ważnym atutem Edubot jest solidny system raportowania. System ten opiera się na dwóch założeniach:

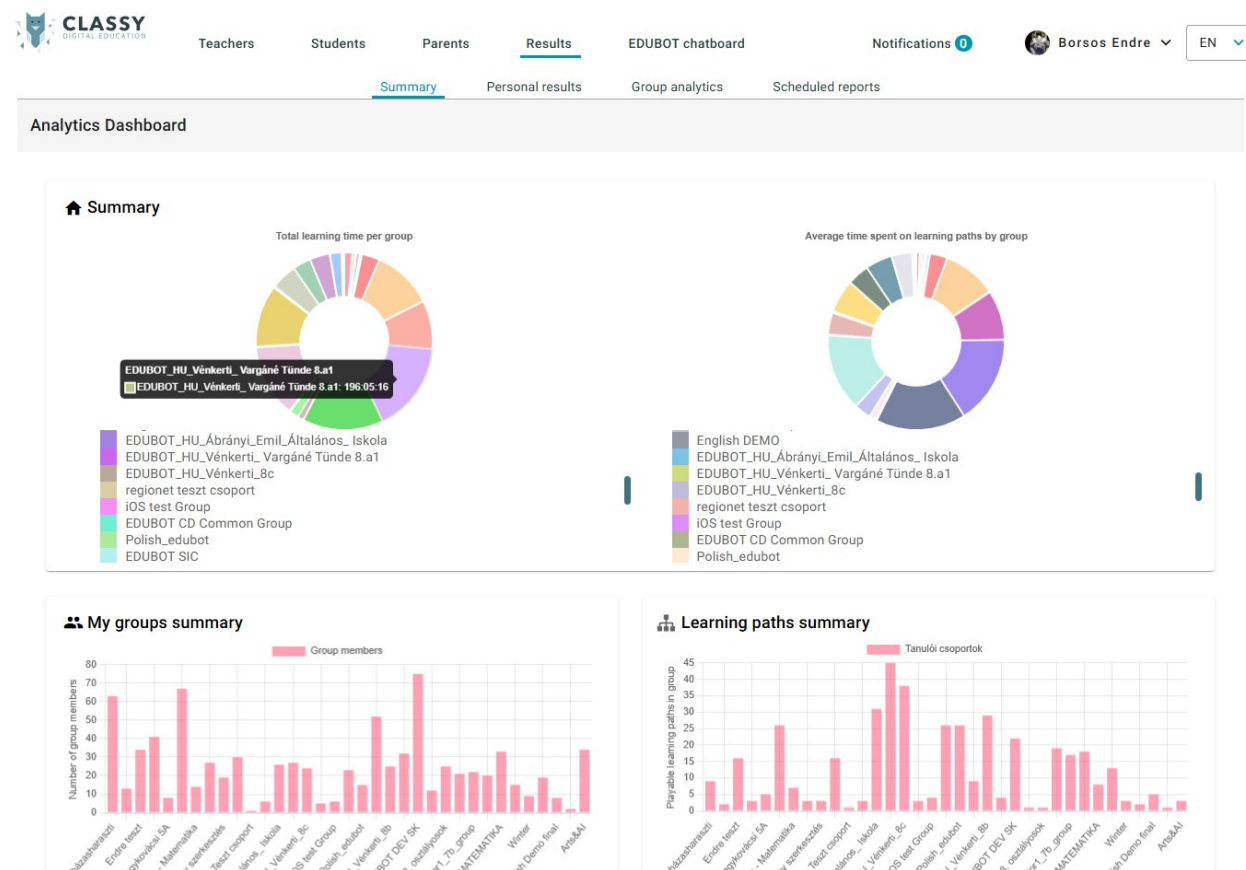
1. Zarówno wyniki grupowe, jak i osobiste są ważnymi źródłami dla raportu.
2. Proces uczenia się powinien być śledzony w najdrobniejszych szczegółach, aby można było zidentyfikować wyzwania stojące przed każdym uczniem.

Raporty są dostępne w menu "Wyniki".

Pamiętaj, że możesz zobaczyć wyniki grup, w których jesteś i masz uprawnienia "wyświetl wyniki". Zdjęcia w tej sekcji zostały wykonane w oparciu o wyniki programu pilotażowego Edubot, a odpowiednie grupy nie są publiczne i nie są dostępne dla odwiedzających. Jeśli masz jakiegokolwiek pytania dotyczące przedstawionych wyników, skontaktuj się z nami:

info@interregioforum.hu

Na stronie podsumowania możesz zobaczyć przegląd wszystkich grup, do których masz uprawnienia: całkowity czas spędzony na nauce, średni czas, liczbę członków grupy i liczbę ścieżek nauki według grupy.



Aby uzyskać dostęp do wyników grupy (grup), przejdź do sekcji "Analiza grup". Wybierz grupę, z którą chcesz pracować, w polu wyboru grupy.

Summary Personal results **Group analytics**

Group: 524 - EH - SK - 5 - Matek Show data from: Custom

W prawym górnym rogu można również filtrować dane do żądanego okresu:

ts **Group analytics** Scheduled reports

Show data from: Custom From 2000-01-01 To 2030-01-01 Apply

Wyświetlone zostaną średnie wyniki wszystkich tras w grupie.

Uwagi:

Są to bardzo surowe dane, które można tu zobaczyć: obejmują one wyniki wszystkich uczniów w grupie, w tym tych nieaktywnych.

Należy pamiętać, że Edubot mierzy czas nauki netto: nie obejmuje czasu spędzonego na wchodzeniu/wychodzeniu z aplikacji, przechodzeniu z jednej jednostki do drugiej, gry ramowej itp. Z naszego doświadczenia wynika, że czas spędzany przez uczniów na ekranie może być nawet 1,5-2 razy dłuższy niż zmierzony czas nauki netto.

Można tu zastosować dodatkowe filtry, aby zawęzić listę tras.

Ponieważ przeglądanie tras o bardzo niskim średnim czasie nauki jest prawdopodobnie bezcelowe, można filtrować trasy o minimalnym średnim czasie nauki: 5 minut lub 10 minut.

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

Select routes All routes or routes with minimum 5

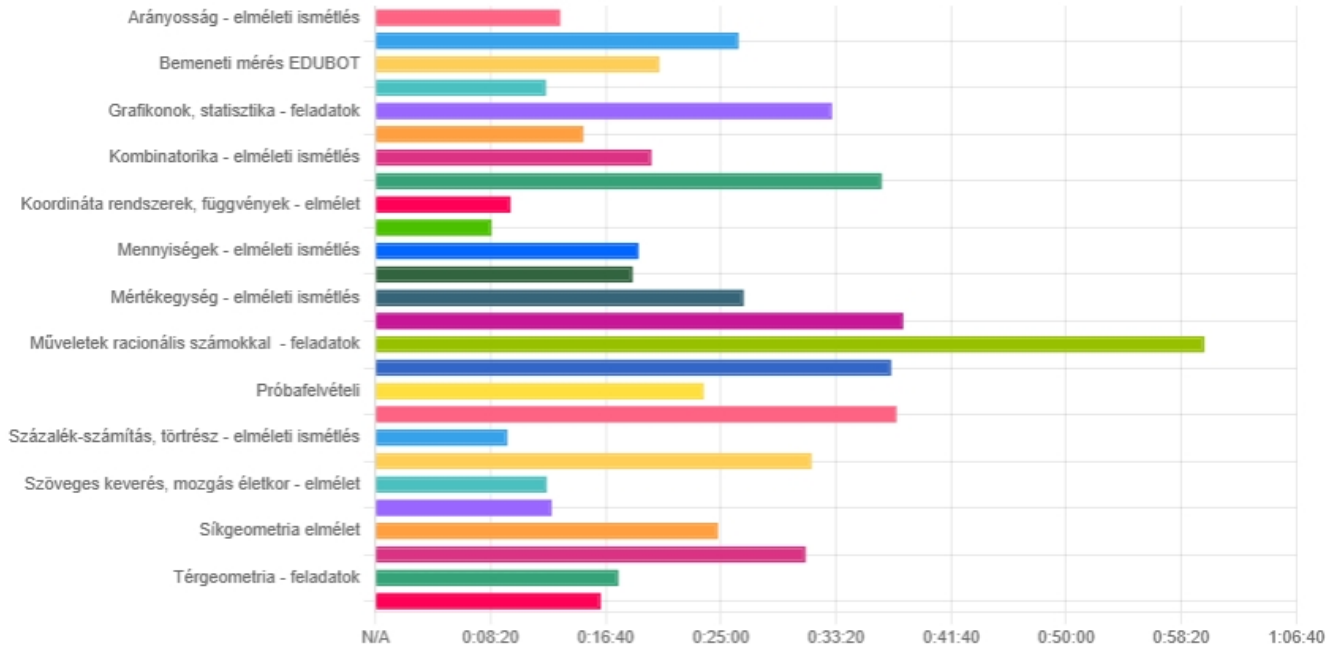
Select students All students

Inną możliwość jest również filtrować dane, wybierając/odznaczając uczniów.

Po zakończeniu filtrowania możesz pobrać podsumowanie raportu PDF dla swojej grupy, wyświetlające wyniki widoczne na stronie:

Download Group Report

Average learn time



Average group result



Idąc dalej, możesz:

1. kliknij jedną z Cię tras i zobacz wyniki trasy, lub

Routes

Arányosság - elméleti ismétlés

[Route report](#)

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

2. zobacz nagrody swoich uczniów (może ktoś powinien dostać piątkę)

Rewards

Unit Name

flower

EDUBOT csillag

sword

andirkoraka.8b1

1

2

- przewiń w dół do końca listy tras i wybierz użytkownika, aby przejść do szczegółowych raportów osobistych

Personal reports

andirkoraka.8b1 (andirkoraka.8b1@classyedu.com)

Personal learning time: 9:54:56

Raporty z trasy

Raporty z tras mają na celu dostarczenie szczegółowych informacji na temat wyników uczniów na określonej trasie.

Istnieją elementy raportu, które są odpowiednie zarówno dla tras liniowych, jak i adaptacyjnych:

Wynik: średnie wyniki jednostek na trasie według użytkownika

Czas nauki: całkowity czas nauki użytkownika na trasie

Wyniki użytkowników według jednostek - tutaj można zobaczyć, a nawet odtworzyć odpowiedzi uczniów na poszczególne jednostki.

Jedna z nich jest istotna tylko w przypadku tras liniowych:

Postęp - procent trasy ukończonej przez użytkownika nie jest istotny w trybie adaptacyjnym.

Niektóre z nich są istotne tylko w przypadku tras adaptacyjnych:

Osiągnięty **poziom** - najwyższy poziom osiągnięty przez każdego ucznia na trasie

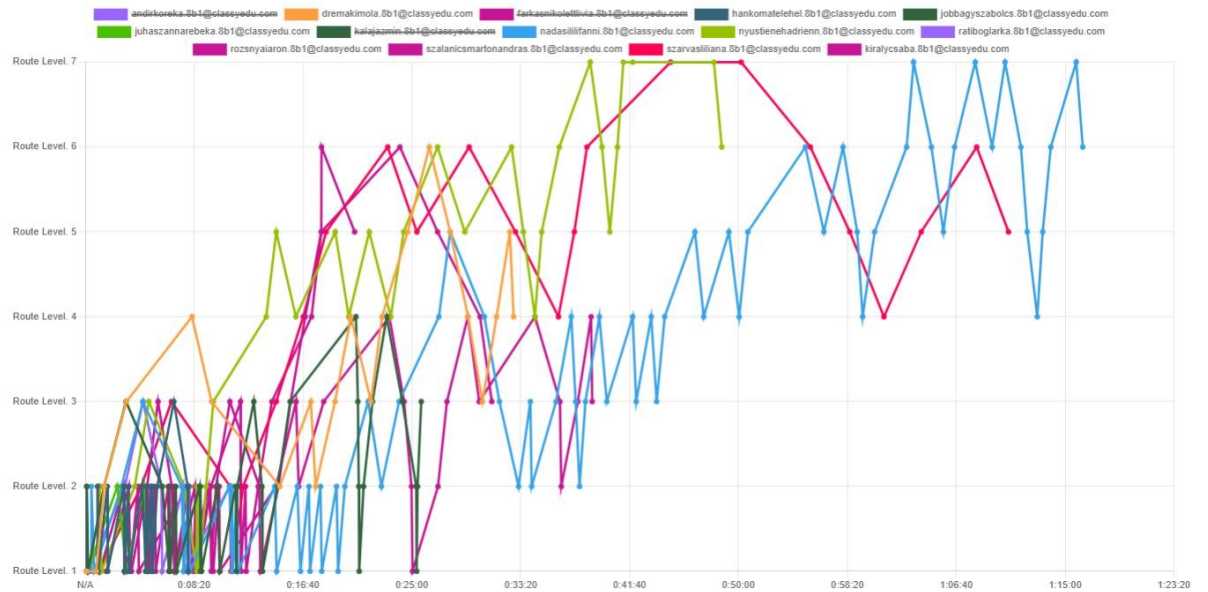
Aktualna pozycja: aktualny poziom każdego ucznia, najwyższy osiągnięty poziom, ile razy każdy uczeń spadł z danego poziomu.

Raporty dotyczące poziomów: liczba uczniów osiągających poziom, spadających z poziomu, średni wynik i czas spędzony na poziomie.


Podsumowanie trasy niestandardowej: jest to interesujący wykres przedstawiający osobiste ścieżki nauki uczniów. Można tu zaznaczyć/odznaczyć uczniów, aby wizualizacja była bardziej przejrzysta. Możesz także kliknąć kropki reprezentujące jednostki, zobaczyć ich wyniki i odtworzyć je w WebGL. Na przykład tutaj znajduje się podsumowanie trasy, aby zilustrować, jak zróżnicowana jest każda ścieżka:

Custom route summary

Hide all



W analizie trasy istnieje kilka możliwości pobierania raportów.

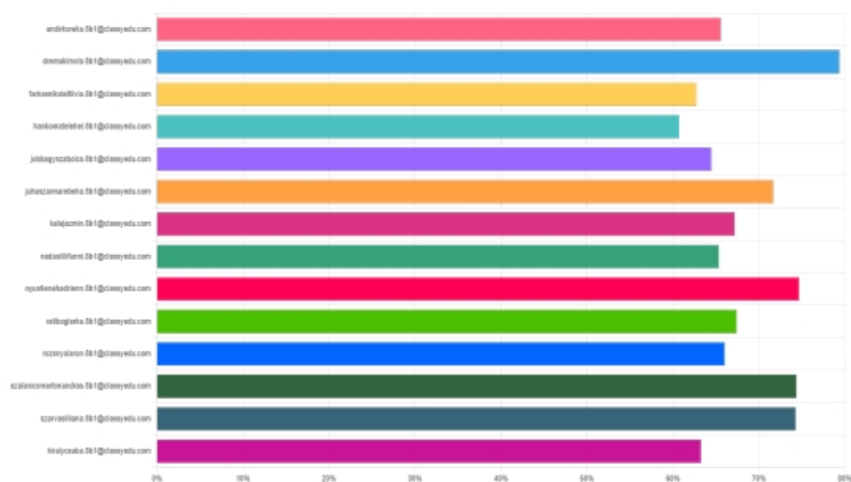
Najłatwiejszy i najbardziej spektakularny jest raport PDF: wystarczy nacisnąć przycisk  i pobrać go.

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

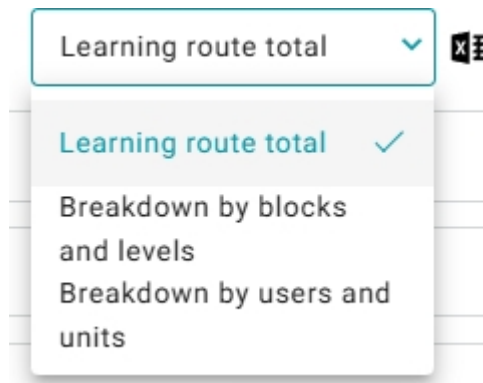


Learning time



Istnieje wiele różnych raportów Excel dostępnych po otwarciu rozwijanego pola, wybraniu rozdzielczości raportu, a następnie kliknięciu na .

Ostrzeżenie: bardzo szczegółowe raporty (z podziałem na użytkowników i jednostki) mogą być trudne do pobrania w przypadku dużych tras, ponieważ ogromna ilość danych może spowodować przekroczenie limitu czasu na serwerze.



Wyniki osobiste w grupie

Jeśli wrócisz do menu "Analityka grupy" i przewiniesz w dół do wyników osobistych, możesz wyświetlić raporty dotyczące każdego ucznia, z danymi porównanymi również do średniej grupy.

Detailed report: EDUBOT_HU_Vénkerti_8b - szalancsma@obandras.8b1

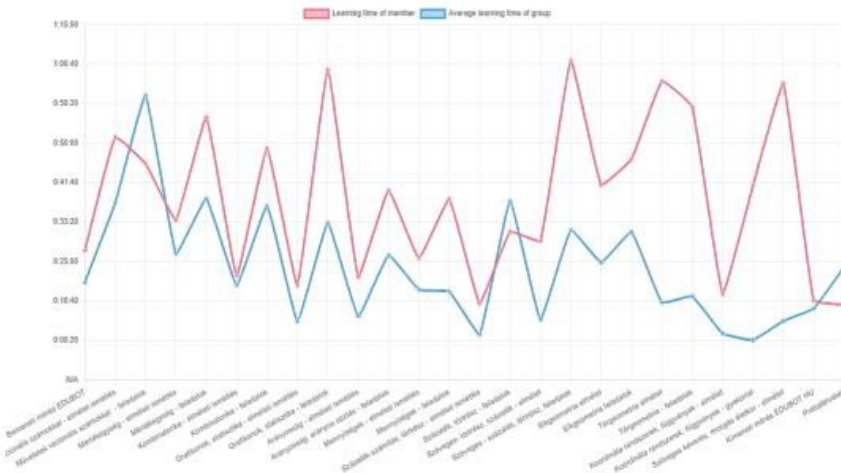
Learning time per route
Result per route
Learning time per route compared to group average
Result per route compared to group average

Tutaj można pobrać plik PDF przedstawiający wyniki wybranego ucznia na wszystkich wybranych trasach ORAZ porównujący je ze średnią grupy:

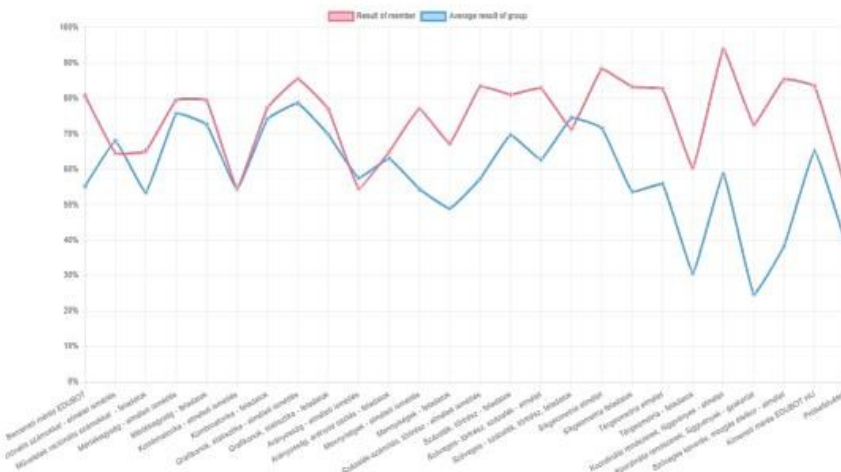
Kompleksowy przewodnik po EDUBOT

Learning time per route compared to group average

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



Result per route compared to group average



Możliwe jest również pobranie szczegółowych osobistych raportów Excel dotyczących każdej trasy.

Zagregowane wyniki osobiste

Ponieważ użytkownik może być członkiem kilku grup, Edubot ma oddzielną sekcję, która podchodzi do raportowania z perspektywy użytkownika.

Menu "Wyniki osobiste" zawiera informacje o użytkowniku jako użytkowniku oraz o dzieciach powiązanych z użytkownikiem jako rodzicem w systemie.

Należy wybrać użytkownika, grupę, a następnie zagłębić się w osobiste raporty trasy, aż do poziomu jednostki, nawet odtwarzając odpowiedzi udzielone na pytanie.

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.lrpScore	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
[game icon] First English Task	0	100	100	[eye icon]

To świetna okazja dla ciekawskich i troskliwych rodziców!

Więcej szczegółów i wskazówek dotyczących korzystania z systemu raportowania można znaleźć w odpowiedniej sekcji Metodologii:

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

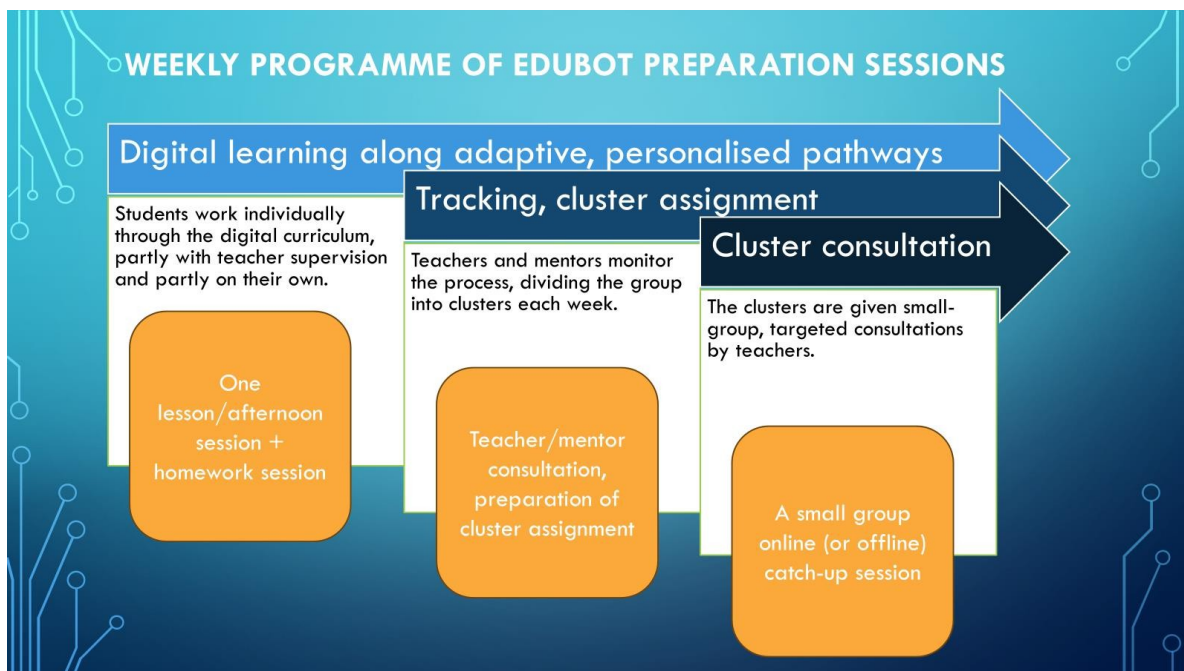
Łączenie adaptacyjnego nauczania cyfrowego i korepetycji osobistych

Głównym celem metodologii EDUBOT jest utrzymanie uczniów na ścieżce uczenia się, którą nazywamy "kanałem przepływu" między nudą a niepokojem, zapewniając, że każdy uczeń ma do czynienia z wymagającymi, ale nie przytłaczającymi trudnymi zadaniami edukacyjnymi.

Ścieżki edukacyjne Edubot dostosowują się do nawyków edukacyjnych uczniów. Ci, którzy wyróżniają się w danej dziedzinie, przechodzą dalej i otrzymują bardziej złożone zadania, podczas gdy ci, którzy mają trudności, otrzymują pytania pomocnicze, elementy wiedzy i wyjaśnienia, które pomogą im przezwyciężyć problemy.

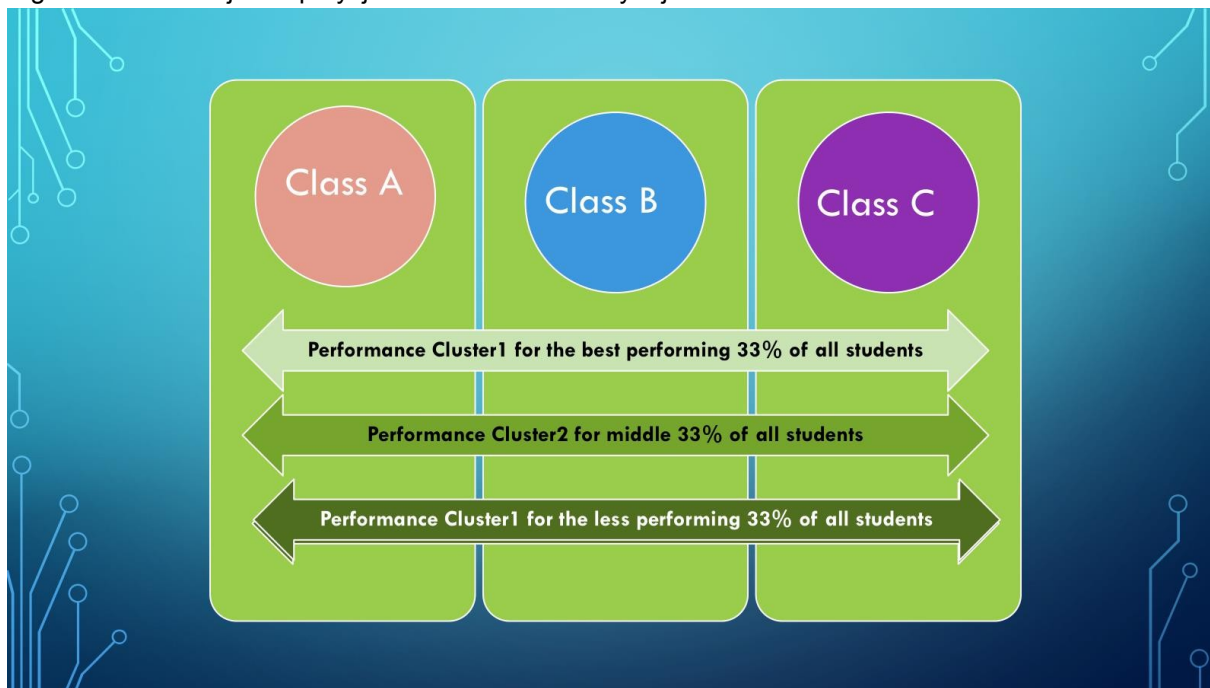
EDUBOT nie ma jednak na celu stworzenia cyfrowego systemu, który przejmie cały proces uczenia się.

Wierzmy, że adaptacyjne ścieżki cyfrowe mogą być najbardziej efektywne, jeśli proces uczenia się jest nadzorowany przez nauczycieli, a uczniowie regularnie otrzymują osobiste wsparcie w postaci korepetycji w małych grupach. Wyniki naszych sesji pilotażowych pokazują również, że w ten sposób można osiągnąć najlepsze wyniki w przygotowaniach do egzaminów.



Cyfrowy proces uczenia się może i często powinien być połączony z osobistymi korepetycjami. Edubot zapewnia unikalne rozwiązanie dla nauczania mieszanego, wspierając nauczycieli w klasach na bardziej jednorodne klastry.

Aby wykorzystać wyniki adaptacyjnych ścieżek uczenia się, Edubot sugeruje nauczycielom organizowanie sesji korepetycji w takich klastrach wydajności.



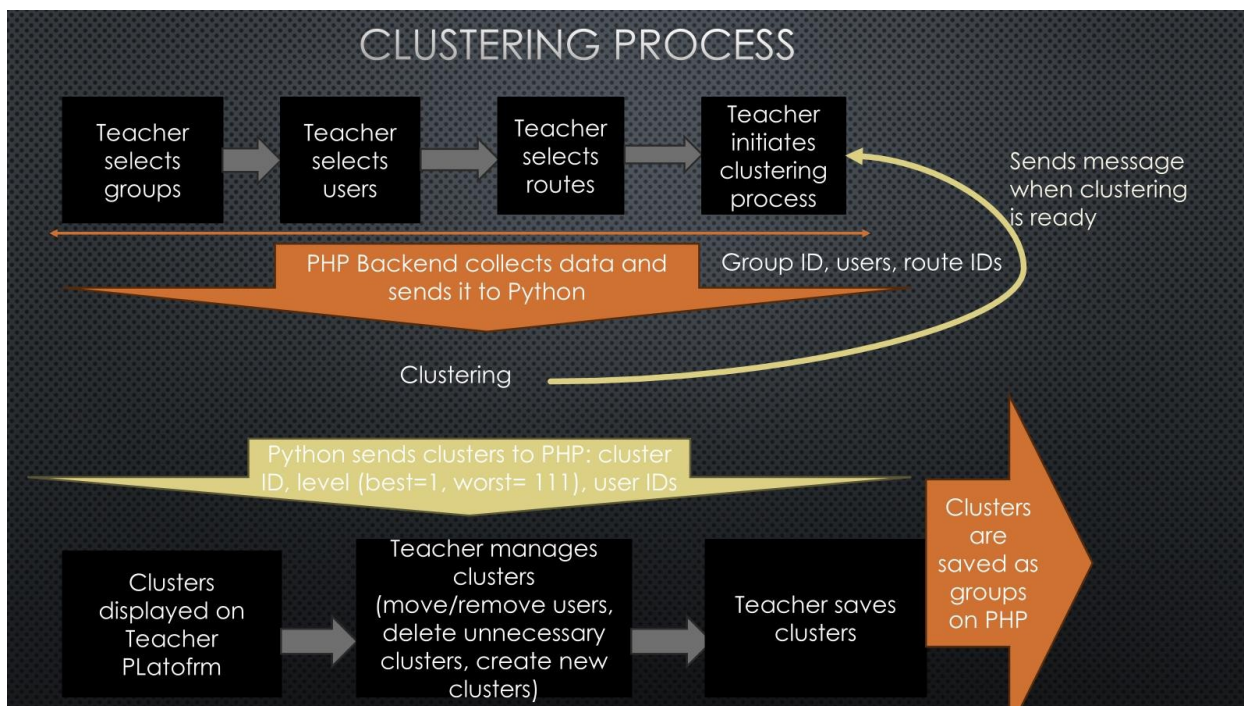
W fazie pilotażowej klastry były tworzone ręcznie.

Hiányosságok pótlása: klaszterek

Beosztás 12.04.

E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
Ábrányi	Vénkert 6a	Vénkert 6b	Vénkert 6c	Össztétel szám sz Klas							
3 noeliszgedi@gmail.com kirajzmin12@gmail.com verorics20090108@gmail.com	5 szenebodor2@gmail.com gazopetraiga@gmail.com guba.zsombor9@gmail.com anitanagy234@gmail.com nagybarnabas0908@gmail.com	7 andriko.reka29@gmail.com imola.dremak@gmail.com farkasniko21@gmail.com jobbagyzabocs09121@gmail.com lili.nadasdi09@gmail.com ratboglarika2@gmail.com lili.szarvas0508@gmail.com	2 aronmezey@gmail.com petersekeky1709@gmail.com	17							
0	0	1	0	1							
3 zalankaposztao@gmail.co somosmark20081007@gmail.com szilagynoemi20100426@gmail.com	0	4	5	12							
1 nikodemuszskiss@gmail.com	1 milanhernadi09@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 kiralorincz23557@gmail.com dk3251851@gmail.com	1 laszlocsabapeter@gmail.com	1 szalancsartonandras@gmail.com	0	9							
1 bmatec20090116@gmail.co	2 balaszdeak@hotmail.com sveharsara2@gmail.com	0	1 toth.oliver0214@gmail.com	4							
0	0	0	1 erdeyiliorafanni@gmail.com	1							
0	5 dorka100623@gmail.com szandi.boldissar2009@gmail.com penaszvitoria1228@gmail.com jazmin1984124@gmail.com	0	3 kulcsark13@gmail.com dorospap2009@gmail.com szaboviv123@gmail.com	8							

Po doświadczeniach pilotażowych byliśmy w stanie przeskoczyć asystenta, aby przejął część pracy. Asystent Edubot może teraz pomóc w tworzeniu takich klastrów w grupie lub między grupami w oparciu o wyniki uczniów w jednej lub kilku ścieżkach edukacyjnych.



W ten sposób można pracować z Asystentem w celu tworzenia klastrów:

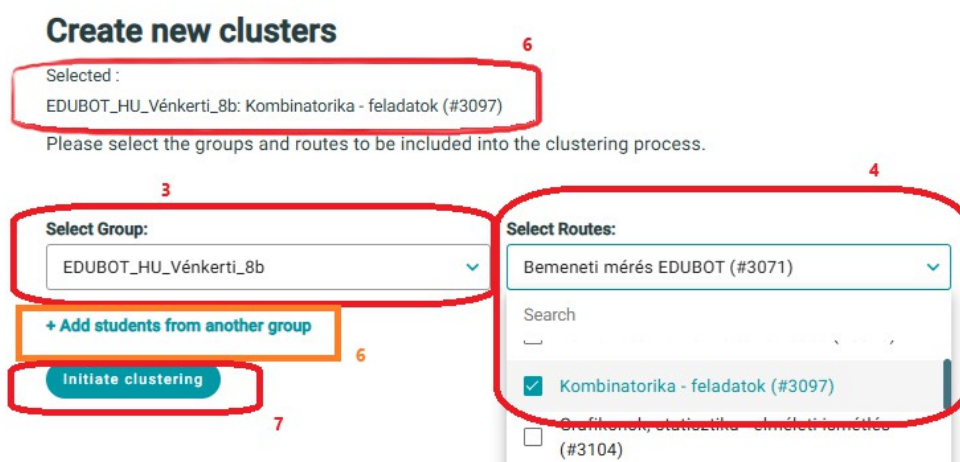
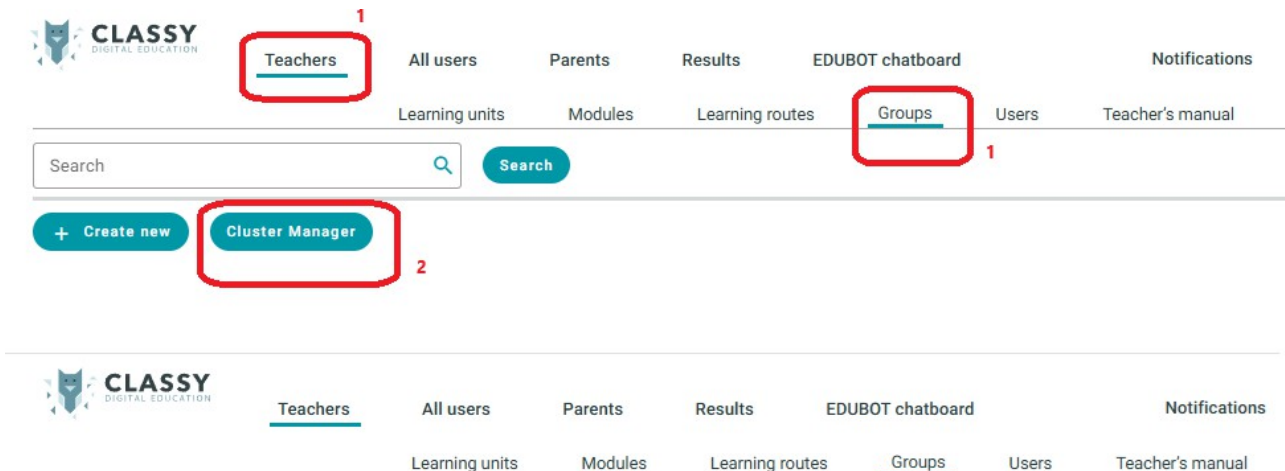
Jak tworzyć klastry wydajności?

Jednym ze sposobów tworzenia klastrów jest analiza wyników i ręczne tworzenie klas. Ponieważ jednak proces ten może być czasochłonny, zwłaszcza jeśli masz kilka klas do grupowania, możesz potrzebować pomocnej dłoni.

EBUBOT Assistant wykona klastrowanie za Ciebie.

Kroki, które należy podjąć:

1. Przejdź do Nauczyciele/Grupy
2. Wybierz opcję Menedżer klastrów
3. Wybierz "Utwórz nowy klaster"
4. Wybierz grupę, z którą chcesz pracować, a następnie wybierz trasę, której wyniki chcesz uwzględnić w procesie. *Jeśli chcesz, możesz także wybrać kilka tras.*
5. Jeśli chcesz uwzględnić inną grupę w procesie grupowania, wybierz opcję "Dodaj uczniów z innej grupy" i powtórz powyższy proces. *Należy pamiętać, że najlepiej dopasowane klastry zostaną utworzone po wybraniu tej samej trasy we wszystkich grupach. Asystent wykona grupowanie przy dowolnym wyborze, ale oczywiście najbardziej dopasowany zestaw danych dotyczących wyników uczniów będzie pochodził z wyników pojedynczej trasy.*
6. Sprawdź w wierszu "Wybrane", czy wybór jest prawidłowy.
7. Naciśnij "Inicjuj klastrowanie"

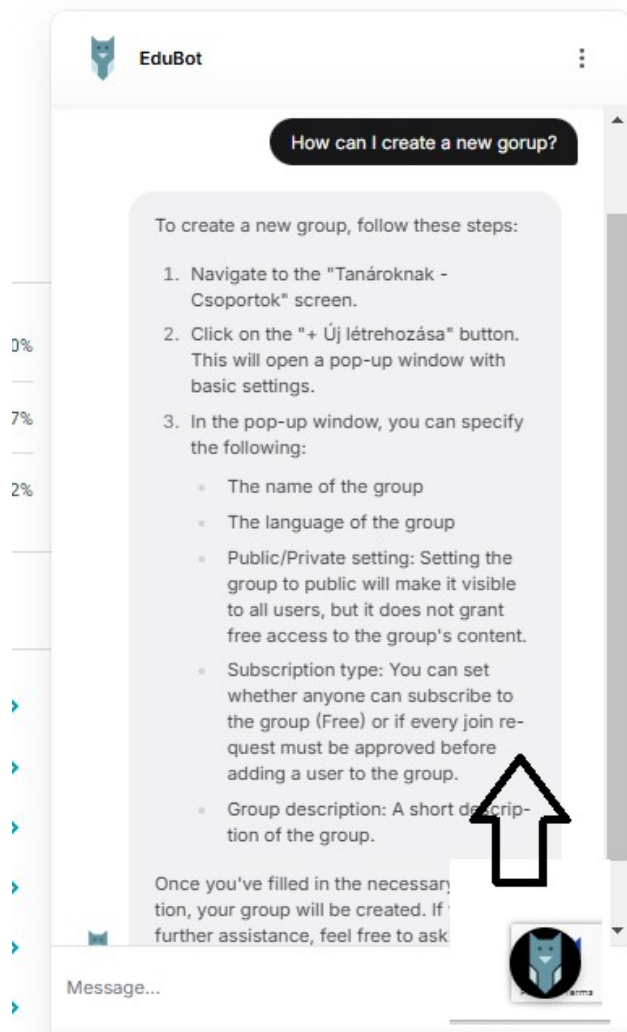


Zostanie wyświetlony komunikat informujący, że klastrowanie zostało zainicjowane. Proces ten może zająć kilka sekund lub minut, w zależności od ilości danych do przeanalizowania przez sztuczną inteligencję. Po zakończeniu procesu otrzymasz powiadomienie na platformie, a także w wiadomości e-mail. Możesz również samodzielnie sprawdzić, czy procesy zostały zakończone w "Menedżerze klastrów". Jeśli Twój proces jest oznaczony jako "Zakończony" na liście "Aktywnych procesów klastrowania", możesz otworzyć wynik, klikając "Otwórz".

klastry zaproponowane przez asystenta (patrz obrazek poniżej).

Możesz teraz ręcznie przenosić uczniów z jednego klastra do drugiego (1), dodawać nowe klastry (2) i usuwać opróżnione (3). Zalecamy zmianę nazwy (4) klastrów, z którymi chcesz pracować, tak aby można było łatwo zidentyfikować je później.

Po zakończeniu modyfikacji można nacisnąć przycisk "Zapisz klastry jako grupy" (5). Klastry zostaną teraz zapisane jako grupy i wyświetlone jako grupy w menu "Moje grupy". Od tego momentu można z nimi pracować tak, jak z każdą inną grupą szkoleniową.



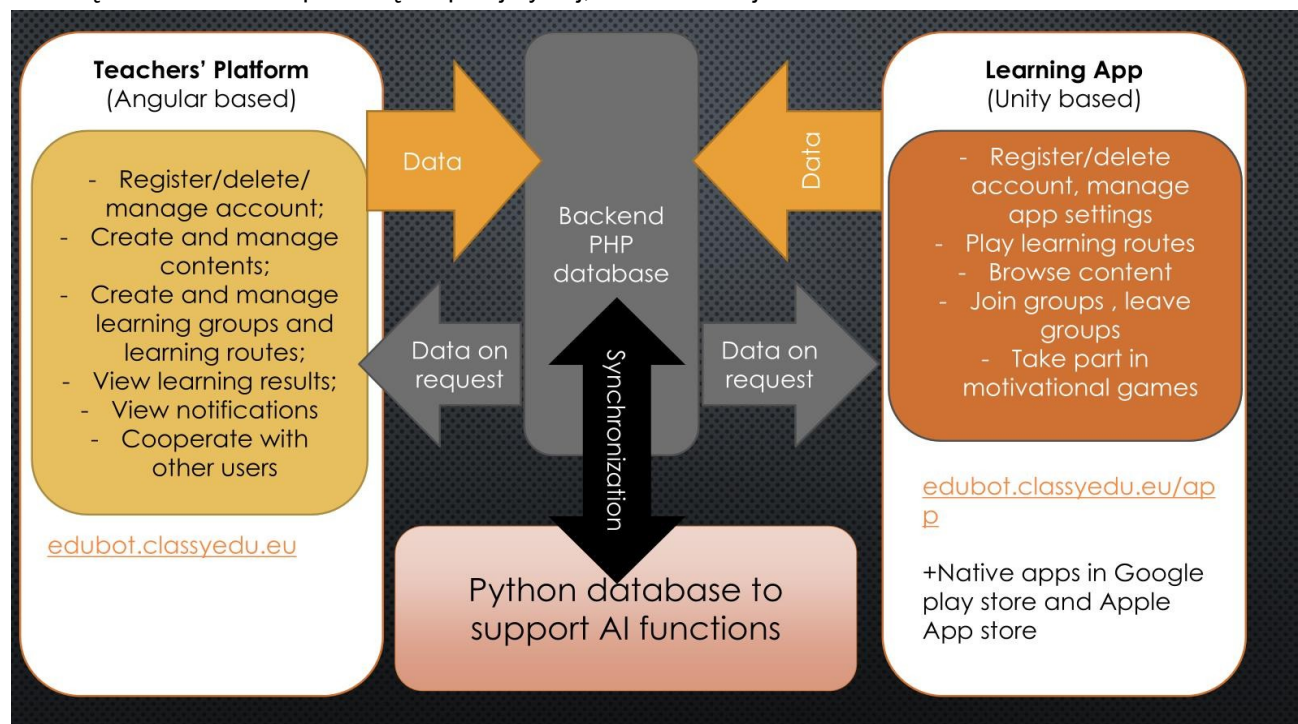
Asystent nie jest jednak po to, aby stać się zaporą ogniową między ludźmi. Nie wahaj się skontaktować z nami w przypadku jakichkolwiek pytań, problemów lub wątpliwości:

info@interregioforum.hu

Struktura techniczna rozwiązania EDUBOT

Struktura ogólna

Rozwiązanie EDUBOT opiera się na przejrzystej, choć złożonej architekturze.



fazie rozwoju stworzono dynamiczną bazę danych i strukturę zaplecza, które stanowią podstawę rozwiązań EDUBOT. Ponieważ system ten jest bazą danych PHP, całkowicie nowa struktura backendu musiała zostać zbudowana w Pythonie, aby umożliwić dynamiczny dostęp rozwiązań AI do danych. Konieczne było również opracowanie stałej synchronizacji między bazą danych PHP i Python.

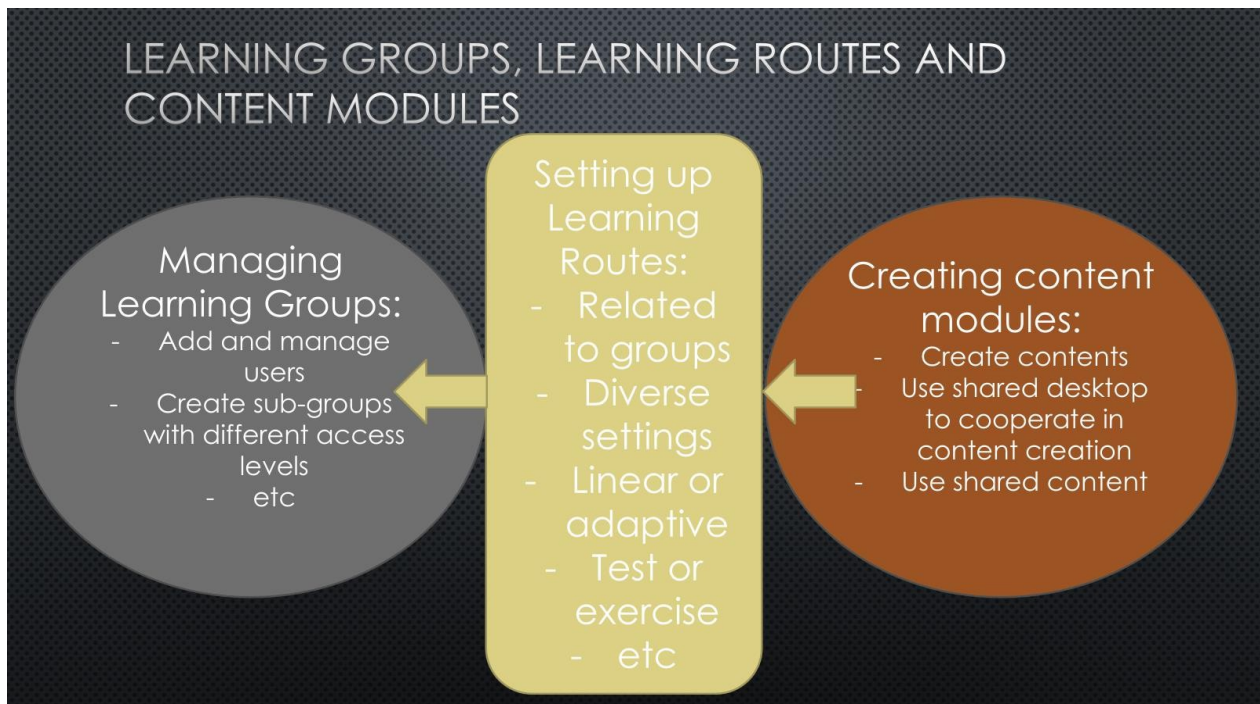
Po stronie front-endu narzędzie EDUBOT, zwane również platformą dla nauczycieli. Obejmuje ono system zarządzania nauczaniem (LMS) i narzędzie do tworzenia treści (CAT), oba zasilane przez sztuczną inteligencję w celu tworzenia treści, obsługi spersonalizowanych ścieżek edukacyjnych i dostarczania informacji zwrotnych na temat działań edukacyjnych.

Narzędzie to umożliwia nauczycielom tworzenie i uruchamianie kursów wspomaganych sztuczną inteligencją oraz opracowywanie nowych interaktywnych treści, znacznie zwiększając ich możliwości instruktażowe. Z myślą o uczniach aplikacja EDUBOT została opracowana w środowisku Unity, dostępnym na Androida, iOS i WebGL, zaprojektowanym specjalnie z myślą o potrzebach uczniów, przyjaznym dla użytkownika i kompatybilnym z szeroką gamą urządzeń, zapewniając dostępność. Asystent EDUBOT składa się z kilku rozwiązań AI zintegrowanych zarówno z narzędziem, jak i aplikacją. Pomaga uczniom w adaptacyjnych ścieżkach uczenia się, prostych rozmowach i wyborze elementów wiedzy, pomagając w zadawaniu pytań i wyjaśnieniach, jednocześnie wspierając

nauczycieli w zakresie zarządzania grupami i tworzenia treści. Rozwój funkcji asystenta obejmował programowanie i szkolenie zastosowanych chatbotów.

Zarządzanie grupami, tworzenie modułów zawartości i zawartości dla grup za pomocą ścieżek edukacyjnych

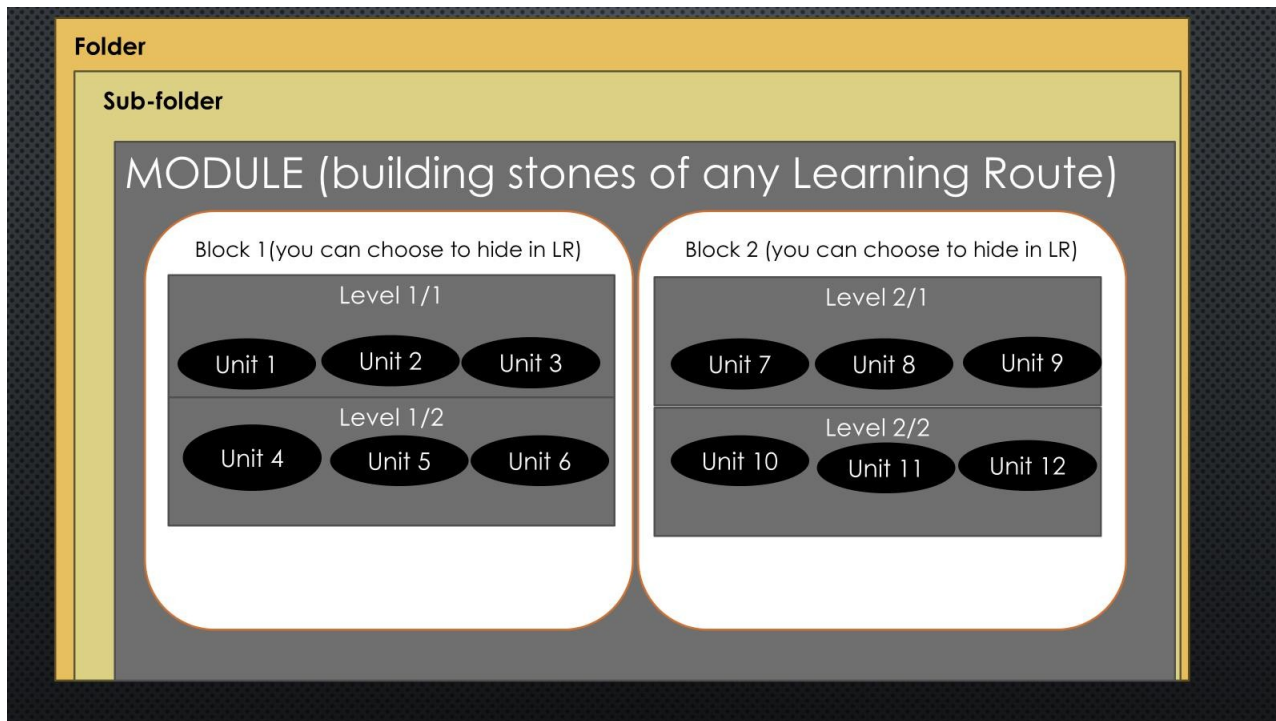
Platforma dla nauczycieli integruje system zarządzania nauczaniem (LMS) i narzędzie do tworzenia treści (CAT), funkcje oparte na sztucznej inteligencji do tworzenia treści, obsługi spersonalizowanych ścieżek edukacyjnych i dostarczania informacji zwrotnych na temat działań edukacyjnych.



Zarządzanie procesem nauczania opiera się na grupach nauczania. W ramach grup tworzymy oddzielne grupy uprawnień dla nauczycieli i uczniów, aby nauczyciele mogli uzyskać dostęp do funkcji, takich jak zarządzanie treścią i przeglądanie raportów, które nie są dostępne dla uczniów. To, jakie uprawnienia zostaną nadane członkom grupy, zawsze od jej właściciela.

Zawartość jest tworzona jako **jednostki**, które są pogrupowane w **moduły**.

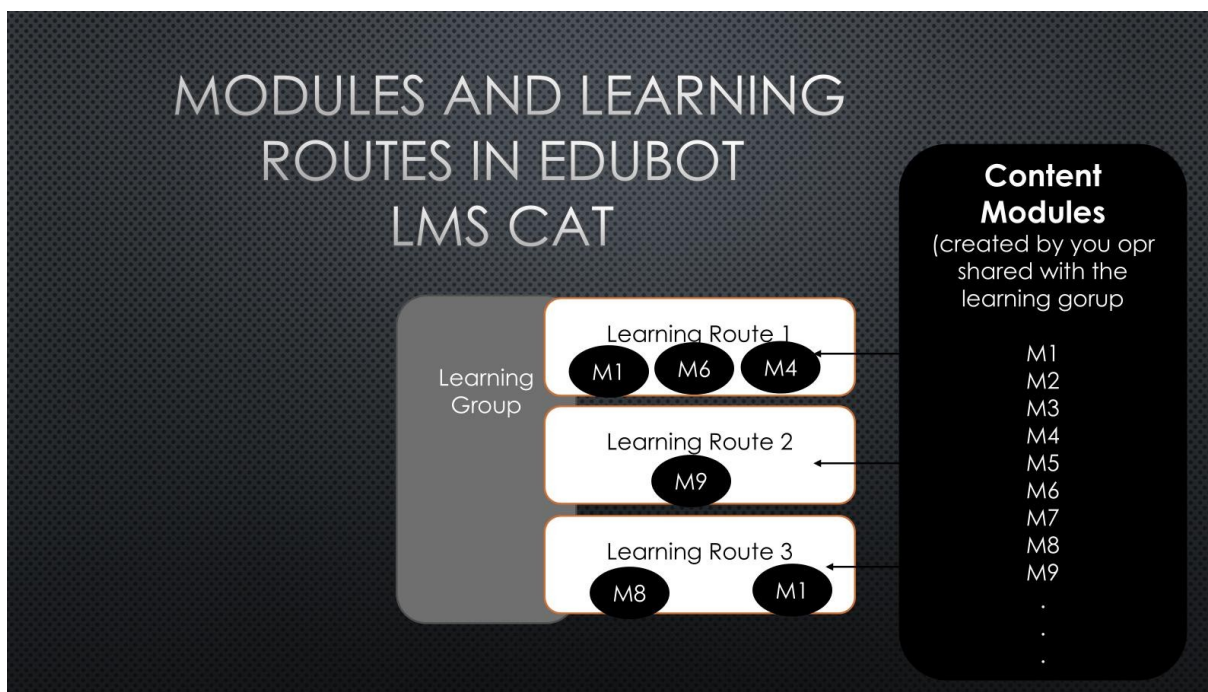
Moduły mogą mieć wiele poziomów, wspierając asystenta AI w projektowaniu spersonalizowanych ścieżek nauki w adaptacyjnych trasach.



Grupy i moduły treści są połączone **ścieżkami edukacyjnymi**. Struktura ta zapewnia Edubot wyjątkową elastyczność.

Ta sama treść może być wykorzystywana w kilku ścieżkach edukacyjnych z różnymi ustawieniami, dzięki czemu ta sama treść może być stosowana w różnych kontekstach edukacyjnych.

Na przykład moduł treści może być testem w jednej ścieżce edukacyjnej i ćwiczeniem w innej.



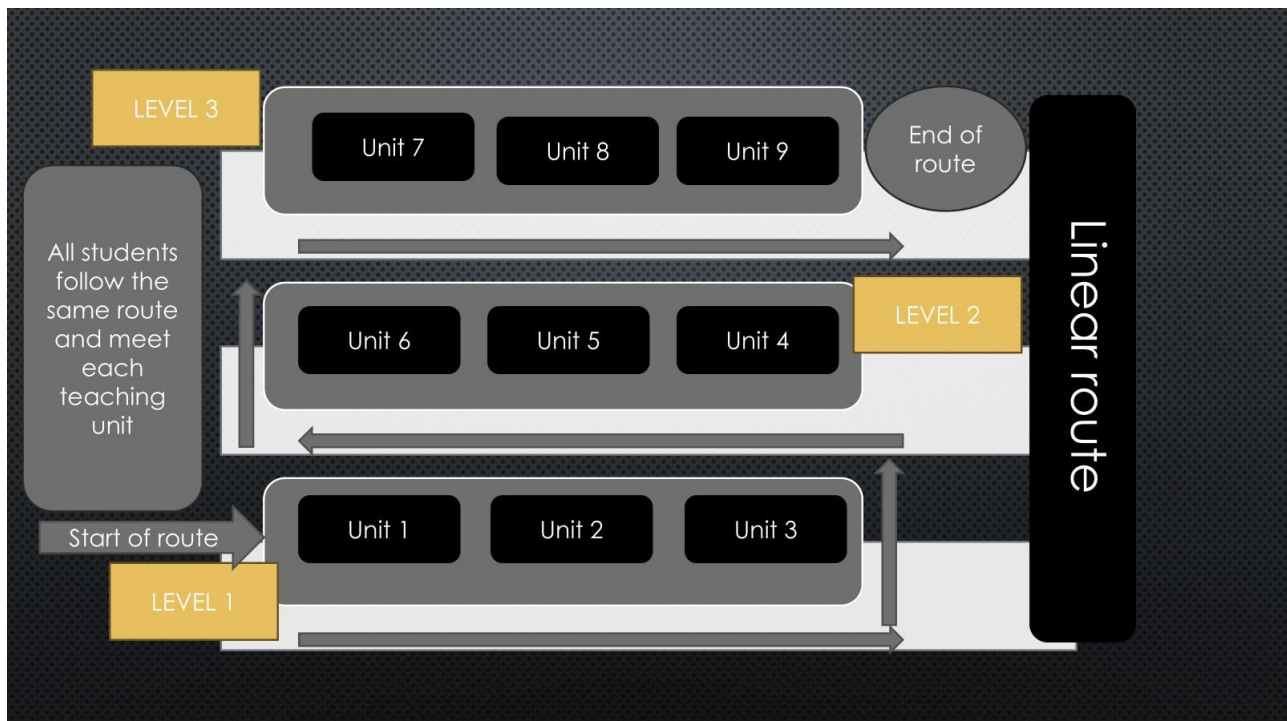
Wyjaśnienie liniowych i adaptacyjnych ścieżek nauki

Ścieżki nauki mogą być skonfigurowane jako liniowe lub adaptacyjne.

Ponieważ moduły mogą być wykorzystywane w kilku ścieżkach edukacyjnych, określone treści mogą być prezentowane uczniom na kilka sposobów: jako ścieżka liniowa lub jako ścieżka adaptacyjna z różnymi ustawieniami wstępnymi.

Ścieżki liniowe są bardzo proste: jednostki pojawiają się jedna po drugiej, a uczeń spotyka się z nimi w kolejności, w jakiej umieścić je nauczyciel. Trasy liniowe są idealne do prezentowania nowych informacji: prezentujemy film lub tekst, a następnie zadajemy kilka pytań, aby sprawdzić, czy uczeń zrozumiał o co chodzi.

Jednak w trasach liniowych nie ma miejsca na zróżnicowanie. Niektórzy uczniowie mogą się znudzić, uznając informacje za znajome, a zadania za zbyt łatwe do rozwiązania. Inni mogą uznać te same zadania za nierozwiązywalne i mogą nie mieć podstaw do zrozumienia prezentowanych informacji.

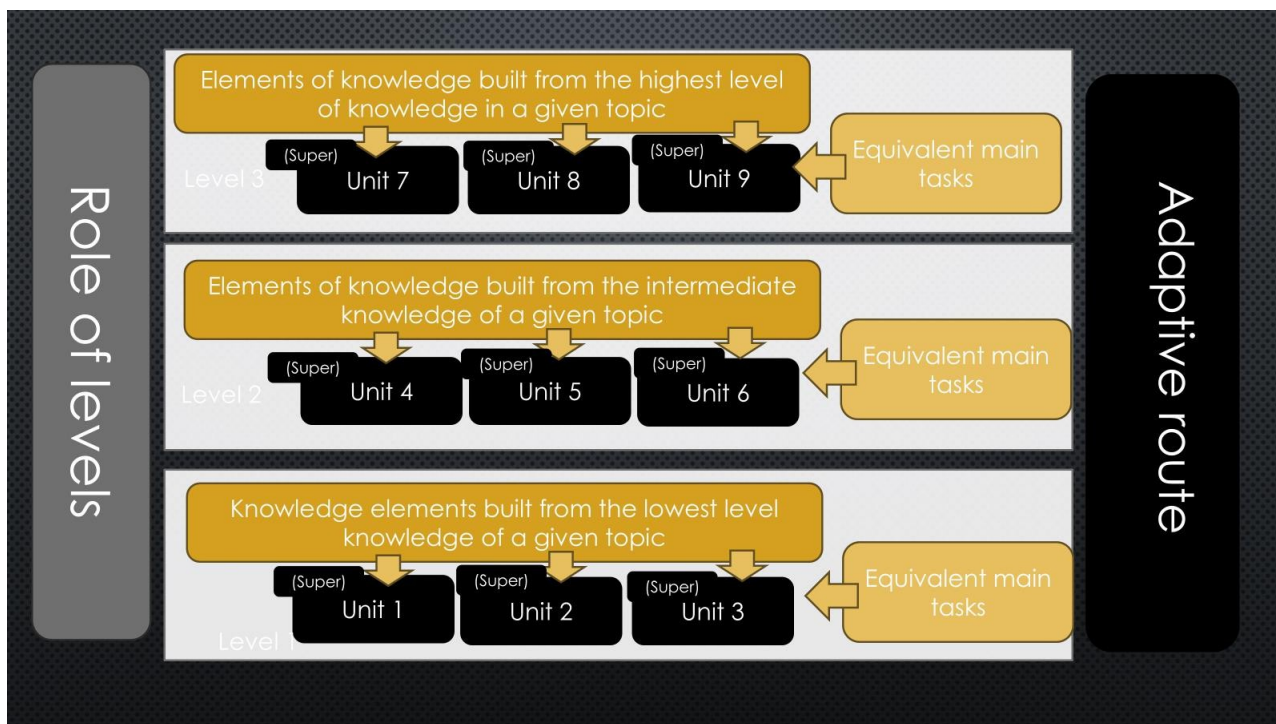


Ale tutaj pojawia się **adaptacyjna droga** do rozwiązania tego problemu.

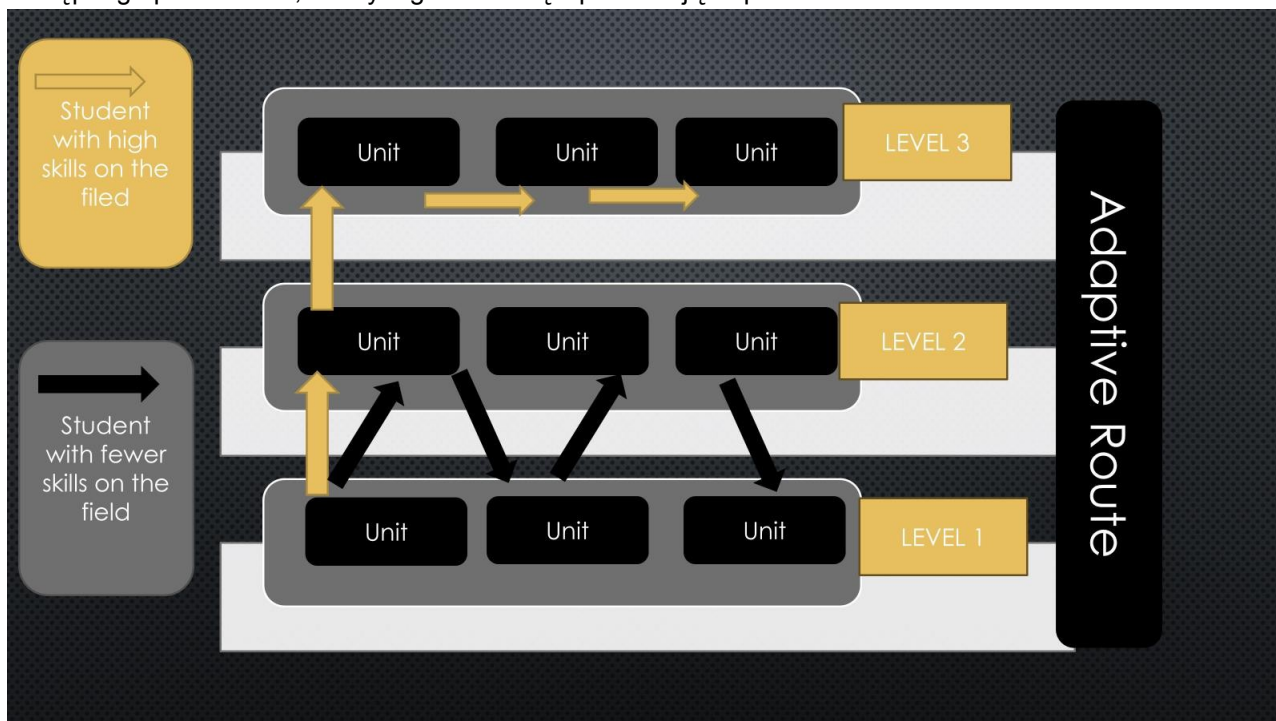
Asystent AI prowadzi uczniów spersonalizowanymi ścieżkami: każdy uczeń rozwija się we własnym tempie.

Oczywiście treść powinna być tworzona w sposób odpowiadający takiemu podejściu.

Dlatego jednostki na określonym poziomie modułów w ścieżkach adaptacyjnych powinny zawierać równoważne zadania, obejmujące określony poziom wiedzy wymagany do ukończenia poziomu.



Tak więc ci, którzy rozwiązują zadanie na pewnym poziomie bez wsparcia z zewnątrz, przejść do następnego poziomu. Ci, którzy tego nie robią... potrzebują wsparcia.



Jak zatem wspierać uczniów, którzy nie potrafią samodzielnie rozwiązywać zadań na określonym poziomie? Rozwiązaniem oferowanym przez Edubot jest bohater ścieżek adaptacyjnych,

Superjednostka.



A **SuperUnit** is a regular unit transformed into a complex learning block containing interconnected 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.)

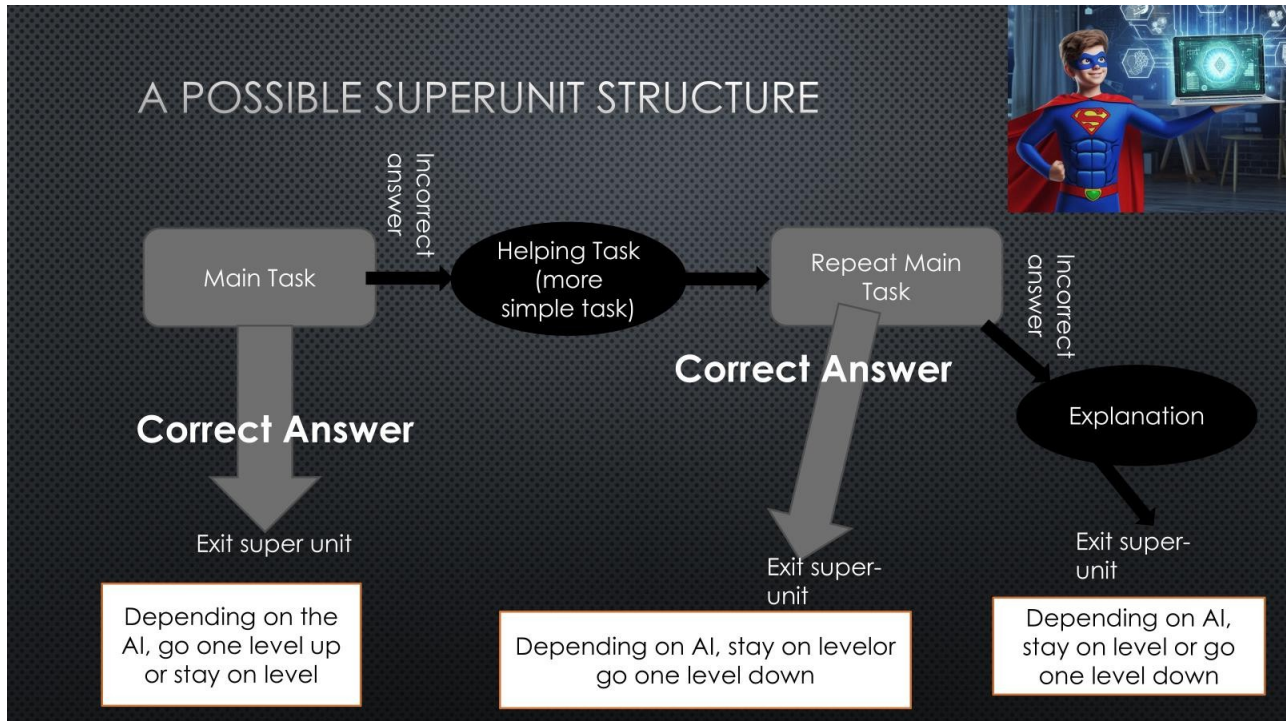
Helping Questions/HQ (there can be several HQ, their role is to provide support to solve the main task. HQ is an interactive question, preferably set in "Exercise" mode, so that the student cannot leave it without providing the right answer)

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

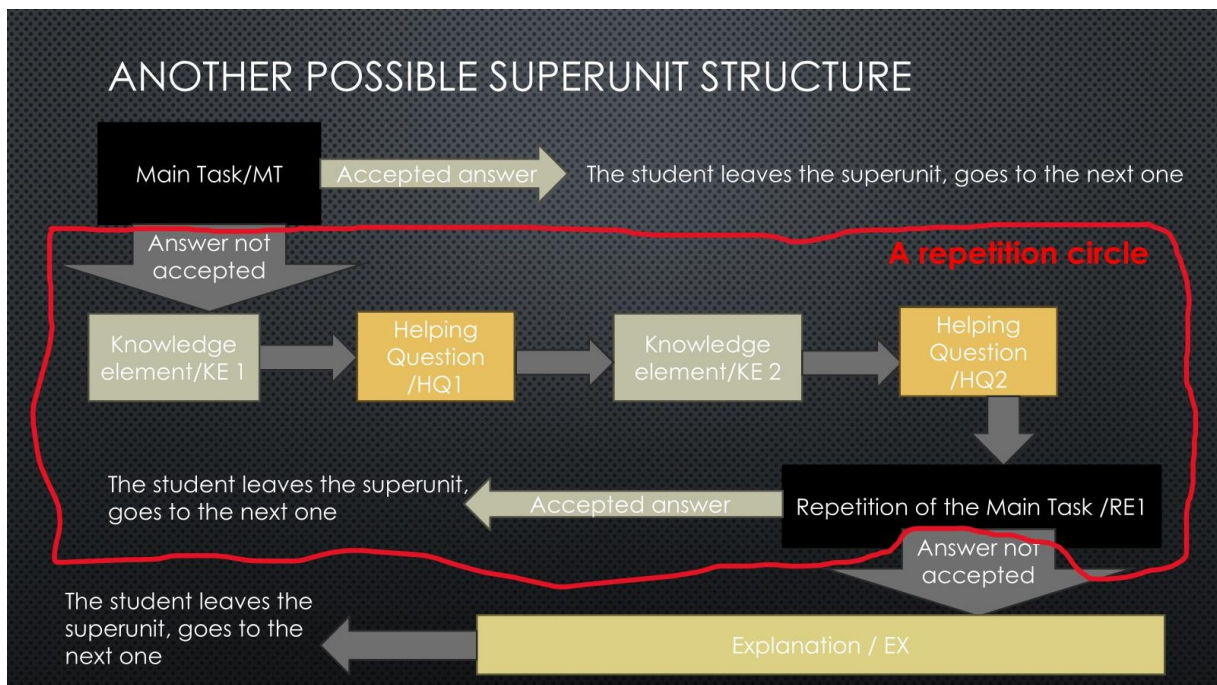
Explanation /EX (There should be one explanation at the end of the SuperUnit, for those students who could not solve the task even after all the KE and HQ they got. The EX provides a solution to the task. It is a text or video file)

Superjednostka to jednostka, która jest powiązana z innymi jednostkami: elementami wiedzy, wyjaśnieniami, pytaniami pomocniczymi, a nawet rozwiązaniem zadania wyjaśnionym w tekście i/lub filmie. Niektóre elementy mogą być powiązane z kilkoma jednostkami i oczywiście KAŻDA jednostka może stać się superjednostką.

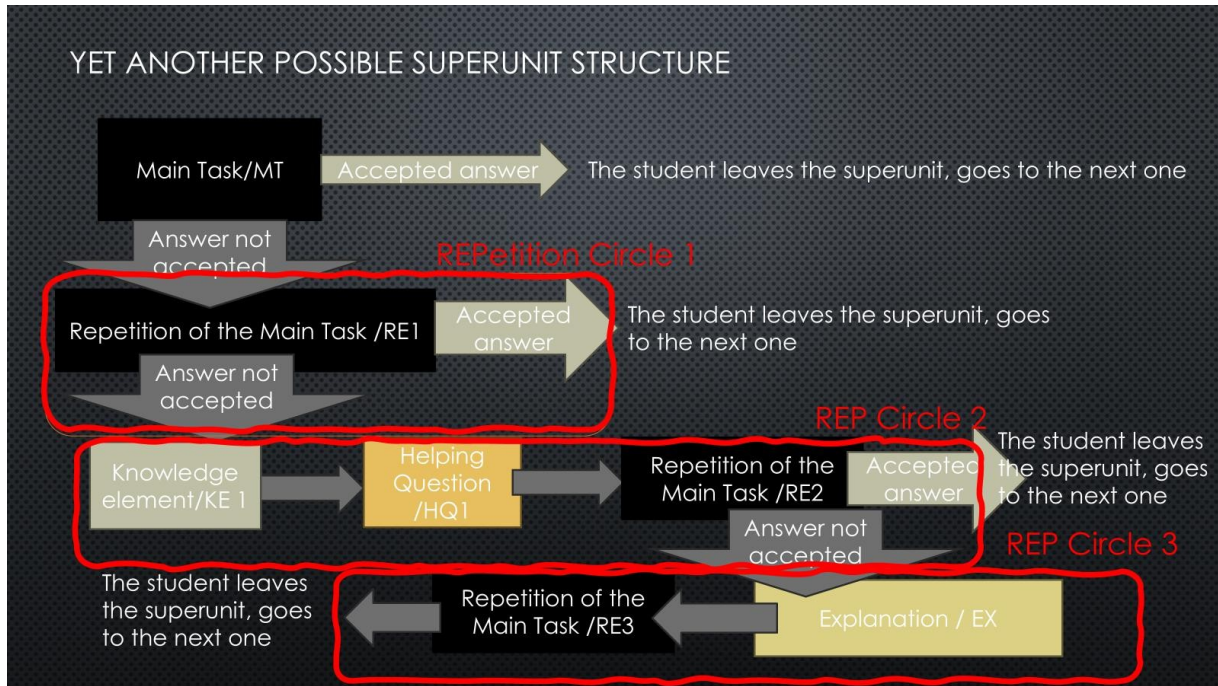
Oto możliwa struktura **superjednostki**:



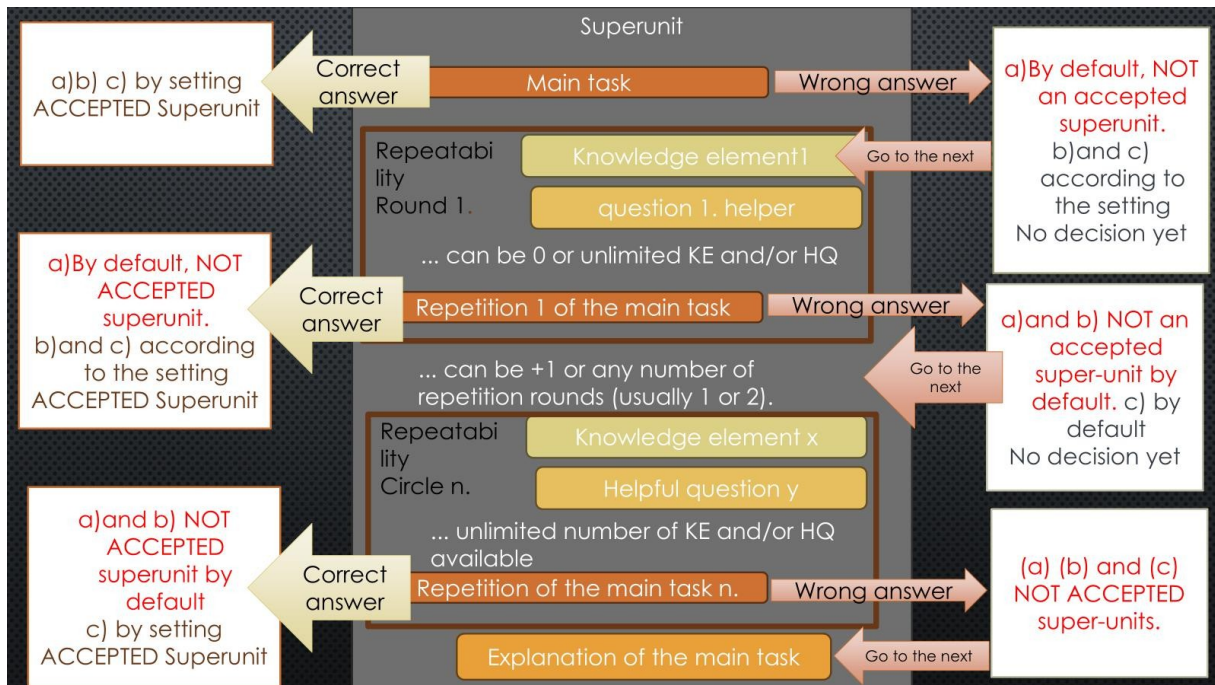
Jak , celem jest umożliwienie asystentowi wspierania ucznia bez interwencji nauczyciela. Struktura Superunit jest elastyczna, więc może zawierać kilka elementów wiedzy i pytań pomocniczych związanych z głównymi zadaniami.



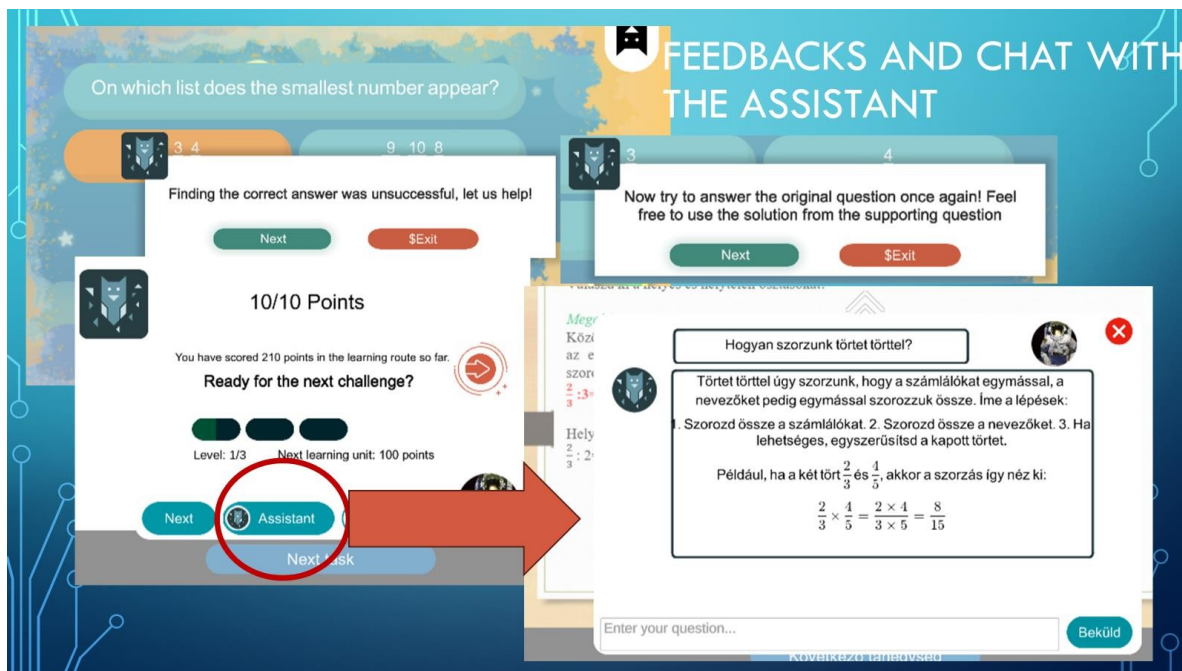
W zależności od złożoności głównego zadania, asystent może zaoferować kilka rodzajów pomocy i może powtórzyć główne zadanie więcej niż jeden raz, chociaż zbyt wiele powtórzeń może przynieść efekt przeciwny do zamierzonego.



Wreszcie, oto model hipotetycznej Superjednostki z nieograniczoną liczbą "kółek powtórzeń" i możliwych wyników działań ucznia.



To właśnie na końcu Superjednostki uczeń może kierować pytania bezpośrednio do Asystenta.



Czat w obrębie superjednostek jest niedozwolony. Wynika to z faktu, że niektórzy uczniowie ulegają pokusie, by poprosić robota o ostateczną odpowiedź, jeśli pozwolono im na rozmowę podczas rozwiązywania zadania. Taka odpowiedź nie pomogłaby w procesie uczenia się i doprowadziłaby do fałszywych informacji na temat kompetencji ucznia.

Podpowiedzi orientacyjne dla asystenta AI: ustawienia tras adaptacyjnych

Asystenta AI można uwolnić i pozwolić mu prowadzić uczniów tak, jak chce.

W dużych programach edukacyjnych, gdzie wielu uczniów pracuje z tym samym materiałem, jest to dobre rozwiązanie.

Jednak na początku wszystkich procesów nauczyciele są zachęceni do wyznaczania granic sztucznej inteligencji poprzez udzielanie wskazówek, jak prowadzić uczniów.

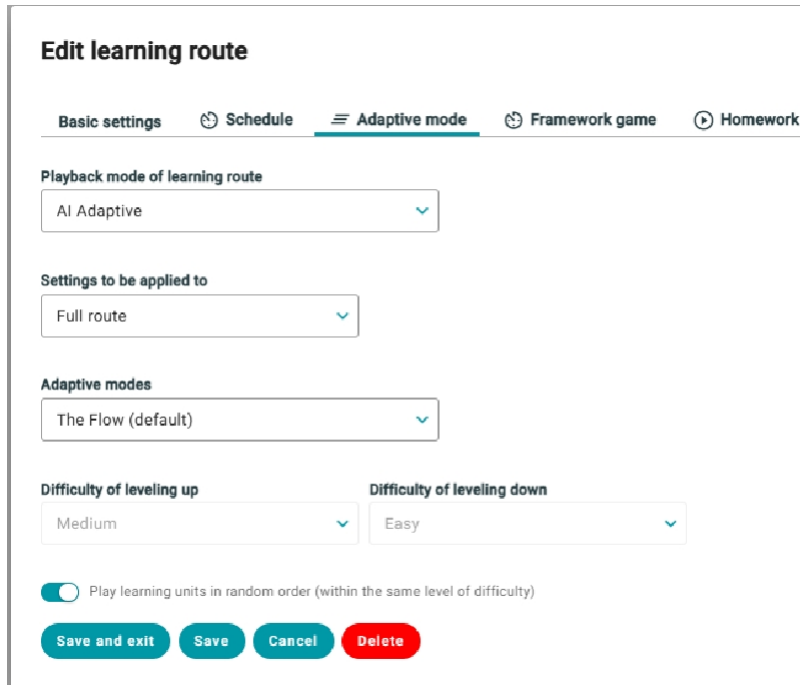
W ten sposób można uniknąć pytań typu: Dlaczego spadłem na dwa poziomy jednocześnie? Dlaczego wciąż jestem na poziomie 3, skoro ukończyłem dwa zadania? A przynajmniej będziesz w stanie odpowiedzieć na te pytania :).

Sugerujemy skorzystanie z podpowiedzi AI o nazwach "The Flow", "Steady Way to the Top", "Jumping Jack" i "Challenge Road".

W tym rozdziale dowiesz się, co się dzieje, gdy wydajesz te polecenia asystentowi.

Przed wszystkim należy wybrać ustawienie "Adaptacyjna sztuczna inteligencja" w pierwszym rozwijanym polu. Następnie wybierz opcję Pełna trasa i wybierz ustawienia dla swojej trasy.

Oto samouczek krok po kroku, jak to zrobić:



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: Medium Difficulty of leveling down: Easy

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

Save and exit Save Cancel Delete

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

Domyślnym ustawieniem dróg adaptacyjnych jest "**Przepływ**". Jeśli jesteś początkujący, użyj tego ustawienia. Pozwoli to wybitnym uczniom szybko awansować, podczas gdy ci, którzy potrafią skutecznie korzystać ze wsparcia asystenta, nie doświadczą niepowodzeń. Ci, którzy nie mogą naprawdę skorzystać ze wsparcia, pozostaną na niższych poziomach.

Kompleksowy przewodnik po EDUBOT

	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>

Jeśli chcesz zapewnić swoim uczniom stosunkowo łatwy sposób ukończenia trasy, wybierz ustawienie "Stała droga na szczyt". Nie tylko wybitni uczniowie, ale także ci, którzy mogą skorzystać ze wsparcia asystenta, będą szybko awansują na ścieżce edukacyjnej. Niewielu pozostanie na niższych poziomach.

	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>

Jeśli chcesz zaoferować ekscytujące doświadczenie edukacyjne, wybierz opcję "Jumping Jack". To ustawienie będzie częstych ruchów w górę i w dół. Doświadczenie pokazuje, że niektórzy uczniowie mogą uznać za kłopotliwe, że nawet jeśli nauczą się od asystenta i rozwiążą powtórkę głównego zadania, mogą zostać zdegradowani do niższego poziomu. Inni lubią skoki i upadki.

	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>

Jeśli chcesz, aby twoja grupa ćwiczyła uważnie na każdym poziomie i przeszła na wyższy poziom, jeśli ich wiedza jest naprawdę solidna, wybierz "Drogę wyzwań". To ustawienie sprawia, że uczniom trudniej jest "wspiąć się" na wszystkie poziomy ścieżki edukacyjnej i z pewnością spotkają się z kilkoma głównymi zadaniami na każdym poziomie.

<p>Route setting name: Challenge Route</p> <p>Level up: Only the first try counts, Move up a level after two successful solutions (Hard)</p>	<p>Settings within the super-unit</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 settings</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>

Możesz także włączyć przycisk "Odtwórz jednostki edukacyjne w losowej kolejności". Jeśli to zrobisz, uczniowie otrzymają losowe superjednostki jako pierwsze zadanie na każdym poziomie. Tak więc, jeśli na są 3 superjednostki, uczeń A otrzyma superjednostkę 1, a uczeń B otrzyma superjednostkę 2 na . Jest to bardziej zabawne, a także utrudnia niechcianą współpracę.

Ekstremalne opcje w adaptacyjnych ustawieniach dla poszukiwaczy przygód z czarnym pasem





Wreszcie, jeśli naprawdę chcesz zagłębić się w świat tras adaptacyjnych, masz jeszcze dwie opcje.

Rozważ je tylko wtedy, gdy naprawdę masz dużo czasu do zainwestowania.


Jedną z opcji jest całkowite uwolnienie SI i pozwolenie jej na wybór jednostek bez żadnych podpowiedzi. Nazywa się to trybem "Eksperymentalnym", więc jest to opcja, którą należy wybrać, jeśli chce się z nią poeksperymentować.

Daje to dobre wyniki, ale tylko wtedy, gdy jest wystarczająco dużo danych, co oznacza przypadek ścieżek edukacyjnych (już) odtwarzanych przez wielu uczniów.

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

W dokumencie System Plan znajduje się rozdział opisujący logikę różnych algorytmów rekomendacji, które można uwolnić. Nie będziemy go tutaj powtarzać, ponieważ jest bardzo techniczny, ale to są twoje wybory:

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

Na drugim krańcu spektrum wyboru można zdecydować się na całkowite przejęcie zadania od Asystenta i ręczne skonfigurowanie dodatkowych warunków dla przeskakiwania z poziomu na poziom. Jeśli chcesz to zrobić, możesz wybrać ustawienie "Niestandardowe".

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

Warunki te zależą od akceptacji odpowiedzi uczniów na zadanie główne i jego powtórzenia, odpowiednio, liczby zadań pomyślnie rozwiązanych na określonym poziomie.

Należy ustawić osobne warunki dla zwiększania i zmniejszania , warunki wyjaśnione w poniższych tabelach:

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):

...

Wyboru można dokonać, biorąc pod uwagę możliwe wyjścia superjednostek. Wymaga to małego wyjaśnienia.

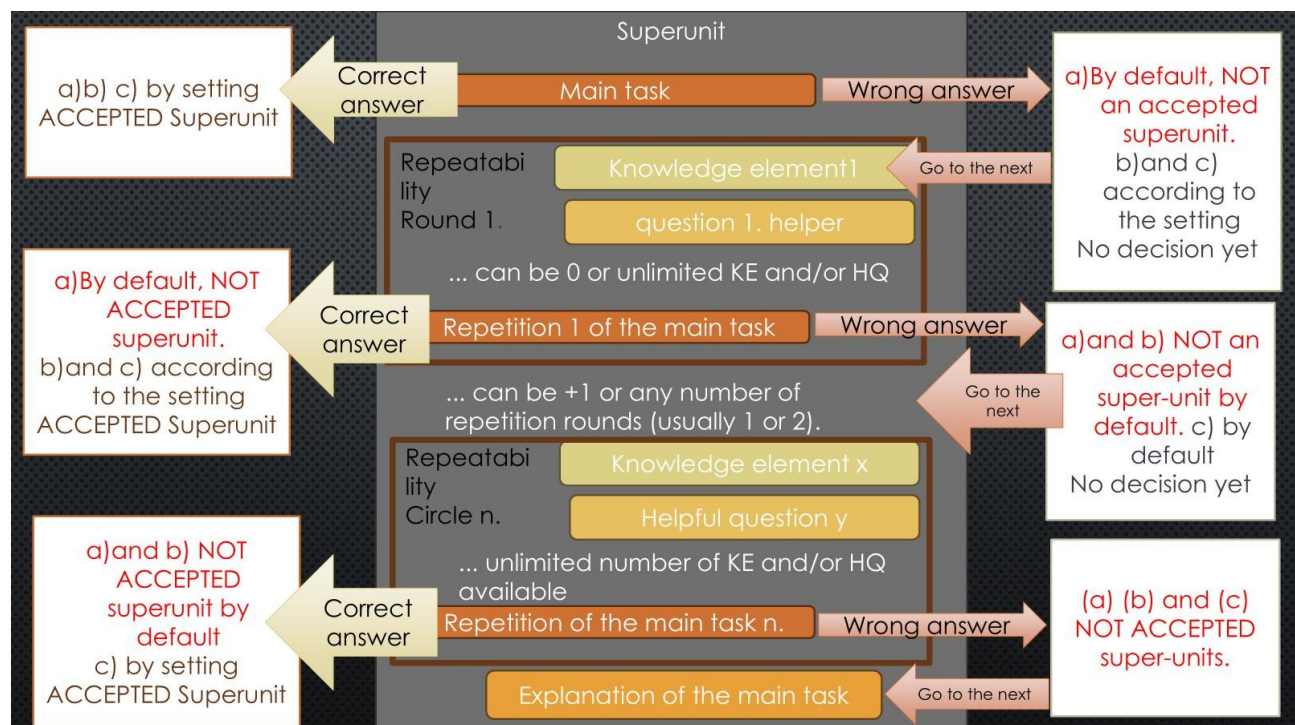
Istnieją 3 warunki, które określają łatwość/trudność skoku/spadku z poziomu.

Kompleksowy przewodnik po EDUBOT

Po pierwsze, ważne jest, aby wspomnieć o kryteriach **wyniku jednostkowego**. Oznacza to % wyników, w których odpowiedź jest akceptowana. Wartość ta jest ustawiana przez twórcę treści podczas jednostki. Wartość ta jest domyślnie ustawiona na 100%, ale można ją zmienić w ustawieniach jednostki. Na przykład, jeśli masz jednostkę, która zawiera 5 pytań, możesz uznać wynik za zaakceptowany, jeśli 4 zostały udzielone poprawnie. To kryterium odnosi się do wszystkich jednostek, nie tylko superjednostek. Kryteria te powinny być określane jako "Kryteria wyniku". Ważne jest, aby pamiętać, że istnieje takie kryterium. **NIE BĘDIEMY JEDNAK MÓWIĆ O TYM WIĘCEJ, PONIEWAŻ NIE JEST TO COŚ, CO MOŻNA USTAWIĆ W USTAWIENIACH ŚCIEŻKI EDUKACYJNEJ, NALEŻY TO USTAWIĆ NA POZIOMIE JEDNOSTKI.**

Po drugie, musimy rozważyć, czy **Superjednostka** jest akceptowana.

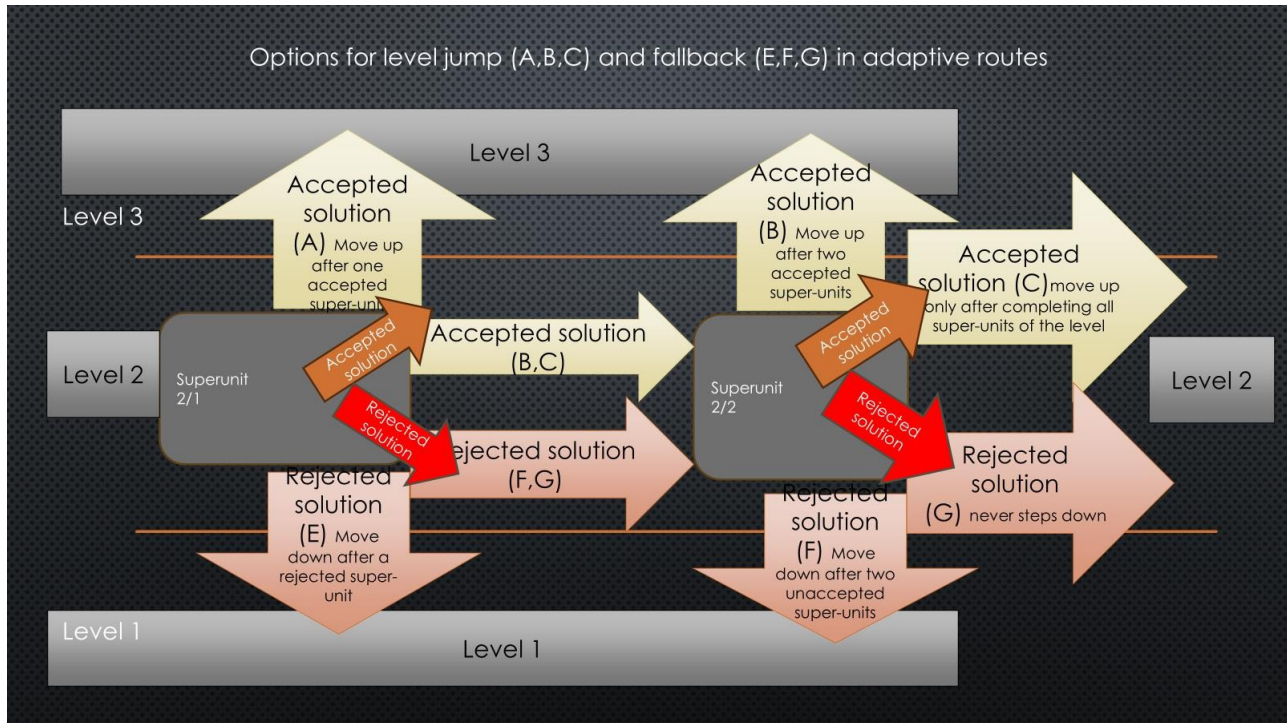
- **Liczba powtórzeń głównego zadania, które są uznawane za prawidłowe rozwiązania W RAMACH superjednostki.** (dalej: Kryteria **akceptacji**) Należy je ustalić na poziomie ścieżki edukacyjnej. Zasady ustawiania powinny być regulowane zgodnie z opisem w niniejszym dokumencie. Należy następujące możliwości:
 - o **a)** liczy się **tylko główne** zadanie, bez względu na wyniki powtórzeń (jeśli kryteria wyniku są spełnione w MT, superjednostka jest akceptowana), kod zaplecza: {perfect}
 - o **b)** **zadanie główne ORAZ PIERWSZE** liczenie powtórzeń (jeśli kryteria wyniku są spełnione w pierwszym powtórzeniu, Superunit jest akceptowany) kod backendu: {pierwsze}
 - o **c)** liczy się **zadanie główne, pierwsze ORAZ KAŻDE kolejne powtórzenie** (jeśli kryteria wyniku są spełnione w dowolnym powtórzeniu, Superunit jest akceptowany) kod backendu: {dowolny}



Po trzecie, istnieje warunek, który określa, co się stanie, jeśli Superjednostka zostanie uznana za pomyślnie rozwiązana. (Ten warunek jest również ustalany na poziomie ścieżki edukacyjnej. Zasady ustawiania powinny być regulowane zgodnie z opisem zawartym w tym dokumencie. Należy następujące możliwości:

- A. Jedna zaakceptowana/niezaliczona jednostka (F)
- B. Dwie zaakceptowane/niezaliczone jednostki (G) na poziomie
- C. Nigdy (G) (oznacza, że trasa jest liniowa, nie ma przeskoków poziomów, bez względu na wyniki)

F,G,H odnoszą się do kryteriów wycofania. Zobacz tabelę podsumowującą poniżej:



Aby włąć ostatnią kroplę do szklanki, można nawet zastosować różne ustawienia do każdego bloku na trasie nauki.

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**

To uczyniłoby trasę bardziej ekscytującą dla niektórych uczniów, ponieważ na przykład trasa może stawać się coraz trudniejsza. Może to być również kłopotliwe dla innych uczniów.

To jest eksperymentalna część Edubot.

Jeśli dotarłeś tak daleko, podziel się z nami zdobytą wiedzą!

interregioforum@gmail.com