



2022-1-HU01-KA220-SCH-000088299

Soluția EDUBOT

un ghid cuprinzător pentru a înțelege sistemul de sprijin Edubot e-learning
(rezultat WP3)

Soluția EDUBOT este o soluție software gratuită, multilingvă, pentru școli, profesori și chiar studenți individuali.

EDUBOT oferă un sistem de e-learning intuitiv și ușor de utilizat, conceput special pentru a sprijini învățarea adaptivă și diferențierea. Acesta poate fi o soluție optimă în situații precum învățarea diferențiată în clase, procesul de tutorat pentru a ajunge la un nivel de cunoștințe dorit sau pregătirea pentru examene critice.

Despre ce este vorba în acest document

(Rezultatele WP3 explicate)

- Intro: Bine ați venit la **EDUBOT!** Ce este în ea pentru tine?
- Prezentarea **aplicației EDUBOT pentru studenți**
 - include: Funcțiile EDUBOT Assistant în aplicația Student
- Prezentarea **Platformei pentru profesori** EDUBOT (cunoscută și ca Instrumentul EDUBOT)
 - include: Funcțiile asistentului EDUBOT pe platforma profesorilor
- Prezentarea structurii sistemului de sprijin pentru e-learning Edubot
 - include: Configurarea rutelor adaptive pentru a se potrivi scopului dumneavoastră -
Explicarea setărilor rutelor adaptive AI

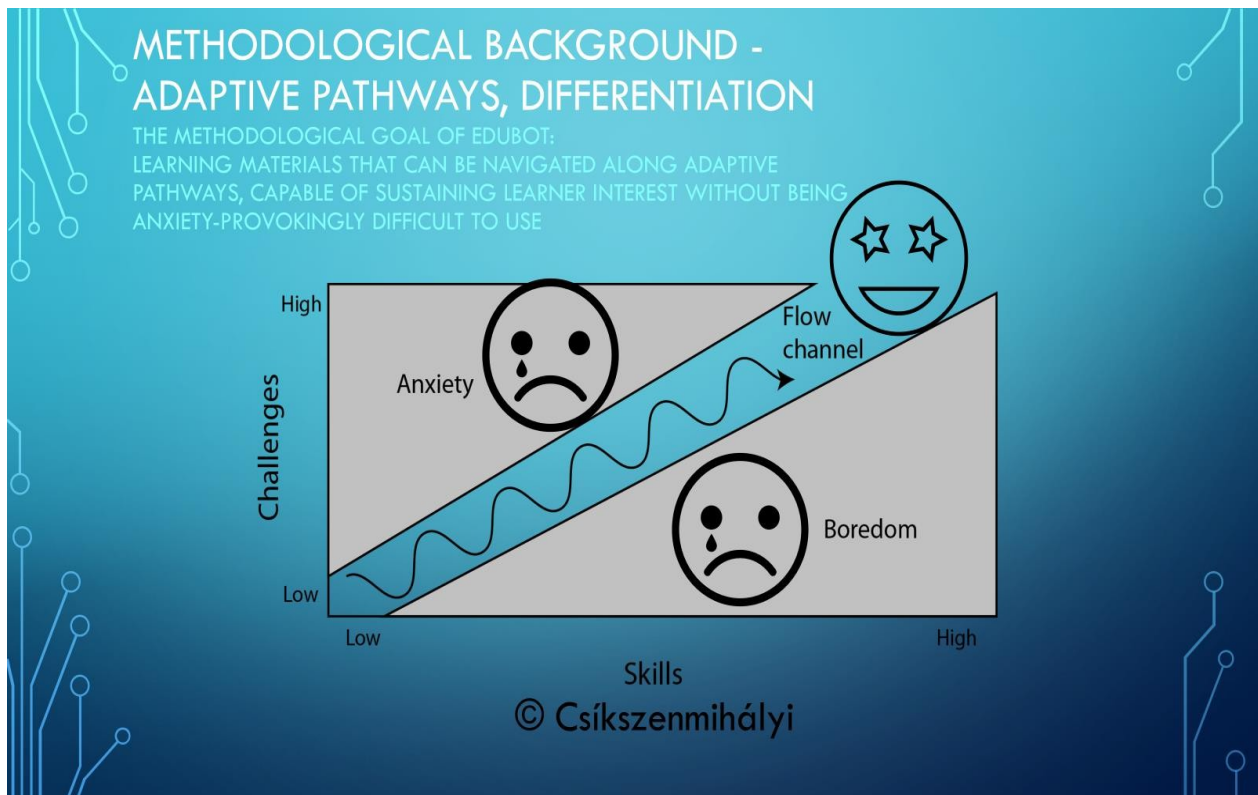
Tabel de conținut

Despre ce este vorba în acest document.....	1
Tabla de conținut	2
Intro: Bine ați venit la EDUBOT	3
Prezentarea aplicației EDUBOT pentru studenți	7
Funcțiile aplicației Student	7
Procesul de învățare în aplicația Student.....	8
Prezentarea platformei pentru profesori EDUBOT	18
Cum puteți beneficia de EDUBOT în calitate de profesor?.....	18
Utilizați o rută de învățare adaptivă Edubot existentă în propriul grup	21
Copierea unui traseu de învățare: Creați-vă propriul traseu!.....	25
Răsfoiți și copiați module publice pentru a crea o rută de învățare	31
Creează-ți propriul conținut nou.....	33
Cereți asistentului să sprijine crearea de conținut	35
Gamificare și motivare în Edubot	36
Analiza rezultatelor și descărcarea rapoartelor	38
Rapoarte de traseu.....	42
Rezultate personale în cadrul grupului.....	45
Rezultate personale agregate	46
Asocierea învățării digitale adaptive și a meditațiilor personale.....	47
Cum să creați grupuri de performanță?	50
Structura tehnică a soluției EDUBOT.....	54
Structura generală.....	54
Gestionarea grupurilor, crearea modulelor de conținut și a conținutului pentru grupuri cu rute de învățare	55
Explicarea rutelor de învățare liniară și adaptivă	57
Indicații de orientare pentru asistentul AI: setări ale rutelor adaptive	62
Opțiuni extreme în medii adaptative pentru aventurierii cu centura neagră.....	66

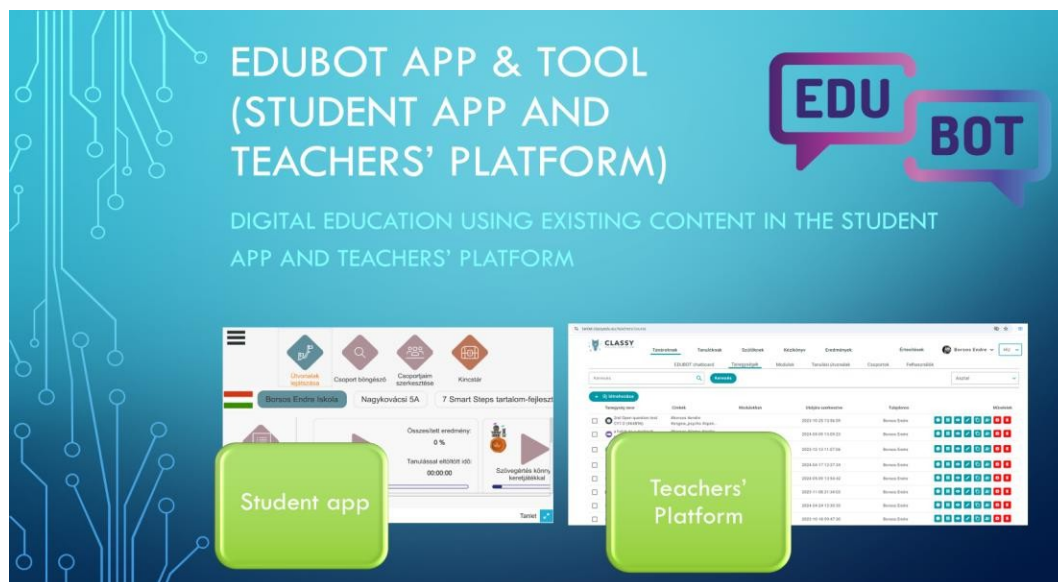
Intro: Bine ați venit la EDUBOT

EDUBOT este o soluție complexă de e-learning care oferă căi adaptive bazate pe inteligență artificială, transformând orice conținut educațional într-o provocare captivantă accesibilă tuturor elevilor.

Valorificând tehnologia AI, sistemul analizează interacțiunile elevilor pentru a crea parcursuri de învățare personalizate care vizează lacunele individuale în materie de competențe. Această metodă personalizată garantează că toți elevii au șanse egale de a progresa și de a obține succesul, promovând incluziunea și diminuând inegalitățile educaționale.



Soluția este formată din trei elemente principale: **Aplicația EDUBOT pentru studenți**, **platforma EDUBOT pentru profesori** și structura backend, care integrează, de asemenea, soluții AI denumite **EDUBOT AI Assistant**.



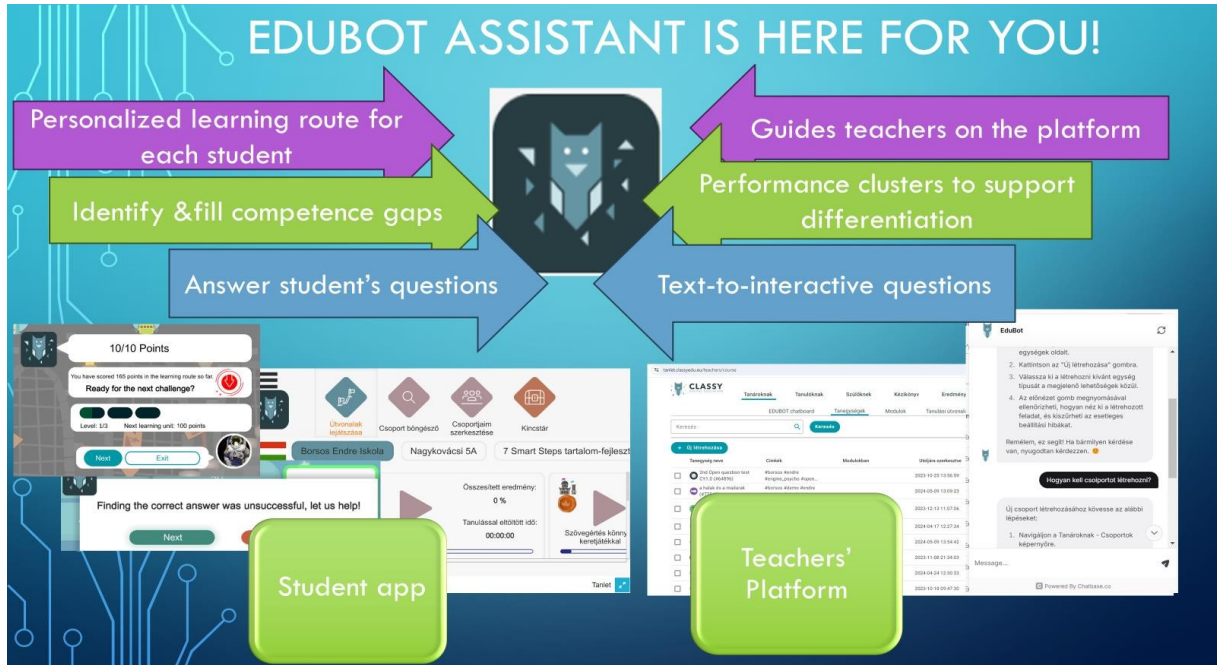
Aplicația EDUBOT Student este disponibilă în Google Play Store și Apple App Store, precum și într-o versiune WebGL accesibilă prin browsere web. Aplicația facilitează procesul de învățare prin furnizarea de rute de învățare adaptive și jocuri-cadru motivaționale.

Aplicația oferă acces gratuit vizitatorilor invitați, astfel încât oricine poate vizita toate conținuturile chiar și fără înregistrare.

Instrumentul EDUBOT, denumit și platforma sau interfața profesorilor, a fost creat pentru a facilita munca profesorilor, servind la dezvoltarea conținutului și gestionarea grupurilor de învățare, a rutelor și a rapoartelor într-un mod intuitiv și ușor.

În plus, introducerea funcțiilor **EDUBOT AI Assistant** a creat un caracter unic pentru soluția EDUBOT, sprijinind atât profesorii, cât și elevii.

1. **Asistentul AI oferă asistență utilizatorilor platformei Teachers'**. Acesta poate fi interogat cu privire la diferitele funcții ale platformei și sprijină crearea de conținut cu ajutorul funcției "text la întrebări interactive". În plus, prin stabilirea de grupuri de performanță în cadrul sau între clasele de elevi, asistentul facilitează integrarea învățării digitale în experiența clasei și prezintă o oportunitate fantastică pentru instruirea diferențiată.
2. **Asistentul ghidează și sprijină elevii în procesul de învățare**. Algoritmul AI aplicat este capabil să identifice lacunele de competență în cazul în care un elev nu poate rezolva o anumită sarcină și oferă soluții pentru a umple golul. În cazul unei sarcini matematice complexe, algoritmul poate oferi diverse tipuri de sprijin elevului, cum ar fi elemente de cunoștințe și întrebări de ajutor sau - dacă nimic altceva nu funcționează - o explicație a sarcinii. De asemenea, elevii pot adresa întrebări directe asistentului. Acesta va răspunde pe baza informațiilor disponibile în materialul de învățare (nu sunt utilizate informații publice).



Este timpul să încercați EDUBOT!

Puteți accesa **platforma pentru profesori** prin intermediul oricărui browser:

<https://edubot.classyedu.eu/login> Odată ce v-ați înregistrat pe platformă, puteți accesa și aplicația pentru elevi din același browser.

Dacă sunteți student și folosiți un laptop sau un computer de birou, trebuie să vă înregistrați/logueați la **aplicația Student** prin intermediul acestui link: <https://edubot.classyedu.eu/app/>

Orice înregistrare este valabilă și pentru Platforma profesorilor.

Dacă utilizați un dispozitiv mobil (telefon sau tabletă), încercați aplicația Android sau iOS descărcând-o din Google Play Store, respectiv Apple App Store. Scanați codul QR respectiv din diapozitivul de mai jos.

Notă: Puteți accesa conținutul EDUBOT chiar și fără înregistrare, vizitând aplicația ca invitat.

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

Atenție! Dacă utilizați un dispozitiv mobil, vă rugăm să descărcați întotdeauna aplicația nativă respectivă! Browserele web nu vor oferi performanțe optime pe dispozitivele mobile!

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

În acest document veți găsi câteva descrieri de bază ale fluxului de lucru privind utilizarea aplicației pentru studenți și a platformei pentru profesori.

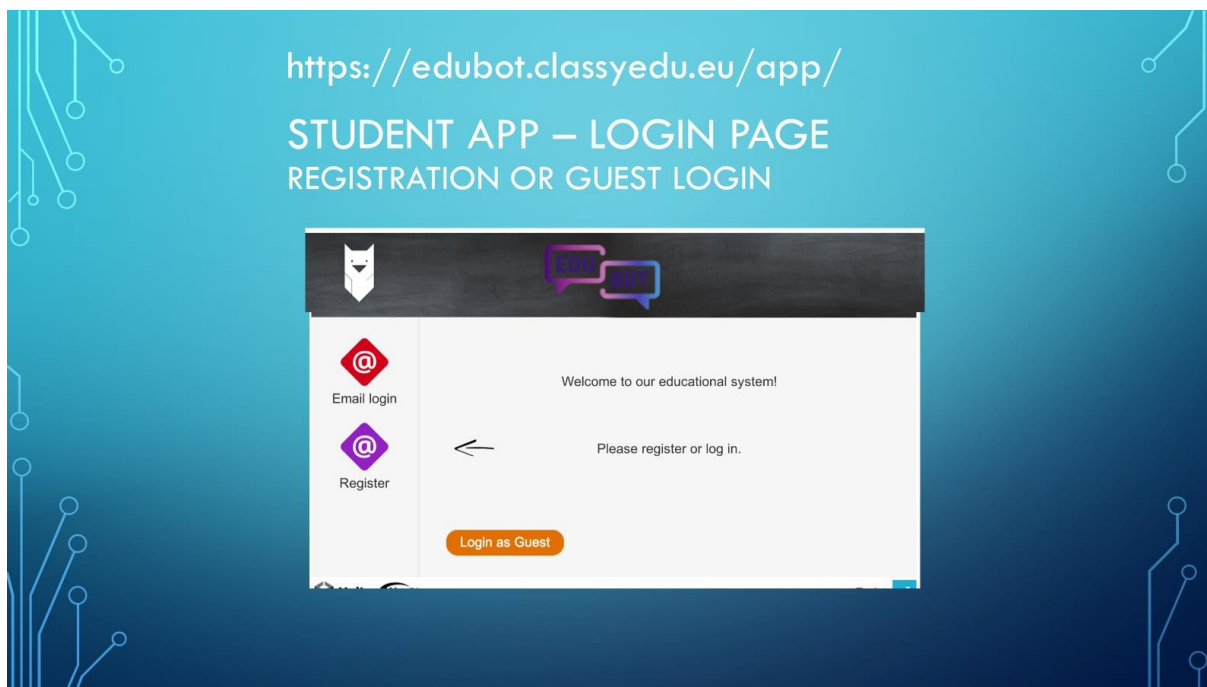
Pentru instrucțiuni mai detaliate, vă rugăm să consultați [Metodologia Edubot](#) pentru a afla cum să gestionați Platforma profesorilor, respectiv [Manualul elevului](#) pentru a afla mai multe despre Aplicația elevului.

Ne vedem în EDUBOT!

Prezentarea aplicației EDUBOT pentru studenți

Aplicația pentru studenți EDUBOT este concepută pentru a fi ușor de utilizat de către studenții din toate grupele de vârstă. Este disponibilă ca aplicație nativă în Google Play Store și Apple App Store, precum și într-o versiune WebGL accesibilă prin browsere web.

Aplicația oferă acces gratuit vizitatorilor invitați, astfel încât oricine poate vizita toate conținuturile chiar și fără înregistrare. Trebuie doar să apăsați "Guest login" pe ecranul de conectare și ați intrat.



Cu toate acestea, dacă vă aflați aici în calitate de student în căutarea unei sesiuni serioase de învățare, ar trebui să vă înregistrați, astfel încât să vă puteți întoarce oricând la aplicație și să continuați procesul de învățare de unde l-ați întrerupt.

Consultați următorul tutorial pentru un ghid pas cu pas pentru înregistrare:

[Tutorial pentru înregistrare](#)

Dacă sunteți profesor și doriți să gestionați unul sau mai multe grupuri de studenți, puteți face acest lucru pe Platforma profesorilor.

Funcțiile aplicației Student

Aplicația Student este concepută pentru a fi intuitivă și ușor de utilizat. De asemenea, are o funcționalitate bogată pentru a acoperi toate domeniile de utilizare.

Aplicația facilitează procesul de învățare prin oferirea de rute de învățare adaptive și jocuri-cadru motivante.

Features of the student app

- 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

The infographic also includes a small screenshot of the app's main interface on the right side, showing a navigation menu and various activity cards.

Un ghid detaliat privind aplicația Student poate fi găsit în Manualul studentului:

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

Procesul de învățare în aplicația Student

În aplicația Student, conținutul este organizat în rute de învățare legate de grupurile de învățare.

LEARNING ROUTES IN THE STUDENT APP

Select the learning route

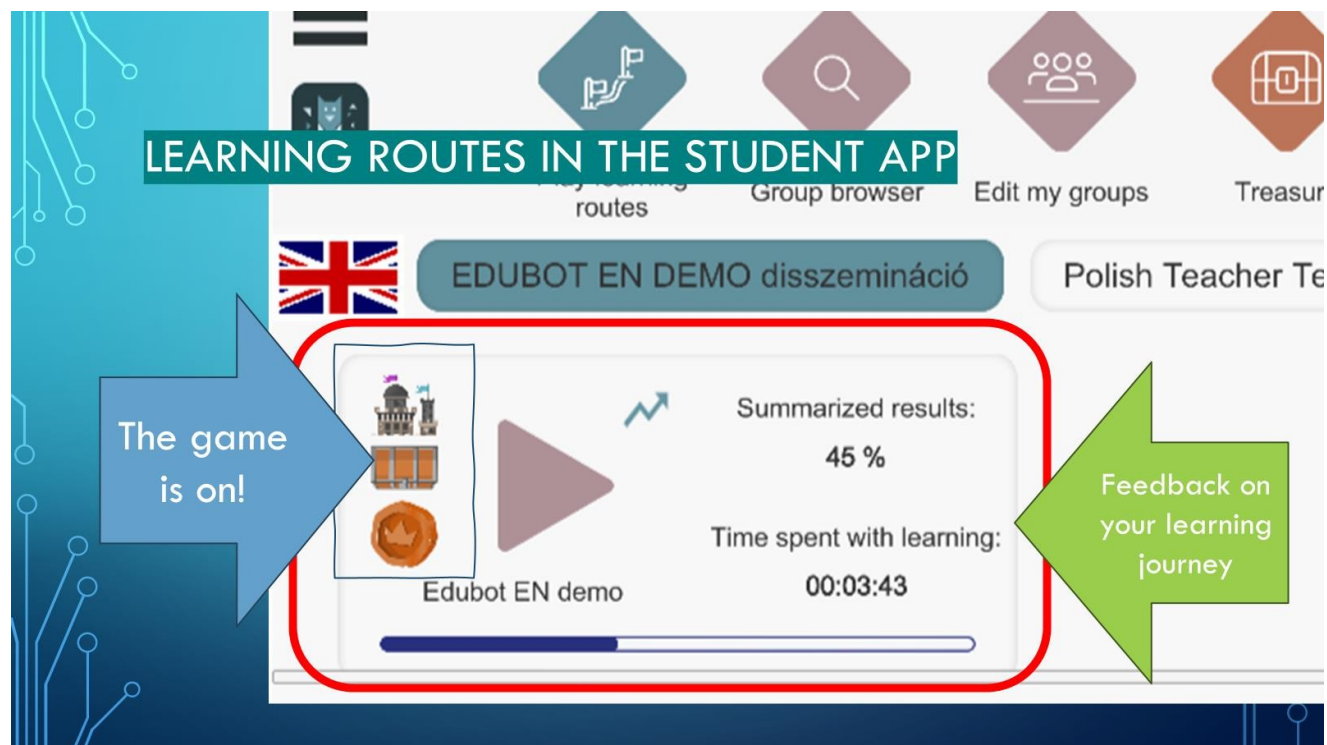
Pentru a accesa conținutul EDUBOT, trebuie să vă selectați limba, să selectați grupul relevant și să apăsați butonul "Play" al traseului de învățare dorit.

JOINING A LEARNING GROUP

Un ghid cuprinzător pentru EDUBOT

Dacă nu găsiți grupul dorit, poate doriți să îl verificați în browserul de grupuri. Grupurile publice sunt listate aici și vă puteți alătura lor făcând clic pe "Abonare". Puteți să vă alăturați oricât de multor grupuri doriți.

Acum să ne întoarcem la a juca un traseu de învățare.



Pe pictograma traseului de învățare, puteți vedea afișate câteva informații.

Castelul, cutia cu comori și moneda înseamnă că traseul este asociat cu un joc-cadru.

Săgeata mică indică faptul că acesta este un traseu adaptiv, ceea ce înseamnă că veți fi ghidat prin traseu de către asistentul EDUBOT.

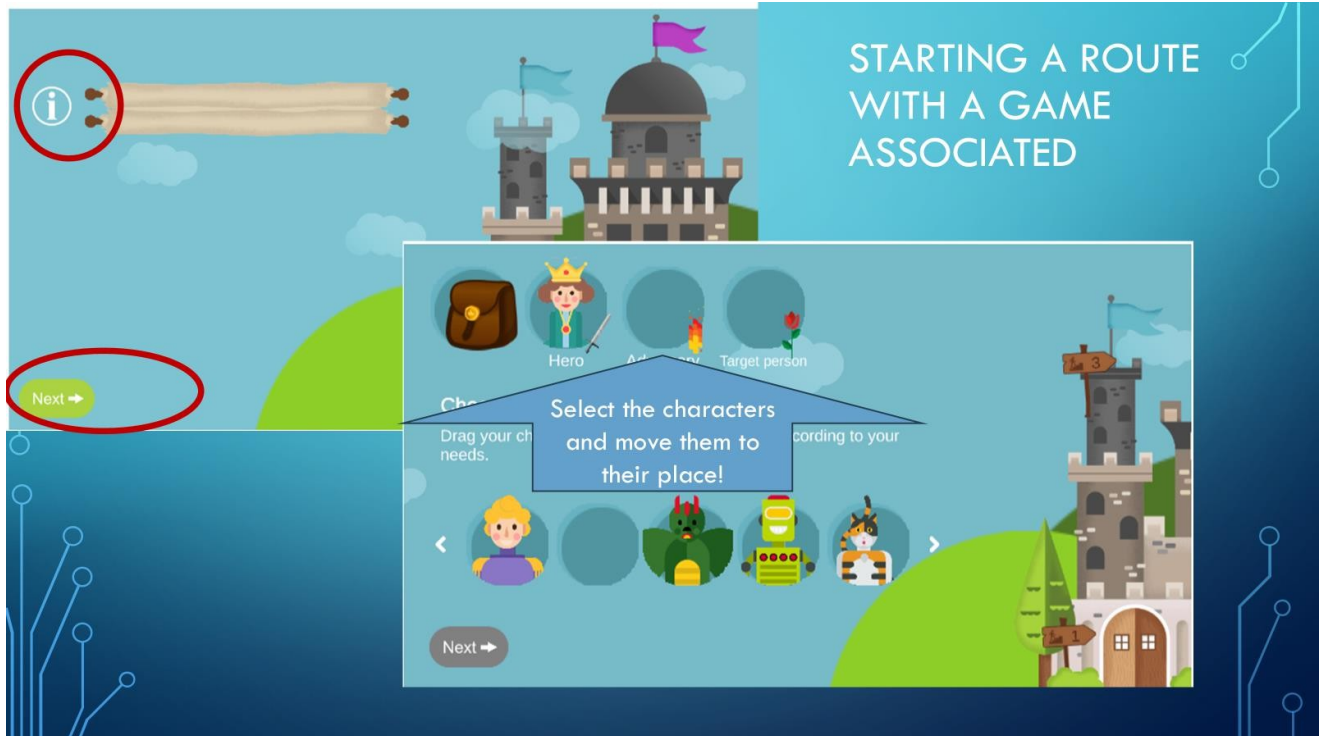
Veți găsi, de asemenea, informații de feedback cu privire la progresul dumneavoastră pe traseu: rezultatele pe care le-ați obținut, timpul pe care l-ați petrecut învățând și progresul pe care l-ați făcut.

Odată ce apăsați butonul "Play", traseul de învățare va începe.

Dacă ruta dvs. nu este asociată niciun joc, experiența dvs. de învățare va începe imediat. Dacă există un joc în ruta dvs., veți vedea un ecran introductiv.

Informații pentru cei care utilizează pentru a doua oară:

Veți ajunge întotdeauna la acest ecran, chiar dacă ați finalizat o parte a traseului în trecut. Nu vă faceți griji, veți continua traseul în poziția în care l-ați lăsat. Trebuie doar să selectați din nou jucătorii de rol din joc.



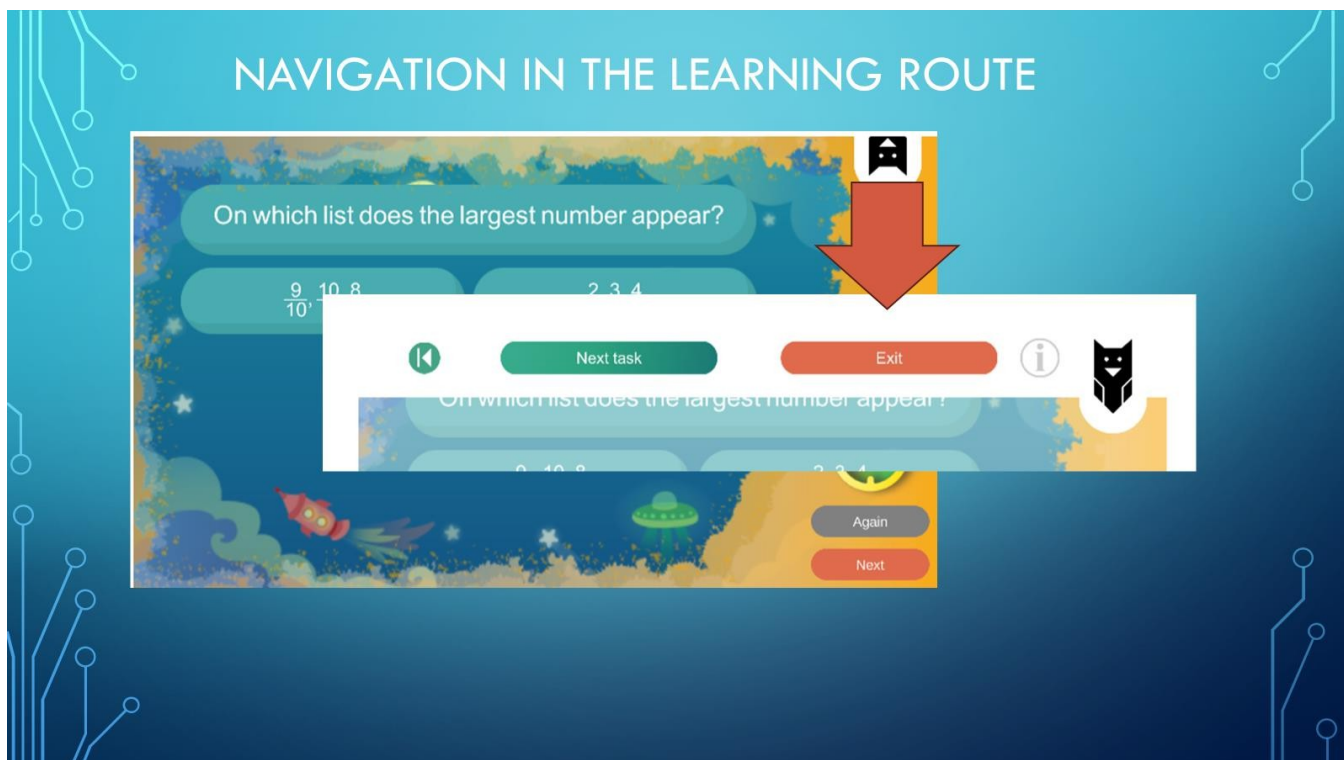
Dacă nu sunteți încă familiarizat cu jocul, puteți verifica regulile făcând clic pe butonul de informații. În caz contrar, treceți la ecranul următor.

Aici veți găsi personajele cu care vă puteți juca. Selectează-ți eroul, inamicul și persoana țintă pe care vrei ca eroul să o salveze în această misiune.

Apoi apăsați butonul următor, iar misiunea dvs. a început!

Practic, veți fi navigat pe traseul de învățare.

Cu toate acestea, puteți naviga manual înainte și înapoi dacă solicitați Asistentului Bufniță să deschidă bara de navigare.



Sarcinile pe care le primești sunt prezentate în 10 motoare diferite, gamificate: ți se poate cere să scrii răspunsul la o întrebare, să selectezi răspunsurile corecte din mai multe răspunsuri posibile, să asociezi câteva elemente, să completezi lacunele dintr-un text și așa mai departe.





Millionaire



Sets



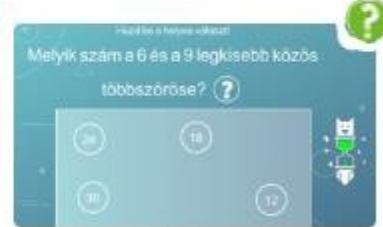
Affix



Boom!



Bubble monster



Math monster

Toate motoarele au 3 skin-uri grafice diferite, astfel încât acestea pot arăta diferit de la un traseu de învățare la altul. Sperăm că vă veți bucura de această diversitate.

De asemenea, veți întâlni pe parcurs elemente de cunoaștere și explicații în format text sau video.



Video



PDF

Veți primi feedback constant din partea asistentului pe tot parcursul călătoriei dvs. de învățare cu Edubot.

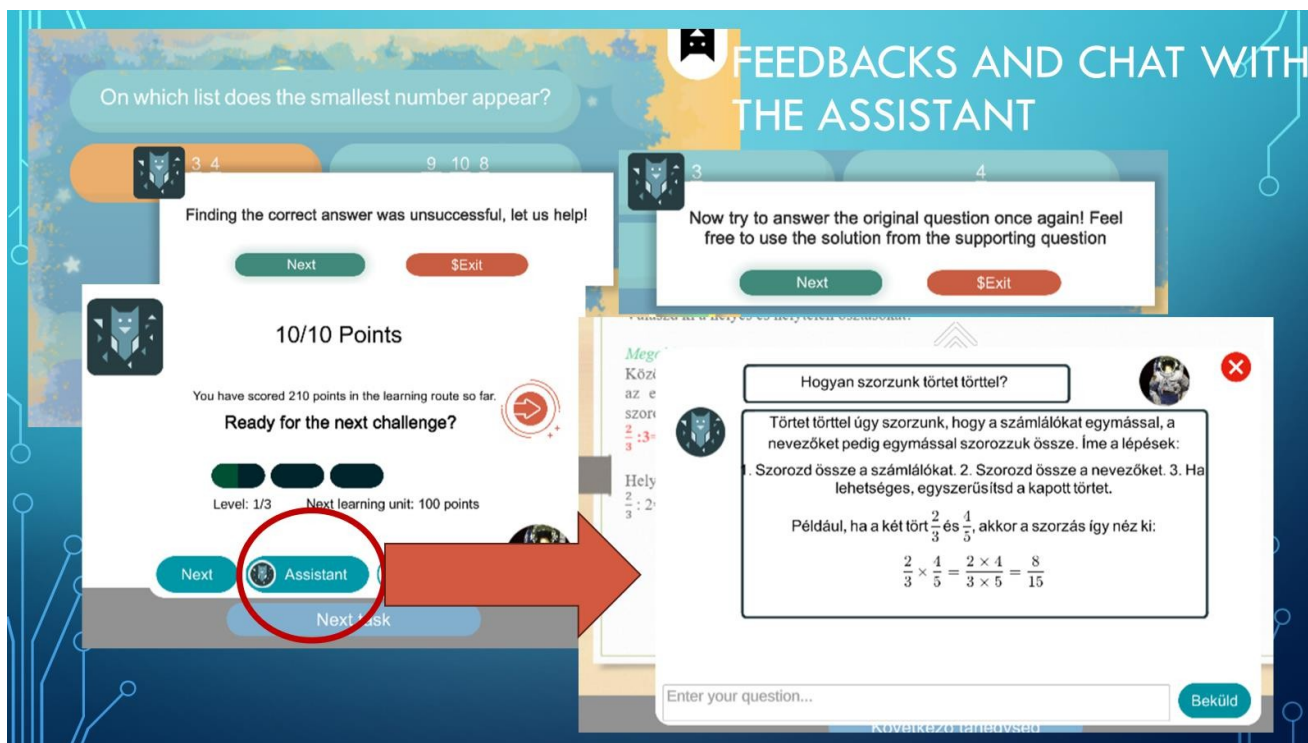
Dacă nu reușiți să rezolvați o sarcină, nicio problemă!

Asistentul vă va ajuta cu elemente de cunoaștere sau cu sarcini de ajutor mai ușoare, apoi puteți încerca din nou.

Dacă rezultatul încă nu este acceptat, veți primi o explicație.

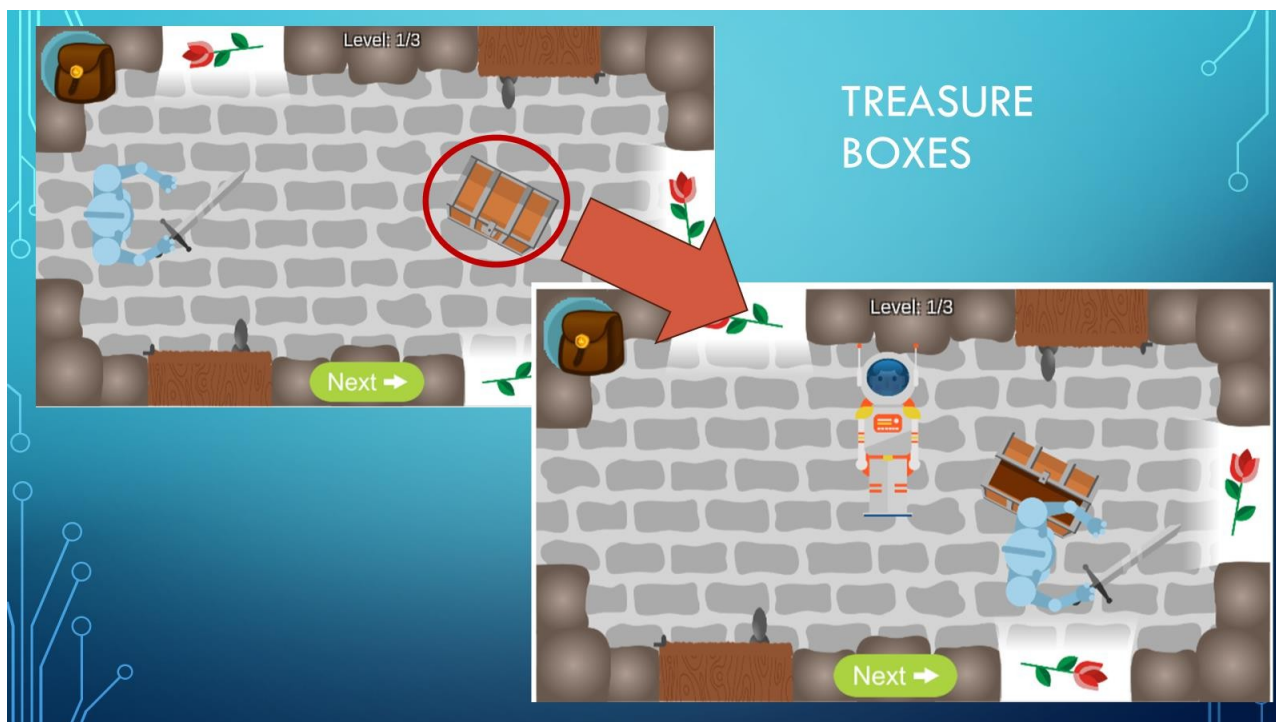
La sfârșitul fiecărei sarcini principale, veți fi notificat cu privire la progresul dvs., punctele pe care le-ați acumulat, nivelul traseului pe care vă aflați în prezent și direcția spre care vă îndreptați.

Aici puteți începe o discuție cu asistentul, direct întrebări.

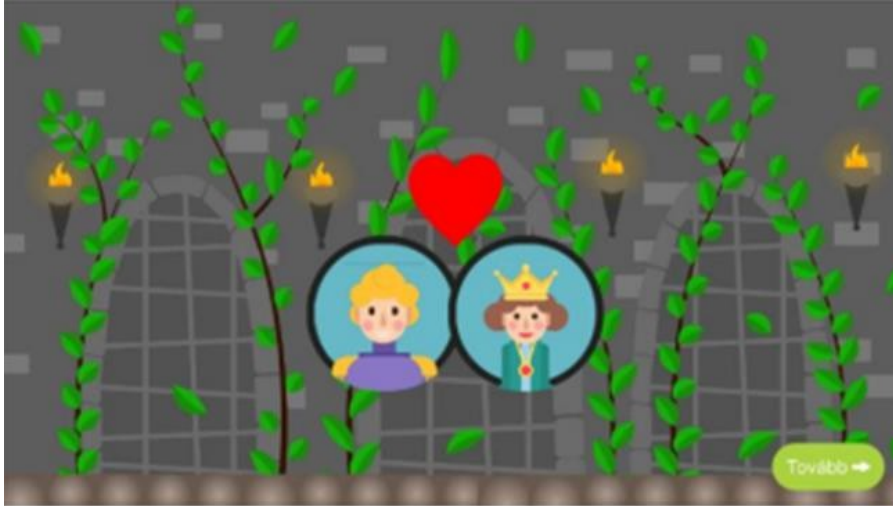


Între două sarcini principale, eroul tău trebuie să traverseze diverse camere ale castelului. Dacă profesorul dvs. a decis să vă ofere unele recompense, în unele camere puteți găsi cutii cu comori. Dacă cutia nu este gata să fie deschisă, veți găsi indicații despre câte puncte aveți nevoie pentru a le deschide.

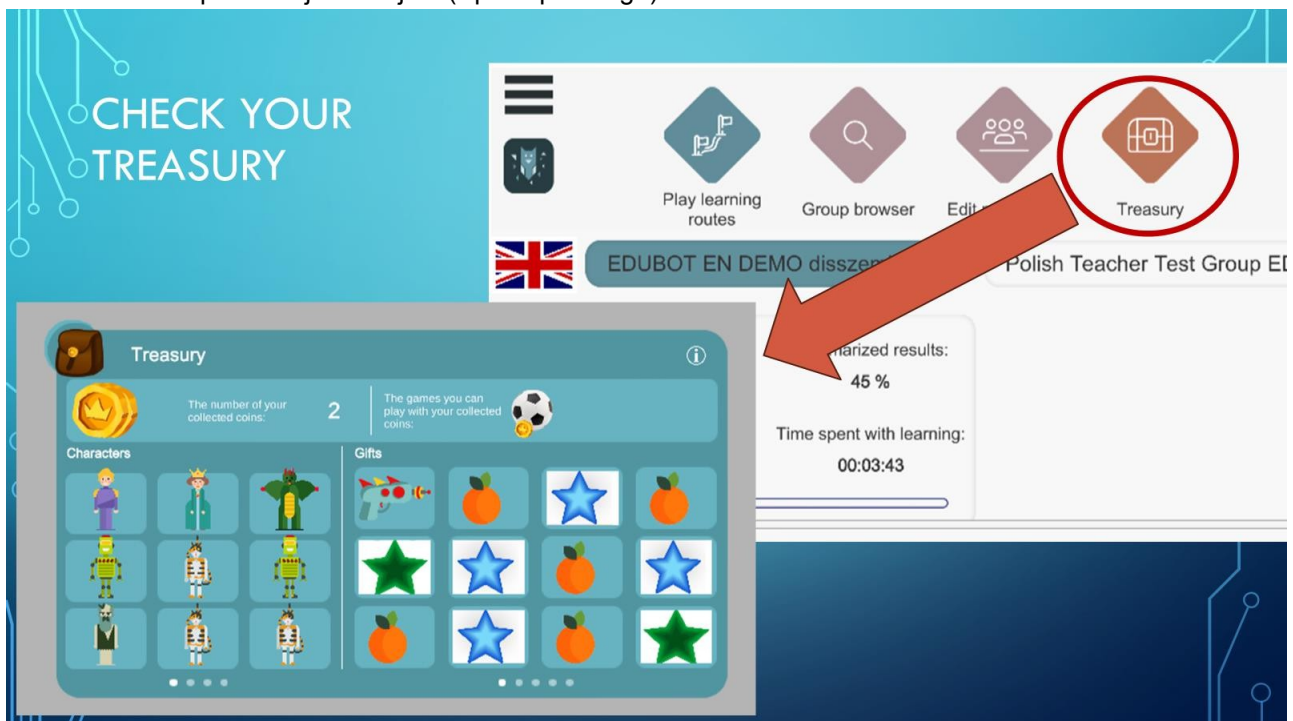
Dacă cutia este complet colorată și tremură, du-te acolo și deschide-o! Vezi care este recompensa ta.



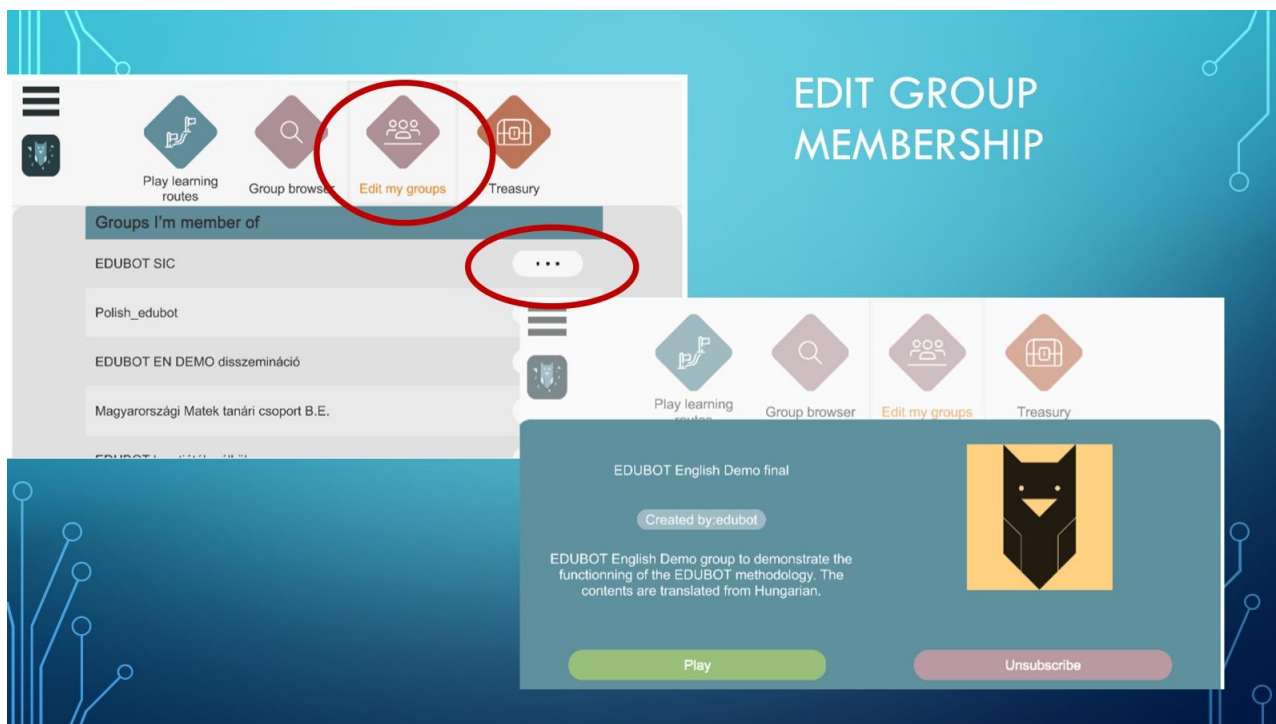
Ceea ce rămâne este să faci tot posibilul pentru a rezolva toate sarcinile atribuite, cu cât mai puțin ajutor partea asistentului. Acesta este modul în care vă puteți finaliza traseul de învățare și puteți ajunge la persoana țintă pe care ați selectat-o pentru a o salva la începutul jocului.



La capătul drumului, ați putea dori să vă verificați trezoreria pentru a vedea ce ați câștigat. Aici vă puteți folosi monedele pentru a juca un joc. (Apasă pe minge).



Dacă simțiți că sunteți membru în prea multe grupuri, le puteți gestiona în meniul Editează grupurile mele.

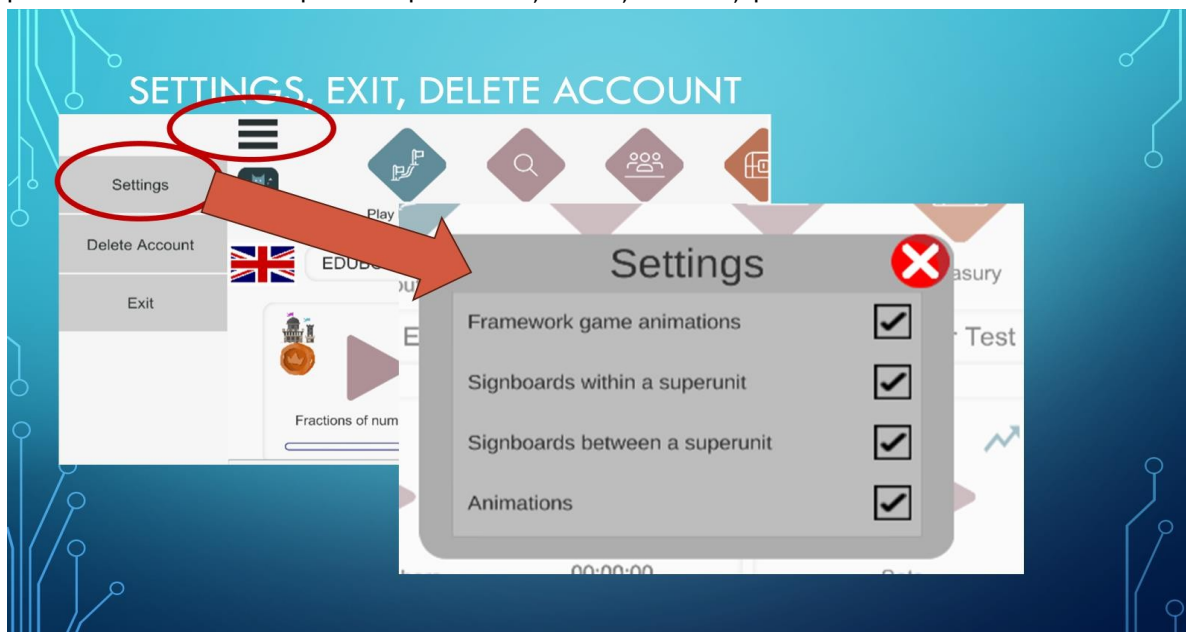


Cele trei linii din colțul din stânga sus vă conduc la setările aplicației.

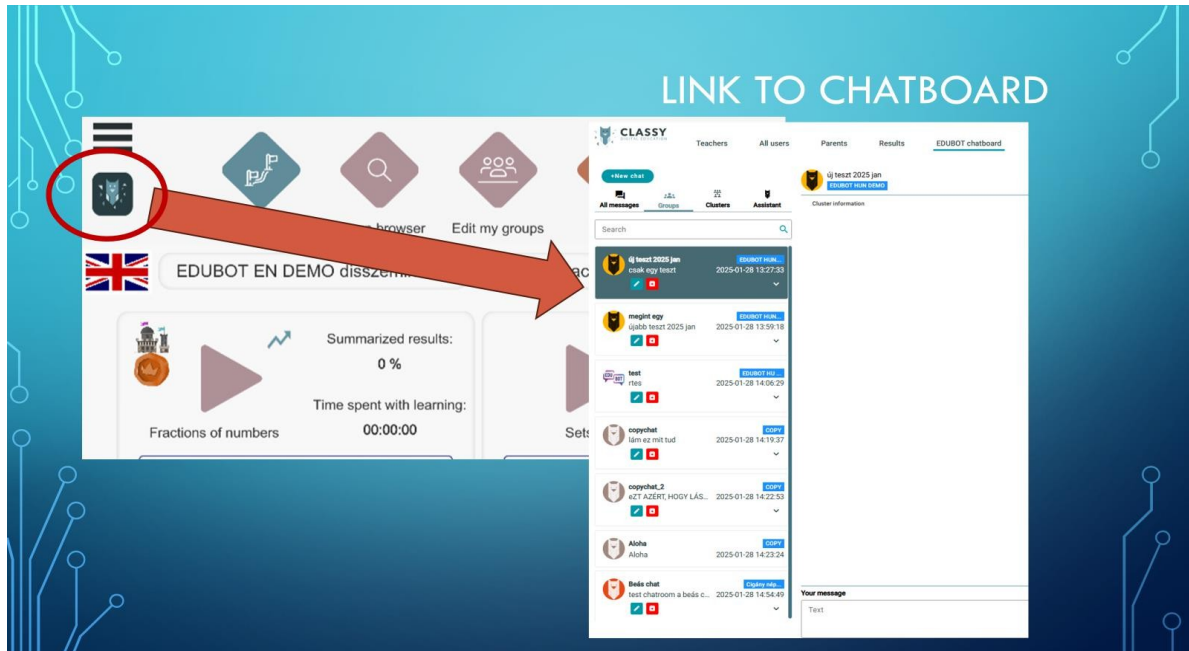
Unora nu le plac obiectele care se mișcă în sarcinile de matematică. Dacă sunteți unul dintre ei, aici puteți dezactiva animațiile din cadrul sarcinilor.

De asemenea, puteți dezactiva animațiile din cadrul jocului, dacă v-ați săturat să vă vedeți eroul plimbându-se. Chiar și cu animațiile dezactivate, recompensele pe care le aduni vor fi transportate la Trezoreria ta.

Puteți chiar să dezactivați tabelele indicative, dar în acest caz veți pierde contactul cu asistentul: nu veți primi niciun feedback cu privire la performanța dvs. și nu îi veți putea adresa întrebări.



Dacă atingeți pictograma Asistent de sub cele trei linii, veți ajunge la chatboard-ul Edubot plasat pe platformă, în afara aplicației. Acest chatboard este menit să vă contacteze pe dvs., pe profesorii dvs. și pe colegii din grupurile dvs. de învățare. Ar trebui să îl utilizați numai dacă vedeți o indicație de mesaje noi.



Sperăm că vă va face plăcere să învățați cu Edubot. Pentru informații mai detaliate despre unele funcții ale aplicației Student, vă rugăm să consultați manualul Student: <https://userguide.classyedu.eu/student-handbook>

Prezentarea platformei pentru profesori EDUBOT

(denumit și Instrumentul EDUBOT sau Interfața profesorilor)

Platforma pentru profesori EDUBOT este o interfață web concepută în primul rând pentru profesori. Acest instrument permite profesorilor să utilizeze conținutul existent pentru a crea și a derula cursuri asistate de inteligență artificială și pentru a dezvolta conținut interactiv nou, sporindu-și semnificativ capacitățile de instruire.

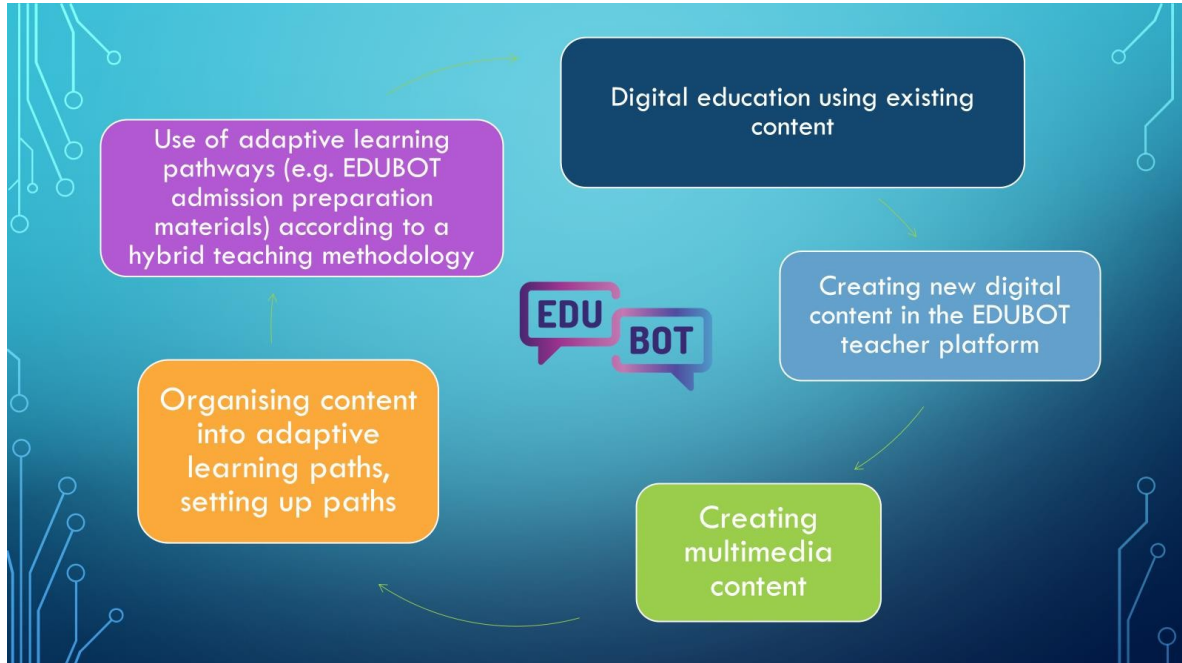
Cum puteți beneficia de EDUBOT în calitate de profesor?

Edubot este un sistem complex și există multe moduri în care îl puteți utiliza în calitate de profesor. Puteți copia conținuturi deja pregătite și le puteți utiliza pentru a le oferi elevilor dumneavoastră trasee de învățare adaptive personalizate. De asemenea, puteți modifica conținutul copiat după cum doriți. Puteți să pregătiți și să efectuați un test simplu cu elevii dvs. și să obțineți un raport clar care vă permite să intrați în detalii dacă doriți.

Puteți dezvolta propriile rute de învățare adaptivă sau puteți face echipă cu alți profesori pentru a pregăti conținuturi complexe.

Puteți utiliza Edubot în matematică, STEM sau în orice alt domeniu.

Vă puteți adresa elevilor din ciclul primar, gimnazial și liceal sau chiar adulților.



Cazurile noastre de utilizare preferate sunt:

- 1. Utilizarea unui traseu de învățare adaptivă Edubot existent în propriul grup**



Deoarece Edubot se bazează pe partajarea conținutului, puteți începe prin a utiliza rutele de învățare ale altor persoane (în primul rând, cele deja pregătite în cadrul proiectului) pentru a vă sprijini activitatea. Cereți ca rutele să fie partajate cu grupul dvs., dați-le elevilor dvs. și verificați rezultatele învățării.

2. Utilizarea unui traseu de învățare copiat de dvs.

În timp ce un traseu poate fi partajat doar de către proprietar, puteți copia orice traseu fără a cere permisiunea. Tot ce trebuie să faceți este să copiați și să configurați traseul pentru propriile scopuri.

3. Crearea unui traseu de învățare prin utilizarea conținutului public copiat

Este posibil să nu doriți să utilizați toate rutele așa cum sunt și nu trebuie să o faceți. Puteți copia module sau unități de conținut. Aceste conținuturi copiate vor deveni ale dvs. și le puteți edita și modifica după cum doriți

4. Crearea de conținut nou pentru rutele dvs. de învățare

În cele din urmă, nici măcar nu trebuie să vă bazați pe sprijinul nimănui. Puteți să vă creați propriul conținut multimedia interactiv uimitor pe care să îl folosiți în rutele dvs. de învățare.

5. Combinarea învățării digitale adaptive și a meditațiilor în grupuri mici direcționate către provocările reale cu care se confruntă fiecare elev.

Edubot sprijină învățarea mixtă. Vă puteți baza pe asistent pentru a vă pregăti o sugestie cu privire la modul în care să împărțiți grupul de elevi în grupuri de performanță mai mici pentru a aborda provocările cu care se confruntă elevii la o anumită materie. De asemenea, este posibil să creați grupuri de performanță în mai multe grupe.

Prin utilizarea sistemului, vă puteți da frâu liber creativității și puteți inventa noi modalități de utilizare a

acestui. Modul în care puteți avea acces la beneficiile reale ale Edubot este prin intermediul Platformei

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

Dacă sunteți deja înregistrat în aplicația pentru studenți, puteți utiliza același nume de utilizator/parolă pentru a intra pe platforma profesorilor.

Un ghid cuprinzător pentru EDUBOT

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. A large blue speech bubble 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." Below the speech bubble, two green callout boxes point to the "Student app" and "Teachers' Platform" sections of the interface. The interface itself shows a navigation menu on the left, a main content area with various icons and text, and a table of activities on the right.

Dacă nu v-ați înregistrat încă, vă puteți înregistra la platformă cu adresa dvs. de e-mail, urmând procesul obișnuit: după înregistrare, veți primi un e-mail și va trebui să confirmați înregistrarea făcând clic pe un link din e-mail. De asemenea, vă puteți înregistra și conecta cu contul 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

Registration

Register/login with email

Register/login with Google account

Bejelentkezés Google-fiókkal

Email address*

Missing email address

Password*

app.emptyPass

Forgot my password

Login

The diagram illustrates the registration and login process. It starts with a dark blue header "REGISTER AND LOG IN" and a pink box containing the URL "https://edubot.classyedu.eu/login". Below this, a screenshot of the registration form is shown. The form has fields for "Username*", "Password*", "Email address*", and "Language". There are error messages "Username is required" and "Password is required" next to the first two fields. A pink arrow points from the "Register/login with email" box to the registration form. Another pink arrow points from the "Register/login with Google account" box to the "Bejelentkezés Google-fiókkal" button. A third pink arrow points from the "Bejelentkezés Google-fiókkal" button to the "Email address*" field, which has a "Missing email address" error message. The "Login" button is at the bottom right.

Această înregistrare se aplică și aplicației Student App, astfel încât vă veți putea conecta la aplicație cu aceeași combinație nume de utilizator/parolă.

Dacă înregistrarea dvs. este finalizată, haideti să vă deblocați beneficiile!

Utilizați o rută de învățare adaptivă Edubot existentă în propriul grup

Pentru a accesa conținutul dezvoltat în Edubot, accesați meniul Toți utilizatorii/Grupuri publice. Selectați grupul relevant pentru dvs. și abonați-vă la acesta făcând clic pe "subscribe" sub pictograma grupului.

The screenshot shows the Edubot interface with a grid of public groups. The group 'HU tanári csoport' is highlighted with a red circle. The interface includes a search bar, navigation tabs for 'Public groups', 'Manage groups', 'Family connections', and 'Student's manual', and a list of groups with details like name, language, and member count.

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

Ca exemplu, să selectăm grupul "HU tanári csoport". Faceți clic pe "Abonare" sub pictogramă!

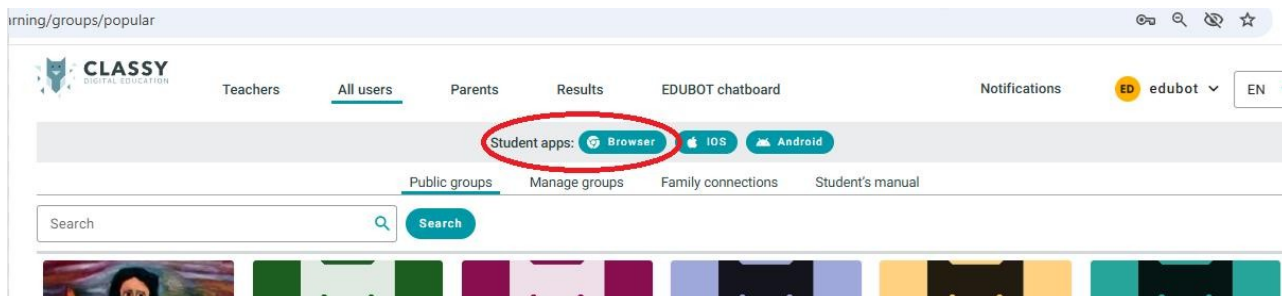
Asta este tot.

De acum înainte, veți avea acces la acest conținut; puteți vizualiza și chiar copia rutele de învățare disponibile în grup.

(De asemenea, vă puteți alătura altor grupuri pentru a accesa alte conținuturi.)

Dacă doriți să vedeți conținutul rutelor de învățare, deschideți aplicația Student făcând clic pe pictograma "Browser". WebGL se va deschide într-un tab separat și puteți verifica rutele de învățare din perspectiva unui student.

Un ghid cuprinzător pentru EDUBOT

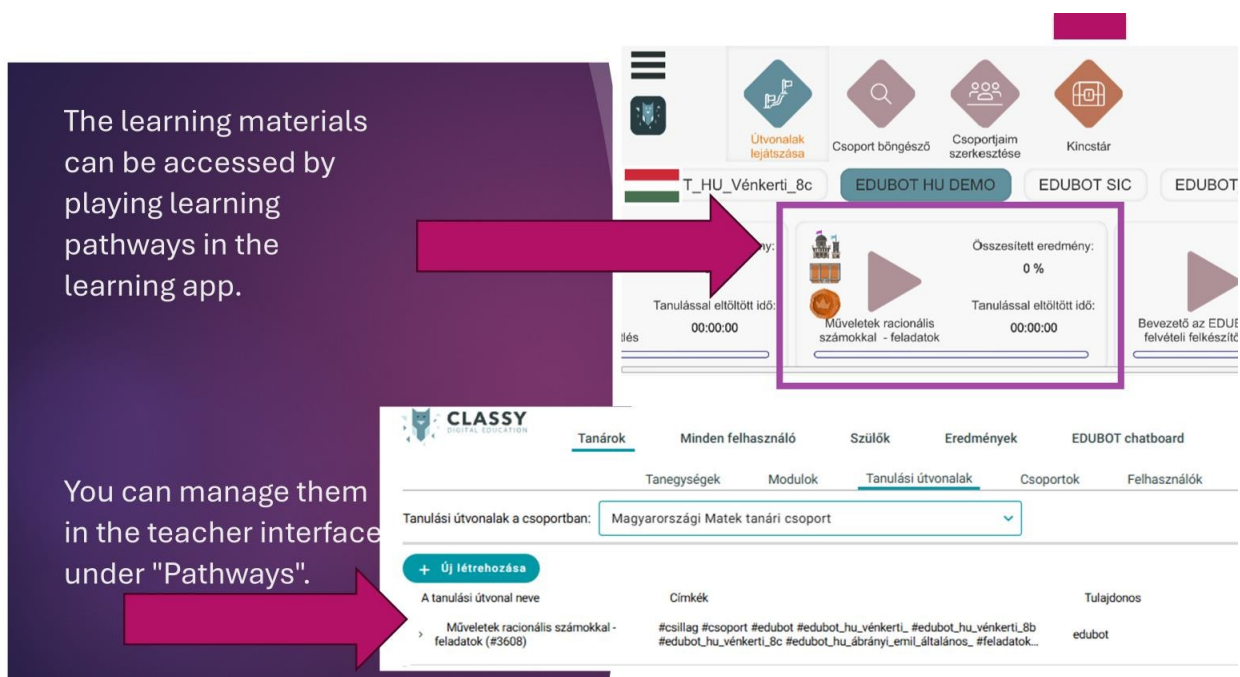


Pentru mai multe informații despre gestionarea aplicației Student, consultați capitolul anterior din acest document.

Acum mergeți secțiunea Profesori/rute de învățare, selectați grupul în caseta derulantă și puteți vedea lista rutelor de învățare.

The learning materials can be accessed by playing learning pathways in the learning app.

You can manage them in the teacher interface under "Pathways".



A tanulási útvonal neve	Címkék	Tulajdonos
Műveletek racionális számokkal - feladatok (#3608)	#csillag #csoport #edubot #edubot_hu_vénkertli_ #edubot_hu_vénkertli_8b #edubot_hu_vénkertli_8c #edubot_hu_ábrányl_emi_általános_ #feladatok...	edubot

În acest grup special există un conținut mare pentru pregătirea elevilor de clasa a 8-a din Ungaria pentru examenele de matematică de la intrarea în liceu. Grupul a fost pregătit pentru a partaja conținut, așa că oferă permisiuni complete tuturor membrilor. Vă rugăm să fiți atenți și să nu ștergeți nimic!

Please do not delete anything!

The screenshot shows the CLASSY interface with a list of study groups. A pink callout box labeled 'Copy from' points to the 'Műveletek' (Actions) column. Another pink callout box labeled 'Share on' points to the 'Műveletek' column. A larger pink callout box in the center says 'Before you do anything, create your own group!'.

Pentru a utiliza rutele de învățare cu elevii dumneavoastră, trebuie să vă creați propriul grup de învățare.

În submeniul Profesori/Grupuri, selectați pentru a crea un grup nou.

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

The screenshot shows the 'Csoport szerkesztése' (Edit Group) form in the CLASSY interface. The form includes the following fields: 'Tanulócsoporthoz neve' (Group name) with the value 'Rotterdam Erasmus 8.a csoportja', 'Tanulócsoporthoz nyelve' (Group language) with a dropdown menu, 'Nyilvános' (Public) checkbox, 'Csoport feliratkozás típusa' (Group registration type) with a dropdown menu, and 'Csoport leírása' (Group description) with the text 'Ez nyilvános információ. Itt leírjuk, hogy mit kell tudni a csoportról.' (This is public information. Here we describe what you need to know about the group.).

Numiți grupul, selectați limba grupului și selectați tipul de abonament.

Alegeți abonarea liberă pentru ca utilizatorii să se poată alătura grupului dvs. fără aprobarea dvs. Dacă nu vă faceți grupul public (ceea ce nu este recomandat în acest moment), ar trebui să alegeți această opțiune, deoarece numai

Un ghid cuprinzător pentru EDUBOT

cei pe care îi invitați vor vedea grupul. Dacă ulterior doriți un grup public, puteți decide atunci dacă doriți să permiteți oamenilor să se alăture în prealabil.

Iată un ghid pas cu pas pentru tine despre cum să creezi un grup nou:

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

Pentru instrucțiuni și informații suplimentare, vă rugăm să consultați secțiunea relevantă din ghidul de utilizare al profesorilor:

[Crearea și gestionarea grupurilor](#)

Acum aveți un grup, dar veți avea nevoie și de elevi în el. Puteți invita studenții să se alăture Edubot și grupului dvs.

Iată cum puteți face acest lucru:

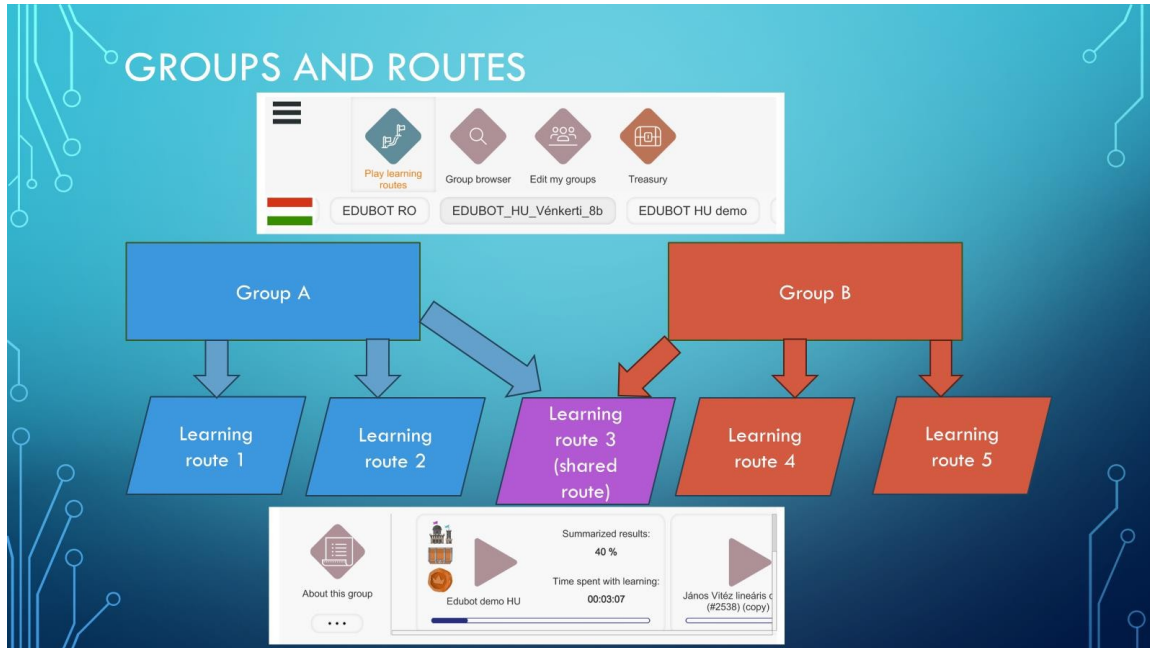
[Invitarea utilizatorilor în grupul dvs.](#)

Evident, elevii dvs. vor avea nevoie de adrese de e-mail pentru a-și finaliza înregistrarea și a se alătura grupului dvs.

Dacă nu vă simțiți confortabil să vă înregistrați elevii cu adresele lor de e-mail, contactați echipa de proiect, astfel încât să putem crea un grup pentru dvs. cu utilizatori tehnici. Scrieți la această adresă de e-mail:

interregioforum@gmail.com

De asemenea, trebuie să ne scrieți dacă doriți să împărțim rutele cu grupul dumneavoastră. Partajarea este posibilă deoarece în edubot mai multe grupuri pot utiliza același traseu:



Partajarea are avantajele sale: nu trebuie să ruta de învățare; puteți începe să o utilizați imediat.

Asta , ați terminat. Traseul dvs. de învățare este gata pentru elevii dvs.

Dacă vă interesează cum să verificați rezultatele elevilor dumneavoastră, săriți peste capitolele următoare și mergeți direct la secțiunea "Analiza rezultatelor și descărcarea rapoartelor".

Cu toate acestea, ați putea lua în considerare copierea traseelor pentru grupul dvs., ceea ce are și mai multe avantaje.

În capitolul următor, vă vom explica cum să copiați rutele, pentru a le face de uz privat pentru grupul dvs.

Copierea unui traseu de învățare: Creați-vă propriul traseu!

După ce v-ați înregistrat în Edubot și v-ați creat propriul grup, puteți copia rutele de învățare care vă plac și puteți începe să le utilizați.

Avantajele copierii rutelor sunt:

- nu trebuie să cereți nimănui să vă împărtășească rutele lor
- rutele copiate sunt ale tale; nimeni nu le poate modifica fără aprobarea ta (spre deosebire de rutele partajate, care pot fi modificate de proprietar și chiar de alte persoane cu care sunt partajate)
- puteți aplica propriile setări rutelor copiate.

Pentru a copia un traseu, accesați Teachers/Learning routes.

În caseta derulantă, selectați grupul din care doriți să copiați traseul (traseele). În linia traseului dorit, selectați opțiunea "copy".

Un ghid cuprinzător pentru EDUBOT

În fereastra pop-up, selectați grupul pe care doriți să îl copiați pe traseu și continuați. Ați terminat.

Repetati procesul cu fiecare traseu pe care doriți să îl copiați.

Iată un ghid pas cu pas pentru dvs:

[Copierea unui traseu de învățare pentru propriul grup](#)

Acum că aveți propriul traseu de învățare, trebuie să îl configurați. Configurarea unui traseu de învățare înseamnă că stabiliți parametrii cu care va fi jucat traseul.



Cei mai importanți dintre acești parametri sunt afișați în linia rutei de învățare.

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

În această linie puteți vedea numele rutei de învățare, etichetele asociate, proprietarul, pictogramele indicatoare și tastele de acțiune.

O explicație detaliată a semnificației acestor pictograme și o prezentare generală a listei rutelor de învățare sunt disponibile aici:

[Prezentarea listei rutelor de învățare](#)

Pentru a configura ruta de învățare, trebuie să utilizați  tasta  tasta funcțională. Veți obține o fereastră pop-up cu mai multe file:



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

Mai întâi de toate, asigurați-vă că traseul dvs. este programat: setați o dată de început și o dată de sfârșit pentru ca traseul dvs. să fie vizibil pentru elevi. De exemplu, dacă doriți să efectuați un test între orele 10 a.m. și 11 a.m., setați traseul astfel încât să fie vizibil pentru elevi în Europa:

Edit learning route

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

Schedule

Start Scheduling learning route End Scheduling learning route

2025-02-18 10:00 2038-01-18 11:00

Time zone for the scheduling

Europe/Bucharest

Save and exit Save Cancel Delete

În continuare, trebuie să decideți modul în care va fi redat traseul de învățare.

În traseelor copiate, este posibil să doriți să verificați setările traseului original în grupul de origine și să aplicați aceleași setări în traseul dvs.

Dacă doriți să configurați singur traseul, iată ce trebuie să aveți în vedere:

Rutele sunt setate în mod implicit pe "Linear", , deci dacă vă convine, lăsați-le .

Dacă doriți să setați traseul ca fiind adaptiv, va trebui să comutați prima casetă derulantă la "AI Adaptiv".

Ca începător, în cele două casete de mai jos ar trebui să utilizați setările "Full route" și "The Flow".

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

Dacă doriți să obțineți mai multe informații despre rutele adaptive și setările acestora, mergeți la secțiunea "Rute de învățare liniare și adaptive" din acest document.

Un ghid simplu privind setarea cea mai bună pentru un traseu poate fi găsit

aici: [Compararea rutelor liniare și adaptive](#)

Acum vă sugerăm să săriți peste două file de setări.

În acest moment, nu vă vom deranja să setați "**Joc cadru**". Aici puteți activa jocul motivațional Enchanted Castle. Acesta este un instrument motivațional foarte bun și vă recomandăm să utilizați. Dacă doriți să știți cum să faceți acest lucru, puteți verifica în capitolul respectiv din prezentul document:

Gamificare și motivare în Edubot

Există, de asemenea, o filă "**Temă pentru acasă**" în panoul de setări. Aceasta poate fi utilizată pentru a atribui traseul de învățare ca temă pentru acasă, definind cerințele de finalizare a acestuia. Pentru moment, ignorăm pur și simplu această setare. Rolul său este discutat în capitolul respectiv al acestui document:

Cooperarea dintre profesori și părinți în Edubot Pentru a

finaliza configurarea, mergeți la fila "**Setări de bază**".

Un ghid cuprinzător pentru EDUBOT

Selectați aspectul grafic al traseului dvs. Traseul poate fi prezentat elevilor dvs. în trei modele diferite, pregătite pentru diferite grupe de vârstă. Ca soluție sigură, puteți alege "Neutru".

Puteți găsi imagini ale celor trei skin-uri grafice aici: [Skins](#).

[grafice comparate](#)

În caseta drop-down următoare, trebuie să decideți modul de redare al unităților.

Dacă traseul dvs. este adaptiv, cea mai bună idee este să selectați aici "Test fără feedback".

Dacă traseul dvs. este liniar, trebuie să vă gândiți ce setări să aplicați.

Dacă este un test, trebuie să selectați "Test fără feedback". Dacă doriți ca elevii să facă exerciții pe traseul liniar, setați-l pe "Practică". Aceasta este ceea ce am făcut în cazul rutelor liniare Edubot.

De asemenea, ar trebui să decideți cu privire la animațiile din cadrul sarcinilor de învățare. Acestea sunt, în general, setate pe, deoarece este distractiv să rezolvați o sarcină prin apucarea obiectelor în mișcare de pe ecran. Cu toate acestea, unii elevi - în special cei cu dislexie - pot găsi acest lucru deranjant, deci dacă aveți elevi cu această afecțiune, dezactivați această funcție.





Acum sunteți aproape gata.

Setați traseul "Jucabil" dacă doriți ca acesta să fie vizibil pentru elevi. Până când nu faceți acest lucru, numai dvs. puteți vedea traseul; elevii dvs. nu pot. De fapt, acest buton ar putea fi numit și "Publică traseul tău în grupul tău". Nouă ni se pare prea lung, așa că rămânem la "Playable".

Dacă doriți să permiteți elevilor care au parcurs deja traseul dvs. să îl parcurgă din nou, activați butonul "Replayable". *Nu faceți acest lucru dacă pregătiți un traseu de test!* 🍷

Asta ; sunteți gata!

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**

Mai , este posibil să doriți să aflați mai multe despre posibilitățile pe care le aveți în setările traseului. Iată o explicație detaliată:

[Setări ale rutei de învățare](#)

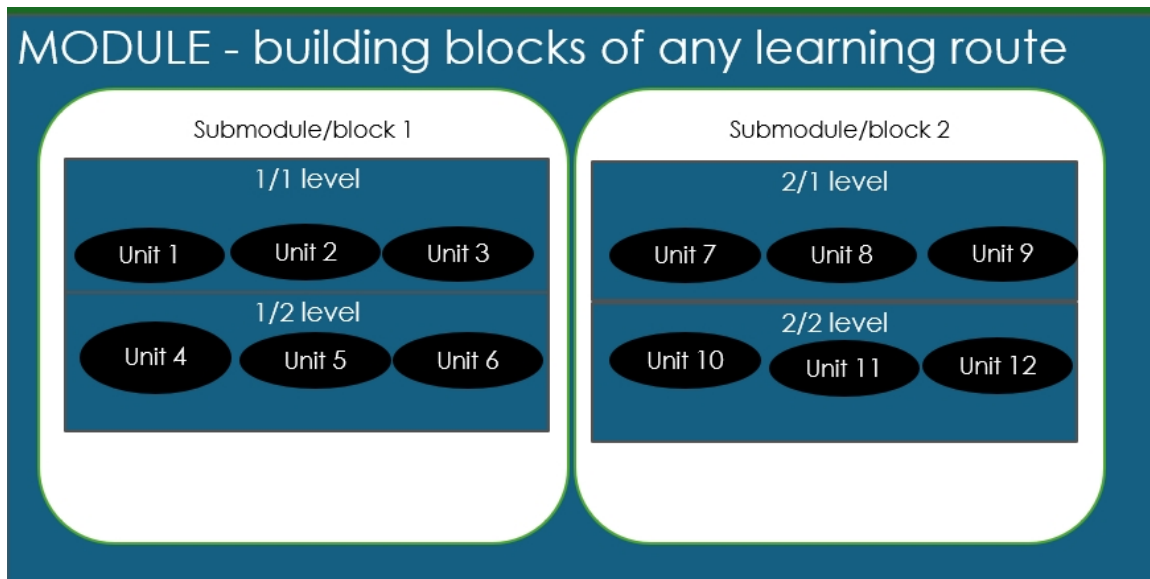
Răsfoiți și copiați module publice pentru a crea o rută de învățare

O altă modalitate de a copia conținut pentru uz personal este parcurgerea conținutului public.

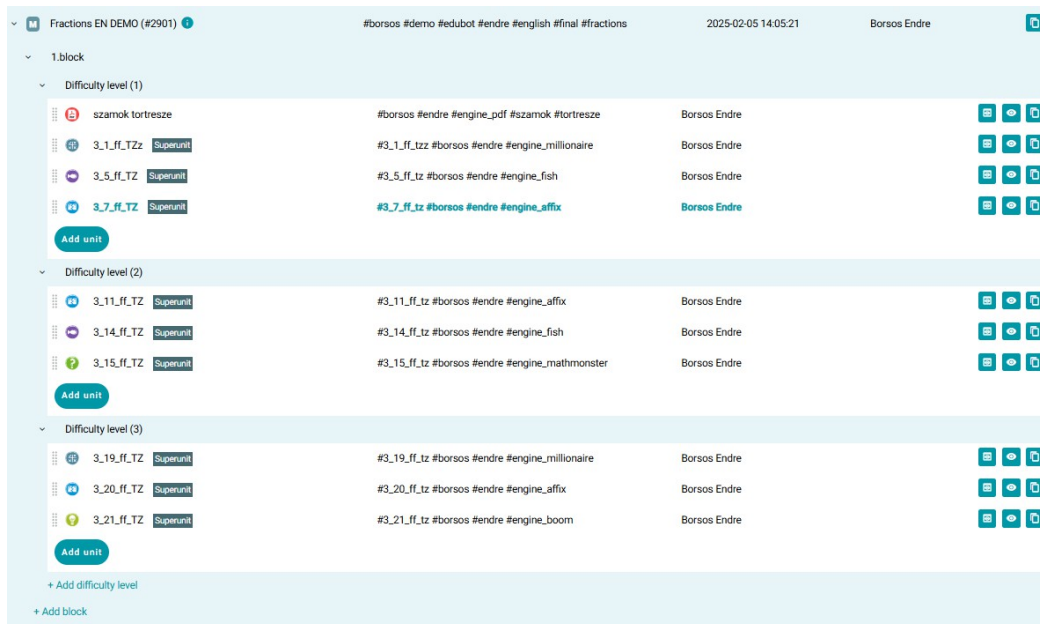
În Edubot, conținuturile sunt organizate în module.

Modulele sunt cel mai înalt set de conținuturi, ele sunt elementele de bază ale rutelor de învățare.

Ele conțin unități de învățare organizate în blocuri și niveluri.



Acesta este modul în care arată un modul atunci când este deschis pe platforma profesorilor:




Modulele aparțin utilizatorului care le-a creat, dar toate sunt publice, așa că puteți răsfoi lista lor sau o puteți căuta după cuvinte cheie, iar dacă găsiți ceea ce doriți, îl puteți copia.

Iată ce trebuie să faceți:

Mergeți la Teachers/Modules și selectați Public modules în caseta derulantă din dreapta.

Acum puteți căuta după cuvinte-cheie și să vedeți ce aveți.

Puteți deschide modulele și puteți vedea unitățile din cadrul acestora; puteți chiar previzualiza unitățile.

Dacă găsiți ceva interesant, puteți crea o copie utilizând butonul . Iată un ghid pas cu pas despre cum să procedați:

[Răsfoiți modulele publice și faceți o copie a unui modul public pentru uz propriu](#)

Acum că aveți acest modul în propria listă de module, îl puteți edita, șterge sau adăuga unități la modulul dvs. și puteți lucra cu el după cum doriți.

Aici veți găsi o descriere a modulelor și a modului de lucru cu acestea: [Module - seturile de](#)

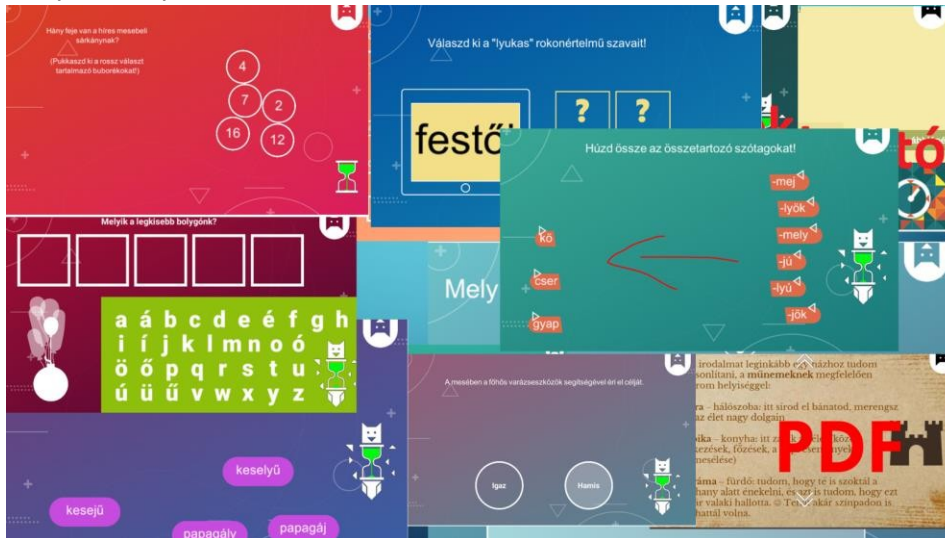
[conținut pe care le puteți utiliza pentru a crea rute de învățare](#)

Creează-ți propriul conținut nou

Acum, că sunteți familiarizați cu utilizarea conținutului public în rutele de învățare ale propriului grup, ce ziceți să creați propriul dvs. conținut?

Ar trebui să începeți prin a crea câteva unități noi.

În Edubot, unitățile de învățare pot fi utilizate pentru a transmite informații sub formă de text sau video sau pentru a pune întrebări elevilor în diferite formate.



Există două moduri de a aborda procesul de învățare: poate doriți să oferiți mai întâi unele informații, apoi să puneți întrebări. Acest lucru este ideal pentru a preda ceva nou elevilor. Aceasta este o abordare care ar necesita un traseu liniar.

Un ghid cuprinzător pentru EDUBOT

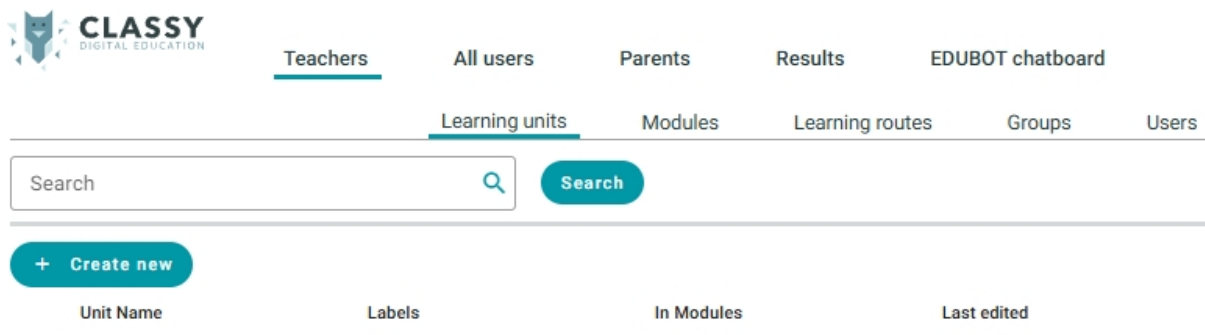
Celălalt mod este să punei mai întâi întrebări, să analizezi răspunsurile și să oferi informații pe baza răspunsurilor.

Acesta este modul în care funcționează rutele adaptive.

Atunci când vă creați conținutul, obiectivul pedagogic trebuie să fie clar înainte de a începe. Să

optăm acum pentru o abordare liniară.

Să pregătim o unitate video, apoi să punem câteva întrebări legate de subiectul prezentat în video.



Accesați Teachers/Learning units și apăsați "Create new".



Selectați video.

Dați un nume unității dumneavoastră.

Încărcați videoclipul de pe computerul dvs. Ignorați caseta URL și toate mesajele legate de aceasta. Salvați unitatea.

Sunteți gata!

Iată un ghid pas cu pas pentru procesul de mai sus: [Creați o](#)

[unitate video](#)

Acum ar trebui să adăugați câteva întrebări la videoclipul dvs. Faceți clic din nou pe "Unitate nouă".



Selectați întrebarea interactivă pe care doriți să o utilizați. Iată o descriere detaliată a fiecărui tip de

unitate: [Tipuri de unități de învățare explicate](#)

Aici puteți vedea cum va arăta fiecare tip de unitate în aplicația Student în toate cele 3 skin-uri diferite:

[Tipuri de unități de învățare afișate](#)

Fiecare tip de unitate are propriul său asistent pe care trebuie să îl utilizați atunci când creați unitatea.

Există câteva lucruri la care trebuie să acordați atenție:

- rețineți întotdeauna că textele pe care le introduceți vor trebui să apară pe un ecran relativ mic, dacă elevii vor folosi dispozitive mobile.
- selectați tipul de unitate potrivit pentru întrebarea pe care doriți să o puneți. De exemplu, dacă aveți mult text de afișat, nu utilizați tipuri de unități care au capacități de afișare limitate.
- dacă doriți să utilizați imagini, acestea vor apărea de obicei în aplicația Student ca butoane info ("i"). Acest lucru se datorează faptului că nu putem afișa mai multe imagini pe un ecran mic.
- setarea implicită pentru timpul de răspuns este de 3 minute. Dacă vă așteptați ca elevii să petreacă mai mult timp cu găsirea răspunsului, trebuie să setați această limită la 5-8 minute.

Aici este descris modul de creare a sarcinilor/unităților interactive.

[Crearea unității](#)

Atunci când unitățile dvs. sunt create, trebuie să le plasați într-un modul. Acest lucru se datorează faptului că puteți adăuga doar module la rutele de învățare; nu pot fi adăugate unități individuale.

Pentru a face acest lucru, mergeți la module și utilizați un modul existent sau creați unul nou. Apăsăți "Add units" și selectați unitățile pe care doriți să le adăugați.

[Adăugarea de unități la un modul nou](#)

Dacă acest lucru este făcut, sunteți gata să adăugați modulul dvs. la un traseu de învățare. Configurați și publicați ruta de învățare și vedeți cum se descurcă elevii cu sarcinile.

Cereți asistentului să sprijine crearea de conținut

Există o modalitate specială de a crea conținut cu sprijinul asistentului AI.

Practic, oferiți un text asistentului, îi spuneți ce motoare să folosească și câte întrebări doriți, iar acesta le va crea pentru dvs.

Pentru a face acest lucru, accesați Teachers/Learning units și apăsați "Create new". Derulați în jos și selectați pictograma "AI".

The number of units you want to create

The number of screens you want to create

AI generated game settings

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

Tastați/lipiți textul.

Selectați numărul de unități Millionaire și True or False pe care doriți să le creați (0 sau 1).

Selectați numărul de ecrane pe care doriți să le aveți în fiecare unitate. (de la 1 la 5).

Ecranele înseamnă că în unitatea dvs. vor mai multe întrebări. După ce elevul răspunde la întrebarea de pe primul ecran, va apărea al doilea ecran și așa mai departe.

Faceți clic pe Salvare!

Ar putea dura ceva timp până când AI va genera unitățile.

Puteți verifica unitățile pe desktop.

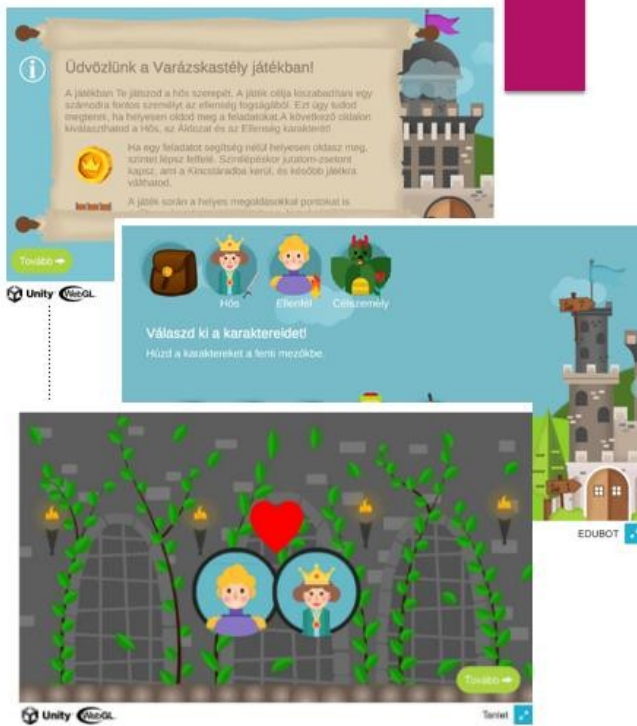
Vă sfătuim să examinați unitățile înainte de publicare.

Iată o demonstrație interactivă a procesului: [Crearea de](#)

[întrebări interactive din text cu ajutorul AI](#)

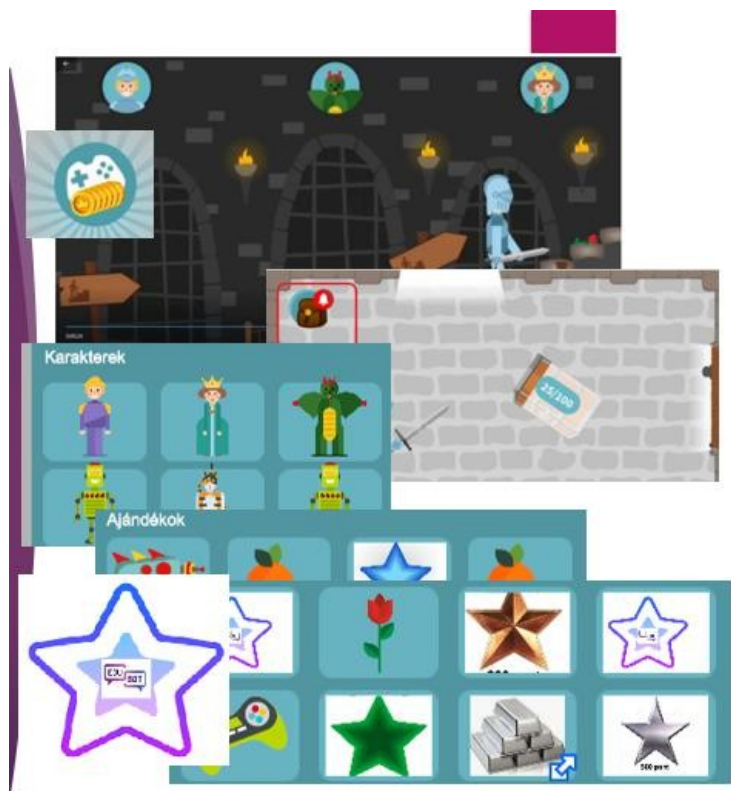
Gamificare și motivare în Edubot

Gamificarea în Edubot este concepută pentru a motiva atât elevii excelenți, cât și pe cei care lucrează din greu pentru a face progrese. Folosim elemente digitale pentru a-i premia pe elevi, dar puteți adăuga propriile instrumente motivaționale și le puteți lega de viața reală. De exemplu, în cadrul pilotului Edubot, elevii puteau aduna stele Edubot în procesul de învățare. Cinci stele valorau un 5 (echivalentul unui A în SUA).



Instrumentul pe care îl folosim se numește jocul Castelul Fermecat.

Este o poveste-cadru animată pe care puteți alege să o adăugați la orice traseu, dar funcționează cel mai bine în cazul traseelor adaptive. Conform poveștii, un erou trebuie să escaladeze toate nivelurile unui castel fermecat pentru a elibera persoana ținută răpită de inamic. Fiecare nivel al castelului corespunde unui nivel al rutei de învățare. Pe drum, Eroul va traversa diverse camere ale castelului. În unele castele există comori ascunse în cufere, pe care Eroul le poate deschide dacă utilizatorul a adunat suficiente puncte în sesiunea de învățare. Ca bonus, Eroul primește monede de aur de fiecare dată când ajunge cu un nivel mai sus în castel (ruta de învățare).



În acest caz, expresia (s)el se referă la faptul că eroul este ales de utilizator la începutul traseului: acesta poate fi un prinț, dar poate fi și o prințesă, un robot, un vagabond sau o pisică. Celelalte două personaje trebuie, de asemenea, să fie alese. Noi personaje pot fi câștigate pe drum, dacă sunt dispuse în cuferele de comori.

Acest concept garantează că nu numai elevii excelenți, ci și cei care muncesc din greu sunt recompensați în mod constant.

În calitate de profesor, tu deții controlul: poți plasa cuferele cu comori oriunde dorești și, de asemenea, poți decide care este recompensa din cufăr.

Iată un ghid simplu despre cum să adăugați un joc cu cadru motivațional la traseul

dumneavoastră: [Adăugarea unui joc motivațional la traseul dvs. de învățare](#)

În acest document, veți găsi o descriere detaliată a jocului și a modului de configurare a acestuia:

[Descrierea detaliată a jocului motivațional Castelul fermecat](#)

Analiza rezultatelor și descărcarea rapoartelor

Un punct forte important al Edubot este sistemul robust de raportare. Sistemul este construit pe două idei:



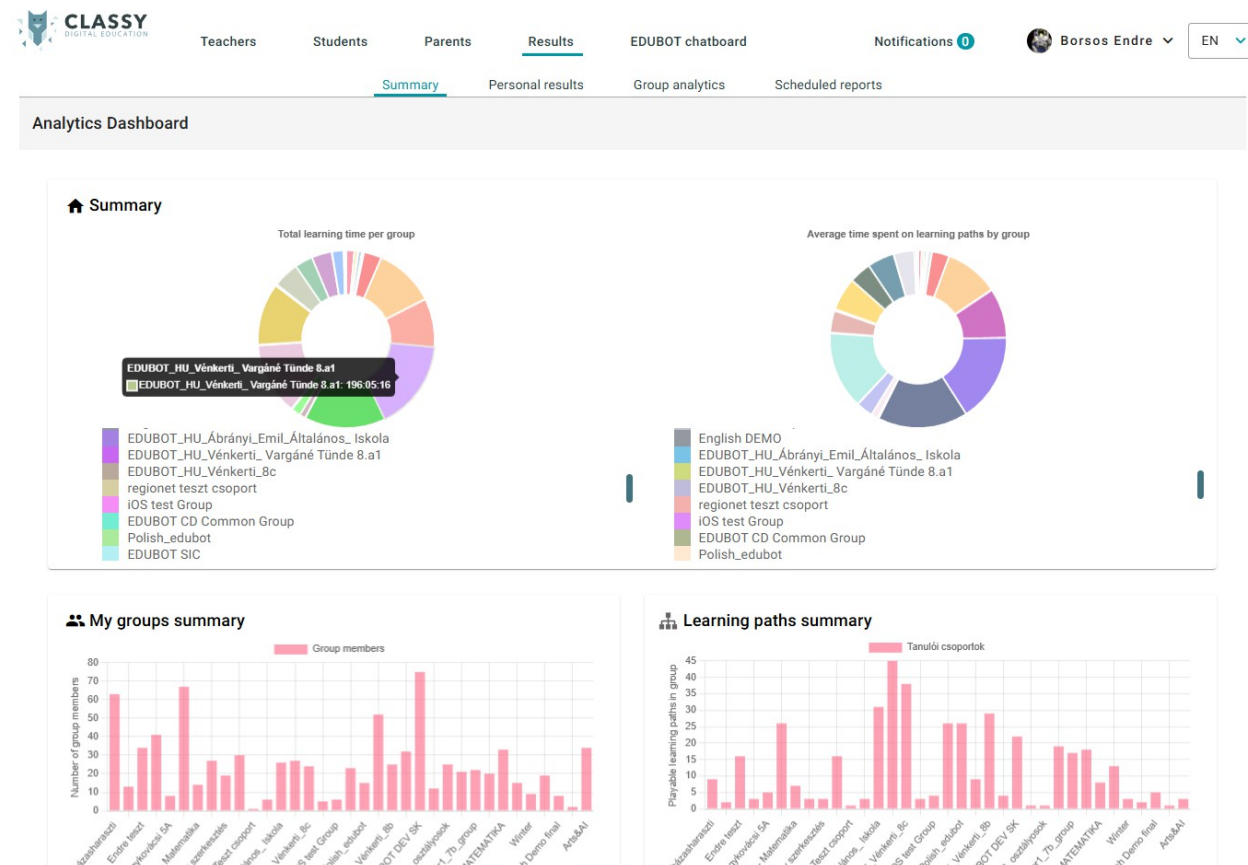
1. Performanța grupului și performanța personală sunt ambele surse importante pentru un raport, iar
2. Procesul de învățare ar trebui urmărit până la cel mai mic detaliu, astfel încât să poată fi identificate provocările cu care se confruntă fiecare elev.

Rapoartele pot fi accesate în meniul "Rezultate".

Vă rugăm să rețineți că puteți vedea rezultatele grupurilor în care sunteți membru și aveți permisiunea "vizualizare rezultate". Imaginile din această secțiune au fost realizate pe baza rezultatelor pilotului Edubot, iar grupurile respective nu sunt publice și nu sunt deschise vizitatorilor. Dacă aveți întrebări cu privire la rezultatele prezentate, vă rugăm să ne contactați:

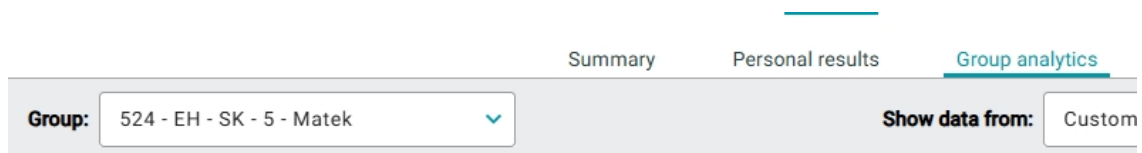
info@interregioforum.hu

Pe pagina Rezumat, puteți vedea o prezentare generală a tuturor grupurilor pe care aveți permisiunea să le vizualizați: timpul total petrecut cu învățarea, timpul mediu, numărul de membri ai grupului și numărul de rute de învățare pe grup.



Pentru a accesa rezultatele grupului (grupurilor) dumneavoastră, accesați "Analiză grup". Selectați grupul cu care doriți să lucrați în caseta de selectare a grupului.

Un ghid cuprinzător pentru EDUBOT



Summary Personal results **Group analytics**

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

În dreapta sus, puteți, de asemenea, să filtrați datele la o de timp dorită:



ts **Group analytics** Scheduled reports

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

Veți vedea rezultatele medii ale tuturor rutelor din grup.

Note:

Datele pe care le vedeți aici sunt foarte brute: ele includ rezultatele tuturor elevilor din grupul dvs., inclusiv ale celor inactivi.

Vă rugăm să rețineți că Edubot măsoară timpul net de învățare: acesta nu include timpul petrecut cu intrarea/ieșirea din aplicație, trecerea de la o unitate la alta, jocul cadru etc. Conform experienței noastre, screentime-ul elevilor poate fi de 1,5- 2x mai mare decât timpul net de învățare măsurat.

Puteți aplica aici filtre suplimentare pentru a restrânge lista de rute.

Deoarece este probabil inutil să vă uitați la rutele cu un timp de învățare AVG foarte mic, puteți filtra rutele cu un timp AVG minim: 5 minute sau 10 minute.

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

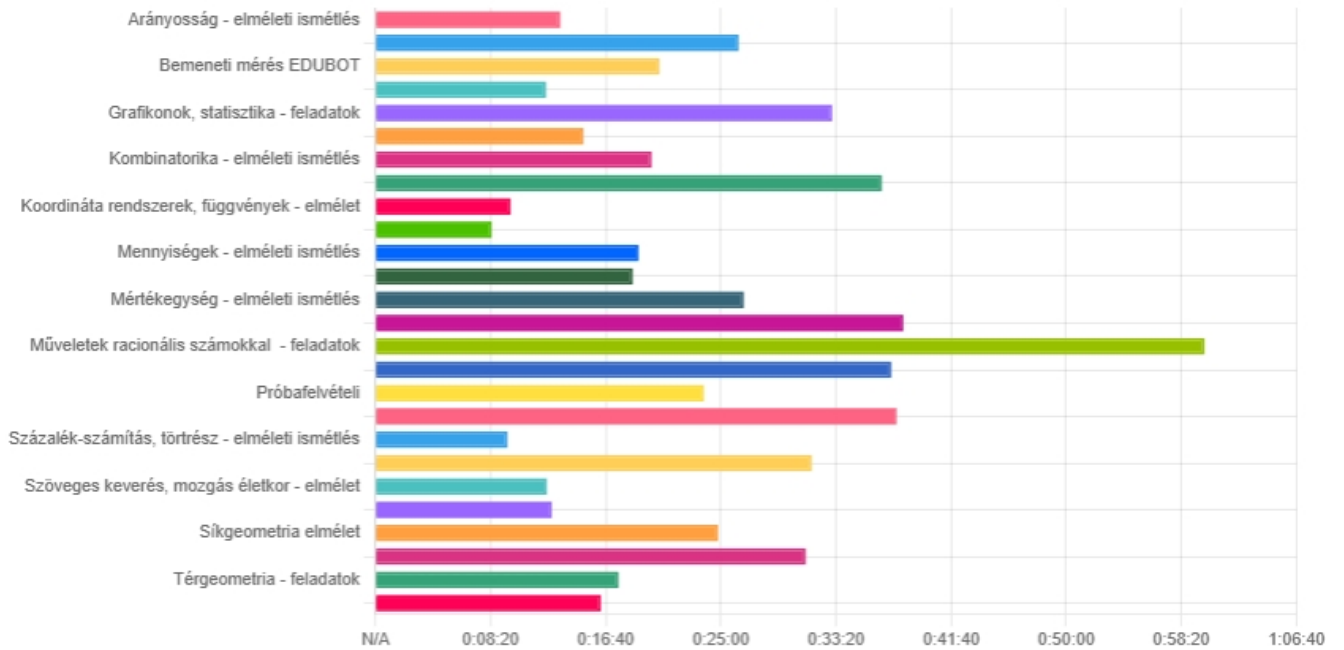
Select students All students

O altă posibilitate este să selectați manual rutele pe care doriți să le afișați în 'Selectare rute'. De asemenea, puteți filtra datele selectând/deselectând elevii.

După ce ați terminat filtrarea, puteți descărca un rezumat al raportului PDF pentru grupul dvs., care afișează rezultatele pe care le puteți vedea pe pagină:

Download Group Report

Average learn time



Average group result



Mergând mai departe, puteți:

1. faceți clic pe una dintre rutele care vă și vedeți rezultatele rutei, sau

Routes

Arányosság - elméleti ismétlés
[Route report](#)

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

2. vizualizați recompensele elevilor dumneavoastră (poate că cineva ar trebui să primească un A)

Un ghid cuprinzător pentru EDUBOT

Rewards

Unit Name flower EDUBOT csillag sword

andirkoraka.8b1 1 R ?

3. derulați în jos până la sfârșitul listei de rute și selectați un utilizator pentru a ajunge la rapoartele personale detaliate

Personal reports

andirkoraka.8b1 (andirkoraka.8b1@classyedu.com) Personal learning time: 9:54:56 >

Rapoarte de traseu

Rapoartele de traseu sunt menite să ofere informații detaliate despre performanța elevilor dvs. pe un anumit traseu.

Există elemente de raport care sunt potrivite atât pentru rutele liniare, cât și pentru cele adaptive:

Rezultat: rezultatele medii ale unităților dintr-un traseu de către utilizator

Timpul de învățare: timpul total de învățare al utilizatorului pe traseu

Rezultatele utilizatorului pe unități - aici puteți vedea și chiar reda răspunsurile elevilor la anumite unități

Unul este relevant numai în rutele liniare:

Progresul - procentul de traseu parcurs de utilizator nu este relevant în adaptarea

Unele sunt relevante numai în cazul rutelor adaptive:

Nivelul atins - cel mai înalt nivel atins de fiecare student în cadrul traseului

Poziția actuală: nivelul actual al fiecărui elev, cel mai înalt nivel atins, de câte ori a coborât fiecare elev de la un anumit nivel

Rapoarte de nivel: numărul de elevi care ating un nivel, care se retrag de la un nivel, rezultatul mediu și timpul petrecut pe un nivel


Rezumat traseu personalizat: acesta este un grafic interesant care prezintă traseele personale de învățare ale elevilor. Puteți selecta/deselecta elevii aici pentru a face vizualul mai clar. De asemenea, puteți să faceți clic pe punctele care reprezintă unități, să vedeți rezultatele acestora și să le redați în WebGL. De exemplu, aici este un rezumat al traseului pentru a ilustra cât de diversă este fiecare cale:

Custom route summary

Hide all



În analiza rutelor există mai multe posibilități de a descărca rapoarte.

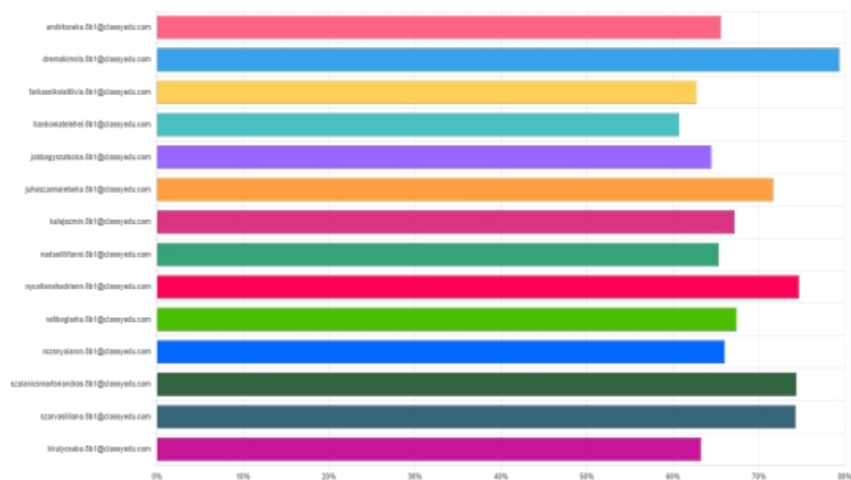
Cel mai simplu și mai spectaculos este raportul PDF: pur și simplu apăsați  buton și descărcați-l.

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

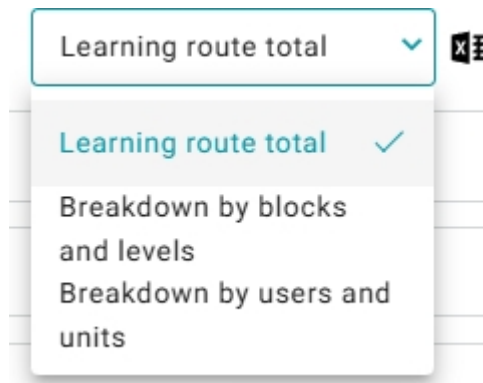


Learning time



Există o varietate de rapoarte Excel disponibile prin deschiderea casetei derulante, rezoluției raportului și apoi făcând clic pe  .

Un avertisment: rapoartele foarte detaliate (defalcate pe utilizatori și unități) pot fi dificil de descărcat în cazul rutelor mari, deoarece datele uriașe pot cauza timeout pe server.



Rezultate personale în cadrul grupului

Dacă vă întoarceți la meniul "Analize de grup" și derulați în jos până la rezultatele personale, puteți vizualiza rapoartele pentru fiecare elev, cu datele comparate și cu media grupului.

Detailed report: EDUBOT_HU_Vénkerti_8b - szalencsma10nandras.8b1

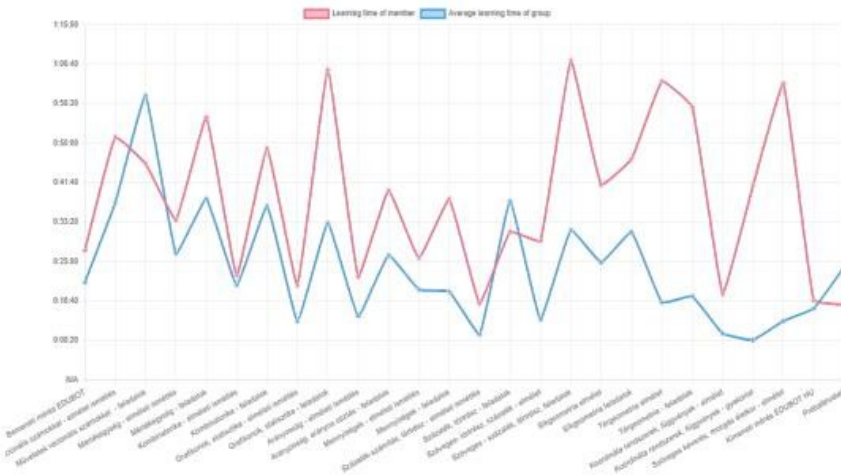
Learning time per route
Result per route
Learning time per route compared to group average
Result per route compared to group average

Aici puteți descărca un PDF care prezintă performanța elevului selectat în toate rutele selectate și o compară cu media grupului:

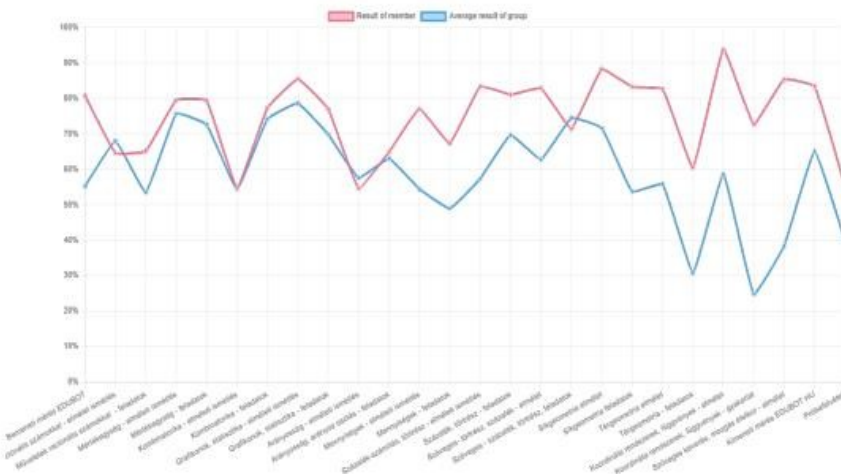
Un ghid cuprinzător pentru EDUBOT

Learning time per route compared to group average

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



Result per route compared to group average



De asemenea, este posibil să descărcați rapoarte Excel personale detaliate pentru fiecare traseu.

Rezultate personale agregate

Deoarece un utilizator poate fi membru al mai multor grupuri, Edubot are o secțiune separată care abordează raportarea din perspectiva utilizatorului.

Meniul "Rezultate personale" se referă la dumneavoastră, în calitate de utilizator, și la copiii care vă sunt asociați ca părinte în sistem.

Ar trebui să selectați utilizatorul, grupul și apoi să vă scufundați în rapoartele personale de traseu, până la nivelul unității, chiar reluând răspunsurile date la o întrebare.

Summary Personal results Group analytics Scheduled reports

User: Group: Show data from: From: To:

User analytics: Boross Endre Endre teszt

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

Route log result

Path start time	Learning time	Percentage result	xlsx.lrpScore	Actions
Game log result <input type="button" value="Close"/>				
Unit Name	xlsx.currentLevel	Percentage result	Percentage result of path	Actions
First English Task	0	100	100	<input type="button" value="Eye"/>
2023-07-25 15:02:51	00:06:14	100	68.75	<input type="button" value="Eye"/>
2024-06-19 11:34:45	00:00:47	44.444	66.67	<input type="button" value="Eye"/>

Aceasta este o mare oportunitate pentru părinții curioși și grijulii!

Pentru detalii suplimentare și sfaturi privind modul de utilizare a sistemului de raportare, vă rugăm să consultați secțiunea relevantă din Metodologie:

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

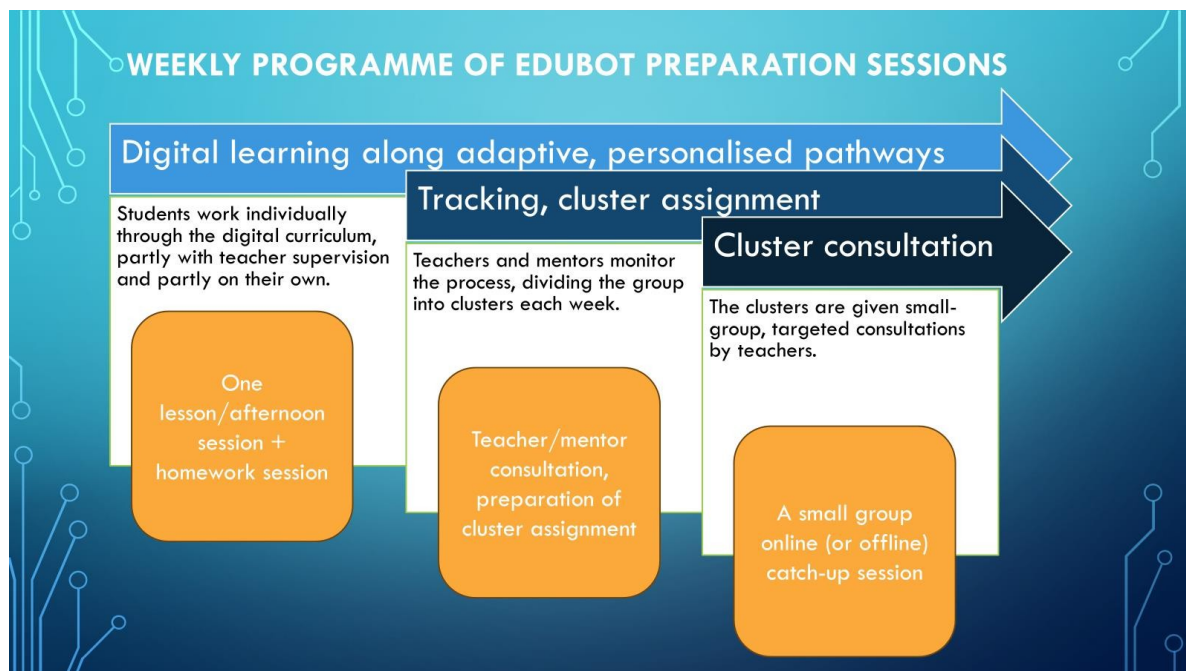
Asocierea învățării digitale adaptive și a meditațiilor personale

Principalul obiectiv al metodologiei EDUBOT este de a menține elevii pe un traseu de învățare pe care noi îl numim "canal de flux" între plictiseală și anxietate, asigurând că fiecare elev se confruntă cu sarcini de învățare provocatoare, dar nu copleșitor de dificile.

Rutele de învățare Edubot se adaptează la obiceiurile de învățare ale elevilor. Cei care excelează într-un anumit domeniu vor continua și vor primi sarcini mai complexe, în timp ce cei care au dificultăți vor primi întrebări de sprijin, elemente de cunoaștere și explicații care să îi ajute să își depășească problemele.

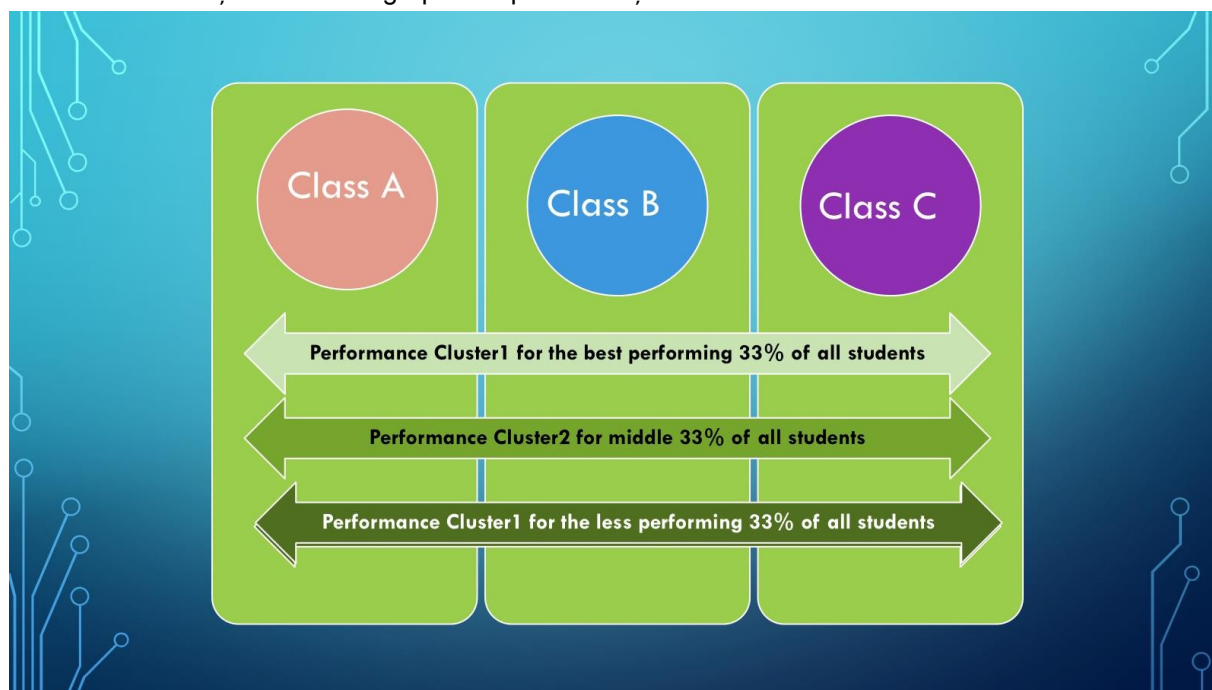
Cu toate acestea, EDUBOT nu urmărește crearea unui sistem digital care să preia întregul proces de învățare.

Credem că rutele digitale adaptive pot fi cele mai eficiente dacă procesul de învățare este supravegheat de profesori, iar elevii primesc în mod regulat sprijin personal sub formă de meditații în grupuri mici. Rezultatele sesiunilor noastre pilot arată, de asemenea, că acesta este modul în care pot fi obținute cele mai bune rezultate în pregătirea pentru examene.



Procesul de învățare digitală poate și, de cele mai multe ori, ar trebui să fie asociat cu meditații personale. Edubot oferă o soluție unică pentru învățarea mixtă, sprijinind profesorii să își împartă clasele în grupuri de performanță mai omogene.

Pentru a profita de rezultatele rutelor de învățare adaptivă, Edubot sugerează profesorilor să organizeze sesiuni de meditații în astfel de grupuri de performanță.

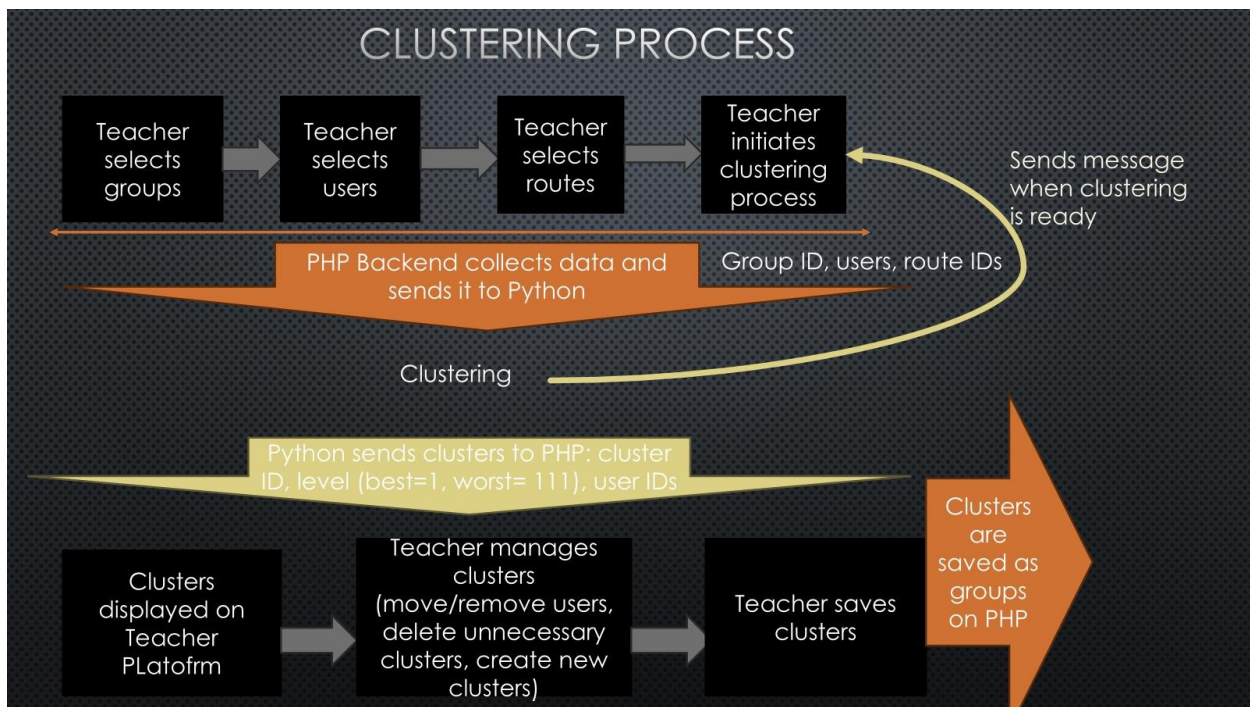


În timpul fazei pilot, clusterurile au fost create manual.

Hiányosságok pótlása: klaszterek

Beosztás 12.04.											
E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
Ábrányi	Vénkeri 6a	Vénkeri 6b	Vénkeri 6b	Vénkeri 6b	Vénkeri 6b	Vénkeri 6b	Vénkeri 6b	Vénkeri 6b	Vénkeri 6b	Vénkeri 6b	Össztétszám sz. Klasz
3 noelizegedi@gmail.com kirajazmin12@gmail.com veroricsi20090108@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 jobbagyaszabolcs091221@gmail.com lili.nadasdi09@gmail.com ratboglarka2@gmail.com lili.szarvas0508@gmail.com	2 aronmezey@gmail.com petersekeky1709@gmail.com	17							
0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3 zalankaposzta@gmail.co somosmark20081007@gmail.com szilagynoemi20100426@gmail.com	0	0	4	4	4	4	4	4	4	4	12
1 nikodemuszskiss@gmail.com	1 milanharnadi09@gmail.com	1 enehadrienn@gmail.com	3 meszarosgergo090718@gmail.com tothgeorginazsofia@gmail.com kristofoth247@gmail.com	6							
7 anitakondor17@gmail.com elizabet.barna@cloud.com k.davee10@gmail.com v.fru.mg2009@gmail.com veres.zsolt230@gmail.com kiralorincz23557@gmail.com dk3251851@gmail.com	1 laszocsabapeter@gmail.com	1 szalancicsmartonandras@gmail.com	0	9							
1 bmatec20090116@gmail.com	2 balaszdeak@hotmail.com sveharsara26@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 penaszivtorizs228@gmail.com jazmin1984124@gmail.com	0	3 kulcsark13@gmail.com doraszap2009@gmail.com szabolciv228@gmail.com	8							

După experiența pilotului, am reușit să instruim asistentul pentru a prelua o parte din muncă. Asistentul Edubot poate ajuta acum la crearea unor astfel de grupuri în cadrul unui grup sau între grupuri, pe baza performanțelor elevilor la una sau mai multe rute de învățare.



Acesta este modul în care puteți lucra cu asistentul pentru a crea cluster:

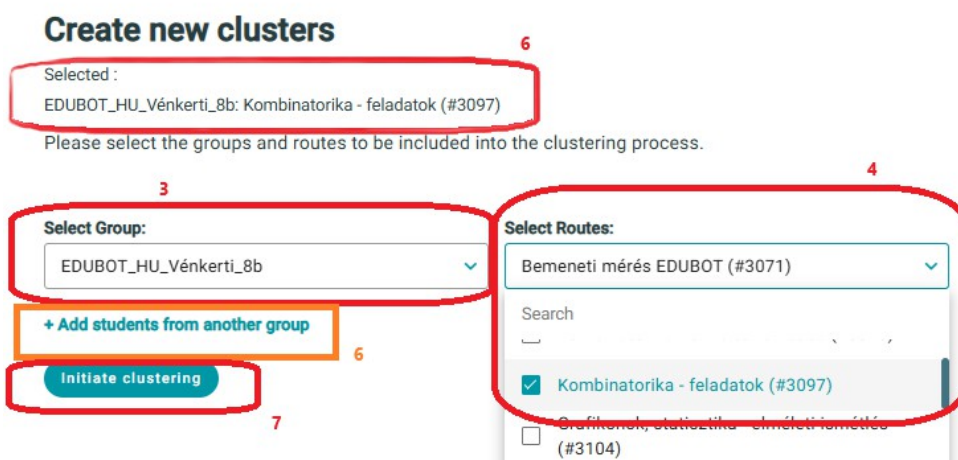
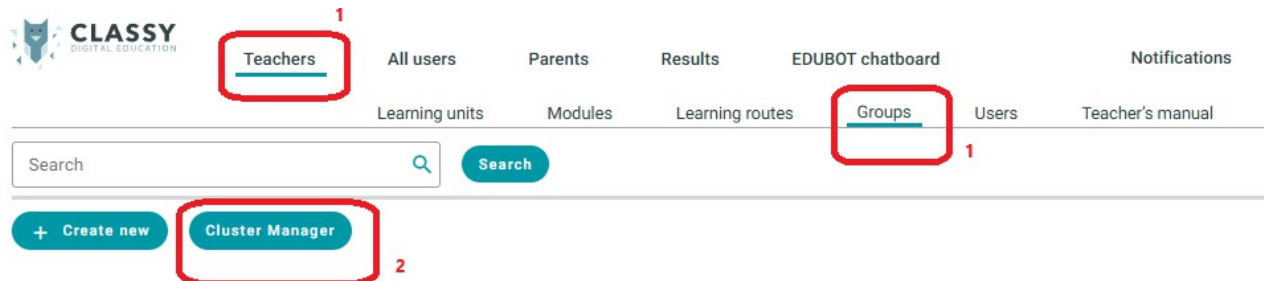
Cum să creați grupuri de performanță?

O modalitate de a crea cluster este analiza rezultatelor și crearea manuală a claselor. Cu toate acestea, deoarece acest proces poate consuma mult timp, mai ales dacă aveți mai multe clase de grupat, s-ar putea să aveți nevoie de ajutor.

EBUBOT Assistant va face gruparea pentru dvs.

Măsuri care trebuie luate:

1. Du-te la profesori/grupuri
2. Selectați Cluster manager
3. Selectați "Creați un cluster nou"
4. Selectați grupul cu care doriți să lucrați, apoi selectați traseul ale cărui rezultate doriți să fie luate în considerare în proces. *Dacă doriți, puteți selecta și mai multe rute.*
5. Dacă doriți să includeți un alt grup în procesul de grupare, selectați "Add students from another group" și repetați procesul de mai sus. *Vă rugăm să rețineți că cele mai potrivite grupuri vor rezulta dacă selectați același traseu în toate grupurile. Asistentul va efectua gruparea la orice selecție, dar, în mod evident, cel mai potrivit set de date privind performanța elevilor va fi furnizat de rezultatele unui singur traseu.*
6. Verificați la linia "Selected" dacă selecția este corectă.
7. Apăsăți "Inițiere clustering"



Veți primi un mesaj care vă va anunța că clusterizarea a fost inițiată.

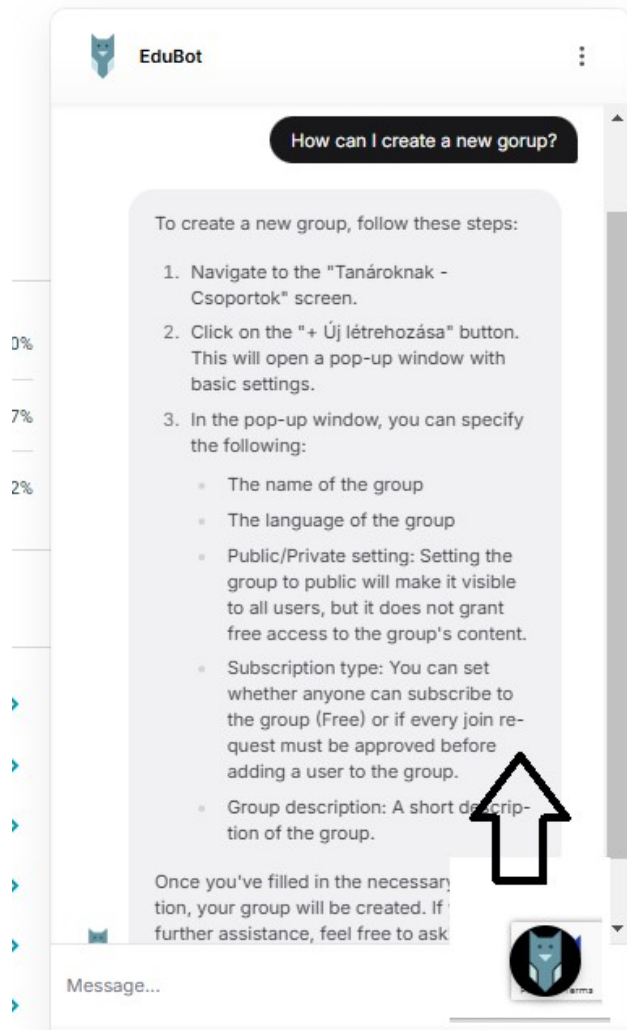
Acest proces poate dura câteva secunde sau minute, în funcție de cantitatea de date care urmează să fie analizate de AI.

Când procesul este finalizat, veți primi o notificare pe platformă și, de asemenea, prin e-mail. De asemenea, puteți verifica singur dacă procesele au fost finalizate în "Cluster manager". Dacă procesul dvs. este marcat "Completed" în lista "Active clustering processes", puteți deschide rezultatul făcând clic pe "Open".

Veți vedea clusterelor propuse de asistent listate (a se vedea imaginea de mai jos).

Acum puteți muta manual elevii dintr-un grup în altul (1), adăuga grupuri noi (2) și le puteți șterge pe cele golite (3). Vă recomandăm să redenumiți (4) clusterelor cu care doriți să lucrați, astfel încât să vă puteți ușor identificați acestea mai târziu.

Când sunteți gata cu modificările, puteți apăsa pe "Save clusters as groups" (5). Grupurile vor fi salvate acum ca grupuri și vor fi listate ca grupuri în meniul "Grupurile mele". De acum înainte, puteți lucra cu ele ca cu orice alt grup de învățare.



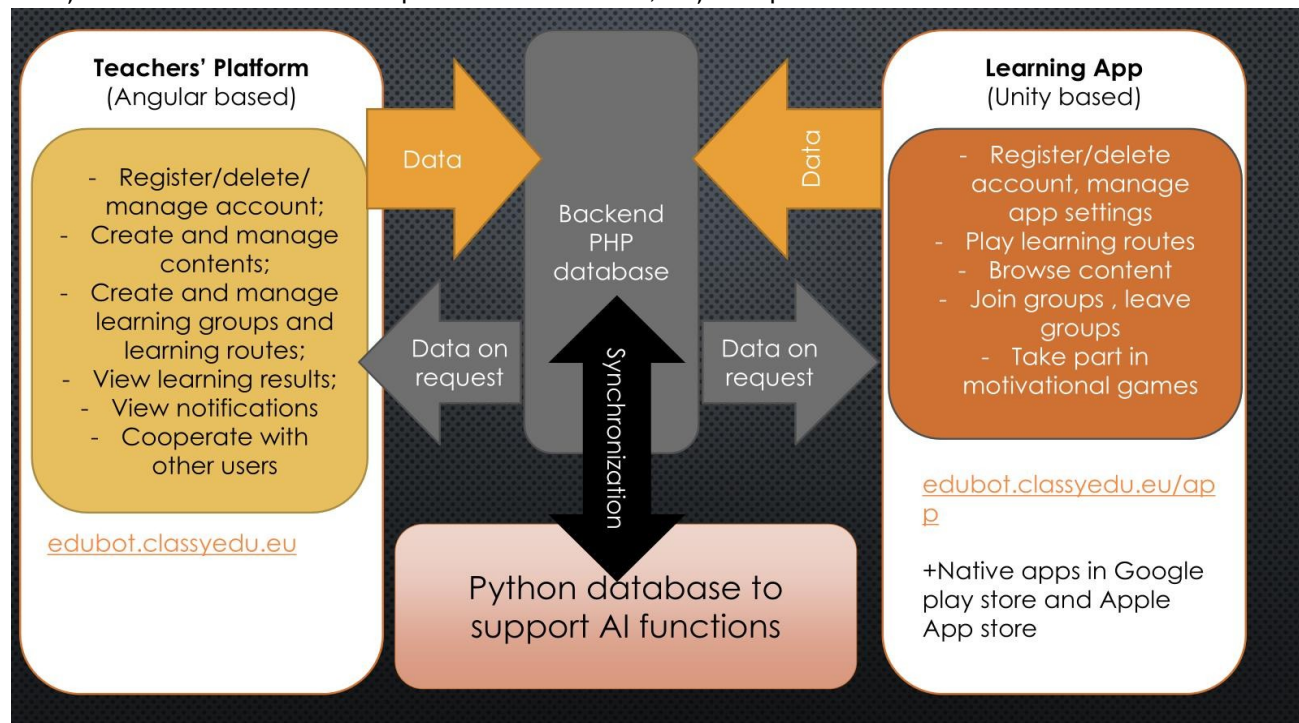
Cu toate acestea, asistentul nu este acolo pentru a deveni un firewall între oameni. Vă rugăm să nu ezitați să ne contactați cu orice întrebări, probleme, solicitări pe care le aveți:

info@interregioforum.hu

Structura tehnică a soluției EDUBOT

Structura generală

Soluția EDUBOT este construită pe o arhitectură clară, deși complexă.



În faza de dezvoltare au fost create o bază de date dinamică și o structură back-end, care reprezintă coloana vertebrală a soluțiilor EDUBOT. Deoarece acest sistem este o bază de date PHP, a trebuit construită o structură back-end complet nouă în Python pentru a permite accesul dinamic al soluțiilor AI la date. Sincronizarea constantă între baza de date PHP și Python a trebuit, de asemenea, să fie dezvoltată.

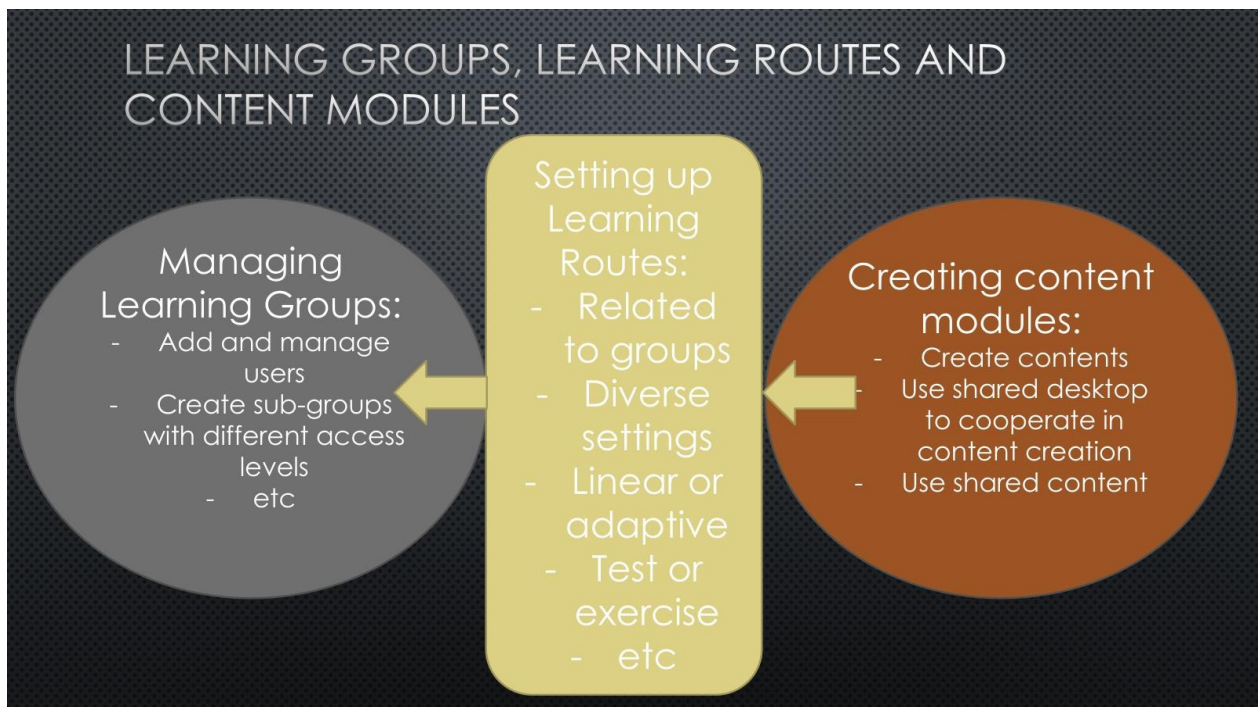
Pe partea front-end, a fost dezvoltat instrumentul EDUBOT, denumit și platforma profesorilor. Acesta include un sistem de gestionare a învățării (LMS) și un instrument de creare a conținutului (CAT), ambele bazate pe inteligență artificială pentru a crea conținut, a gestiona trasee de învățare personalizate și a oferi feedback privind activitățile de învățare.

Acest instrument permite profesorilor să creeze și să ruleze cursuri asistate de inteligență artificială și să dezvolte noi conținuturi interactive, sporindu-și semnificativ capacitățile de instruire. Pentru studenți, aplicația EDUBOT a fost dezvoltată într-un mediu Unity, disponibilă pe Android, iOS și WebGL, concepută special pentru nevoile studenților, ușor de utilizat și compatibilă cu o gamă largă de dispozitive, asigurând accesibilitatea. Asistentul EDUBOT constă din mai multe soluții AI integrate atât în instrument, cât și în aplicație. Acesta asistă studenții cu rute de învățare adaptive, conversații simple și alegerea elementelor de cunoștințe, întrebări de ajutor și explicații, sprijinind în același timp

profesori în gestionarea grupurilor și dezvoltarea conținutului. Dezvoltarea funcțiilor de asistent a inclus programarea și instruirea chatboților aplicați.

Gestionarea grupurilor, crearea modulelor de conținut și a conținutului pentru grupuri cu rute de învățare

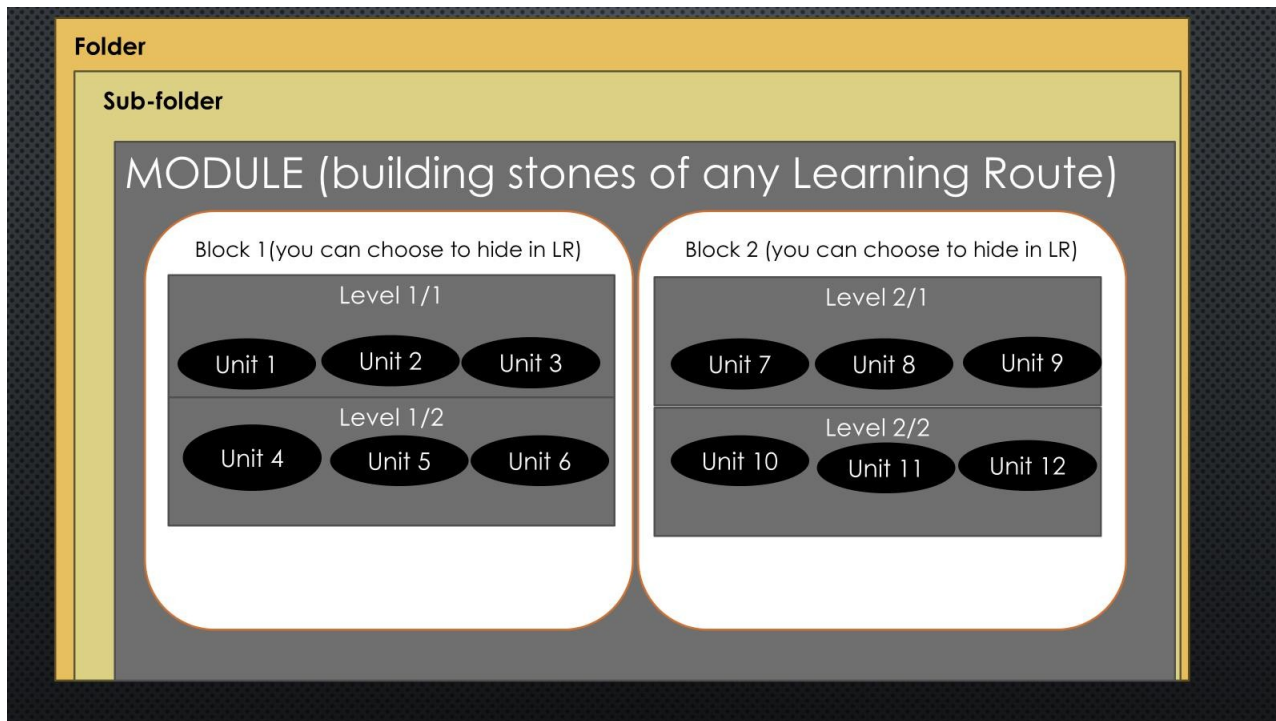
Platforma profesorilor integrează un sistem de gestionare a învățării (LMS) și un instrument de creare a conținutului (CAT), funcții ambele bazate pe inteligență artificială pentru a crea conținut, a gestiona trasee de învățare personalizate și a oferi feedback privind activitățile de învățare.



Gestionarea procesului de învățare se bazează pe Grupuri de învățare. În cadrul Grupurilor, creăm grupuri de permisiuni separate pentru profesori și studenți, astfel încât profesorii să poată accesa funcții precum gestionarea conținutului și vizualizarea rapoartelor care nu sunt deschise studenților. Depinde întotdeauna de proprietarul grupului ce permisiune este acordată membrilor grupului.

Conținutul este creat ca **unități**, care sunt grupate în **module**.

Modulele pot avea mai multe niveluri, ajutând asistentul AI să conceapă trasee de învățare personalizate în rute adaptive.

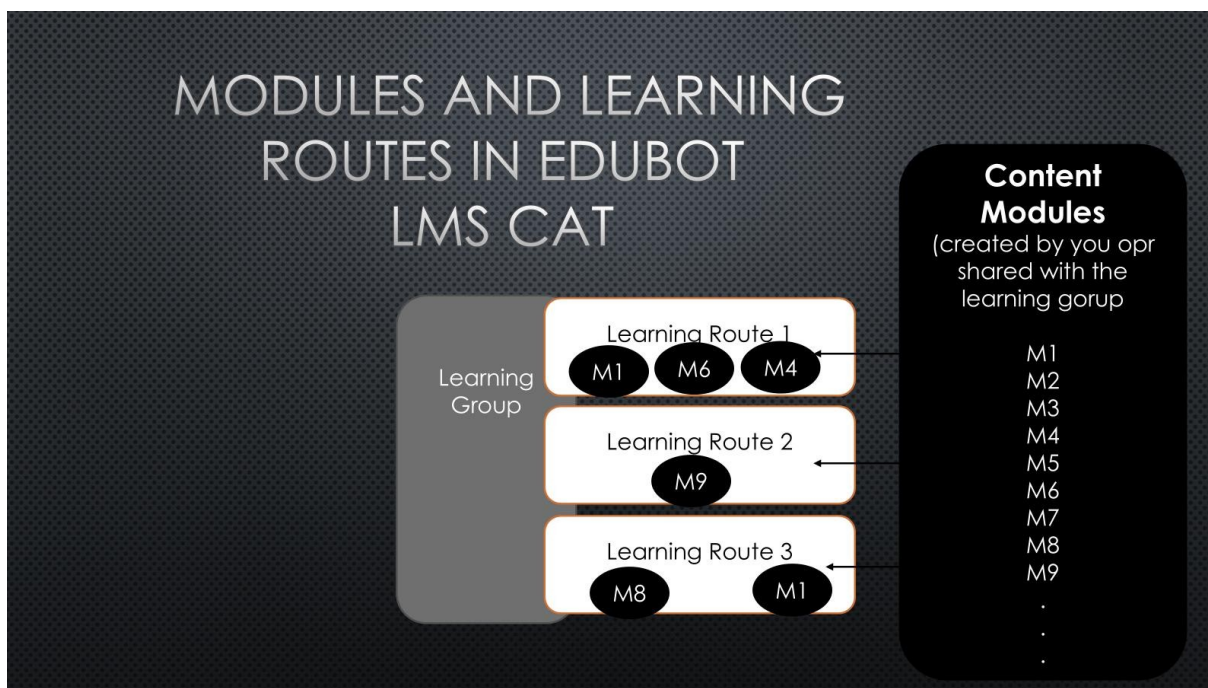


Grupurile și modulele de conținut sunt conectate prin rute de învățare.

Această structură oferă Edubot o flexibilitate unică.

Același conținut poate fi utilizat în mai multe rute de învățare cu setări diferite, astfel încât același conținut poate fi aplicat în contexte educaționale diferite.

De exemplu, un modul de conținut poate fi un test într-o rută de învățare și un exercițiu în alta.



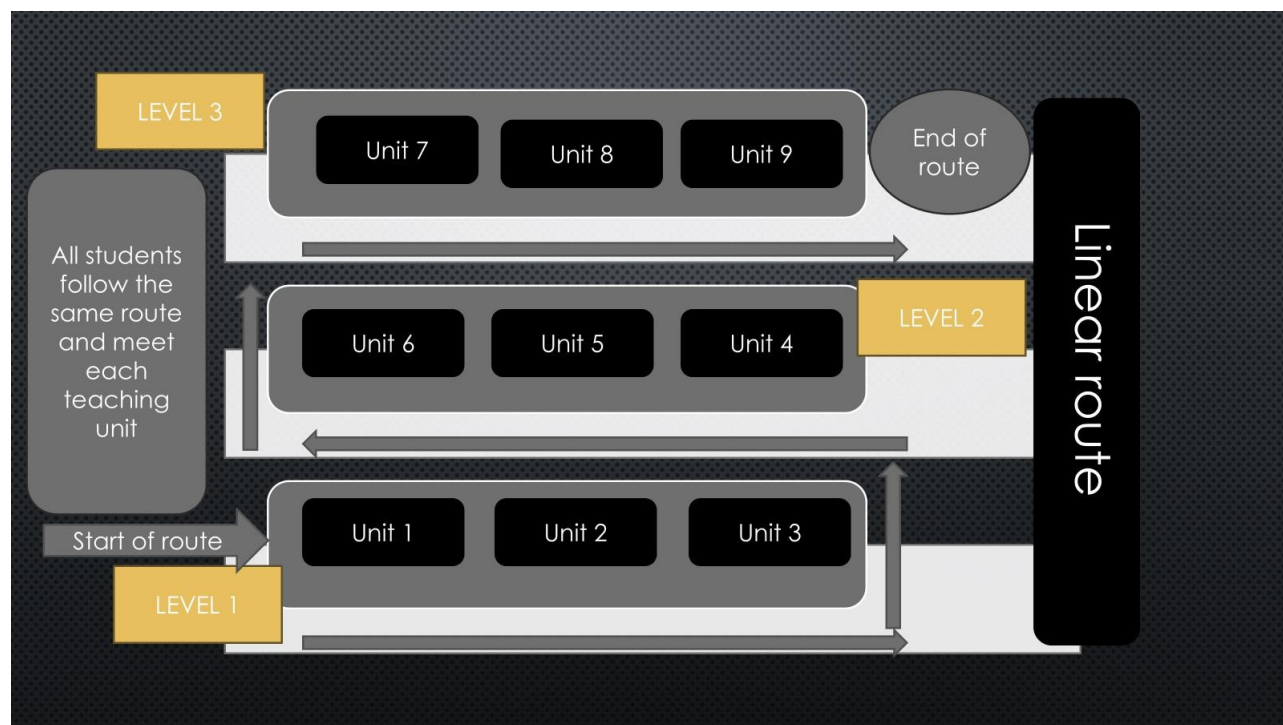
Explicarea rutelor de învățare liniară și adaptivă

Rutele de învățare pot fi configurate ca fiind liniare sau adaptive.

Deoarece modulele pot fi utilizate în mai multe rute de învățare, un anumit conținut poate fi prezentat elevilor în mai multe moduri: ca o rută liniară sau ca o rută adaptivă cu diferite setări prealabile.

Rutele liniare sunt foarte simple: unitățile vin una după alta, iar elevul le va întâlni în ordinea în care profesorul le-a plasat. Rutele liniare sunt perfecte pentru prezentarea unor informații noi: prezentăm un videoclip sau un text, apoi adresăm câteva întrebări pentru a vedea dacă elevul a înțeles ideea.

Cu toate acestea, în rutele liniare nu există loc pentru diferențiere. Unii elevi s-ar putea plictisi, considerând informațiile familiare și sarcinile prea ușor de rezolvat. Alții ar putea găsi aceleași sarcini imposibil de rezolvat și le-ar putea lipsi baza pentru a înțelege informațiile prezentate.

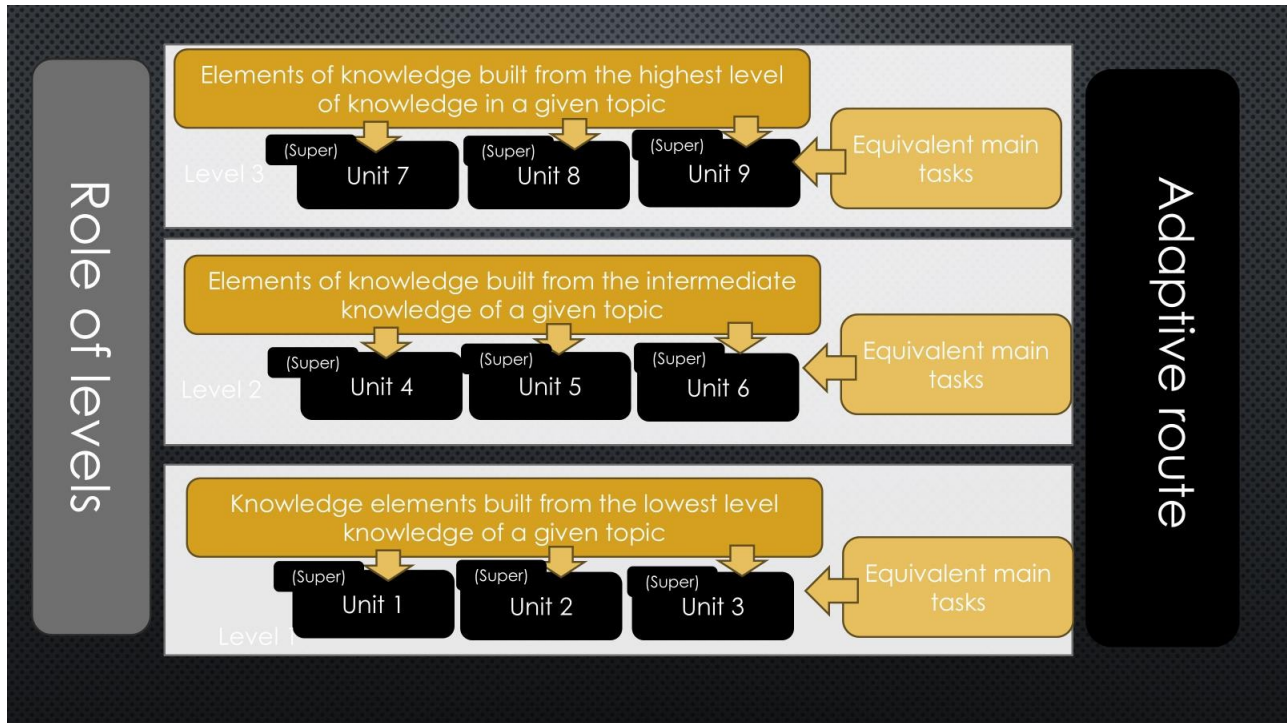


Dar aici intervine **calea adaptivă** pentru a rezolva această problemă.

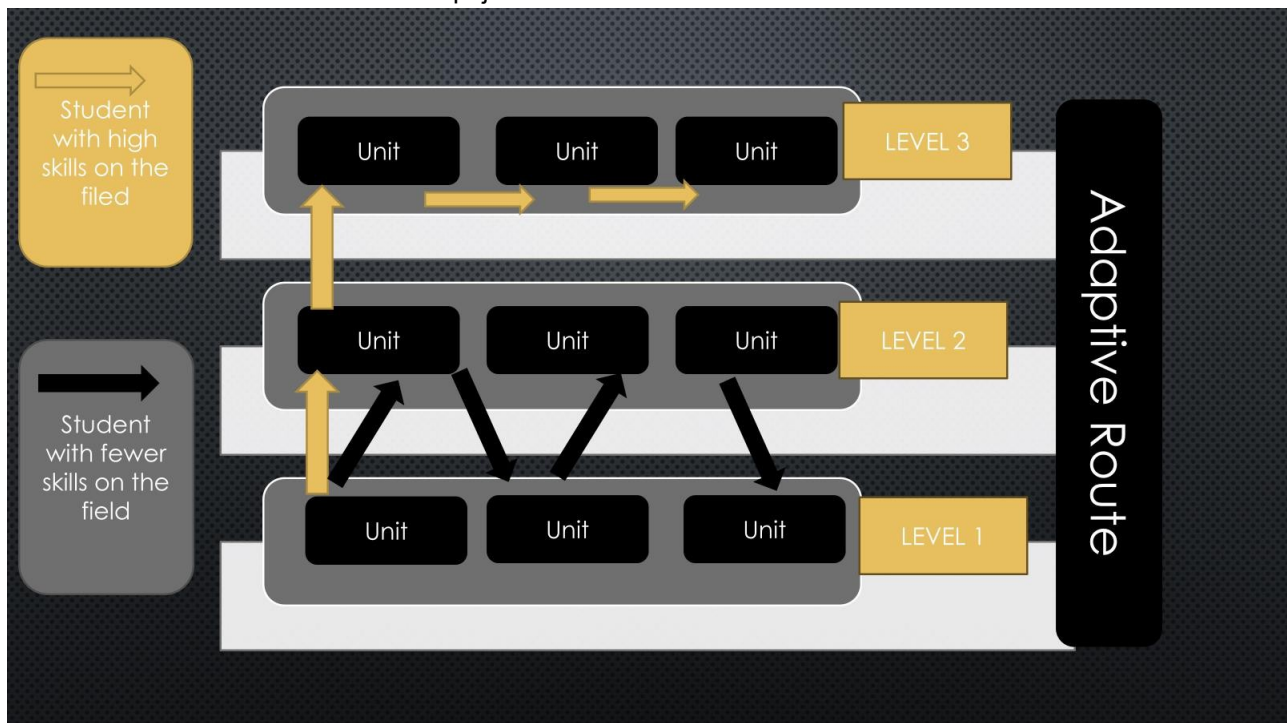
Asistentul AI îi conduce pe elevi pe căi personalizate: fiecare elev avansează în propriul său ritm.

Evident, conținutul trebuie să fie creat astfel încât să se potrivească acestei abordări.

Prin urmare, unitățile de la un anumit nivel al modulelor din rutele adaptive ar trebui să conțină sarcini echivalente, acoperind un anumit nivel de cunoștințe necesare pentru a finaliza nivelul.



Astfel, cei care rezolvă o sarcină la un anumit nivel fără sprijin extern pot fi lăsați să treacă la nivelul următor. Cei care nu... au nevoie de sprijin.



Cum să îi sprijinim atunci pe elevii care nu pot rezolva singuri sarcinile la un anumit nivel? Soluția oferită

de Edubot este eroul rutelor adaptive, **Superunitatea**.



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.)

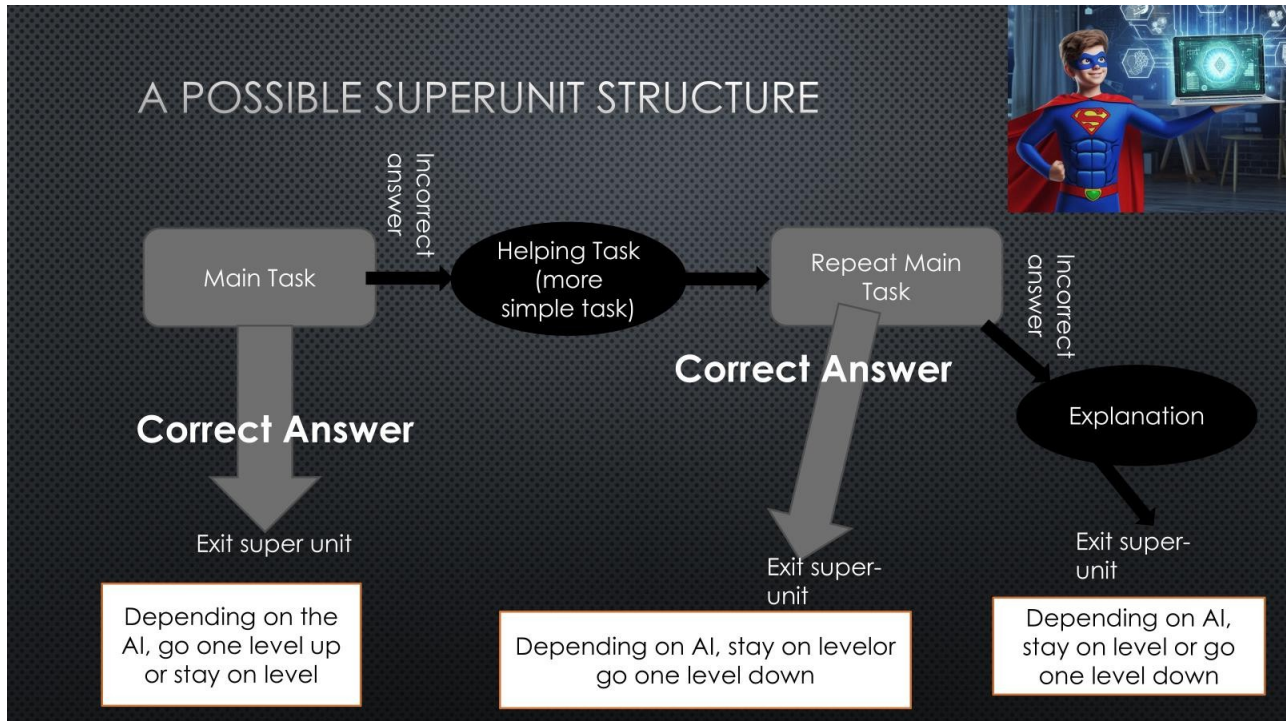
Helping Questions/HQ (there can be several HQ, their role is to provide support to solve the main task. HQ is an interactive question, preferably set in "Exercise" mode, so that the student cannot leave it without providing the right answer)

•**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)

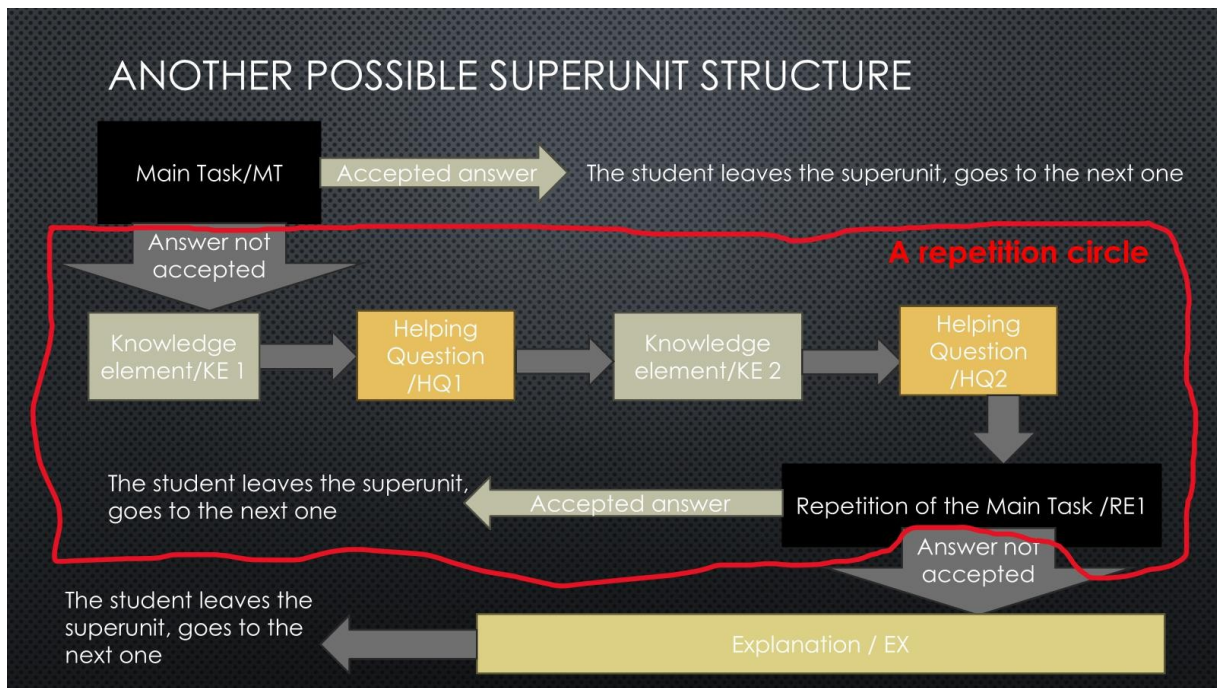
Superunitatea este o unitate care are legate de ea alte unități: elemente de cunoaștere, explicații, întrebări ajutătoare și chiar soluția sarcinii explicată în text sau/și video. Unele elemente pot fi legate de mai multe unități și, desigur, **ORICE** unitate poate deveni o superunitate.

Iată o posibilă structură a unei **superunități**:

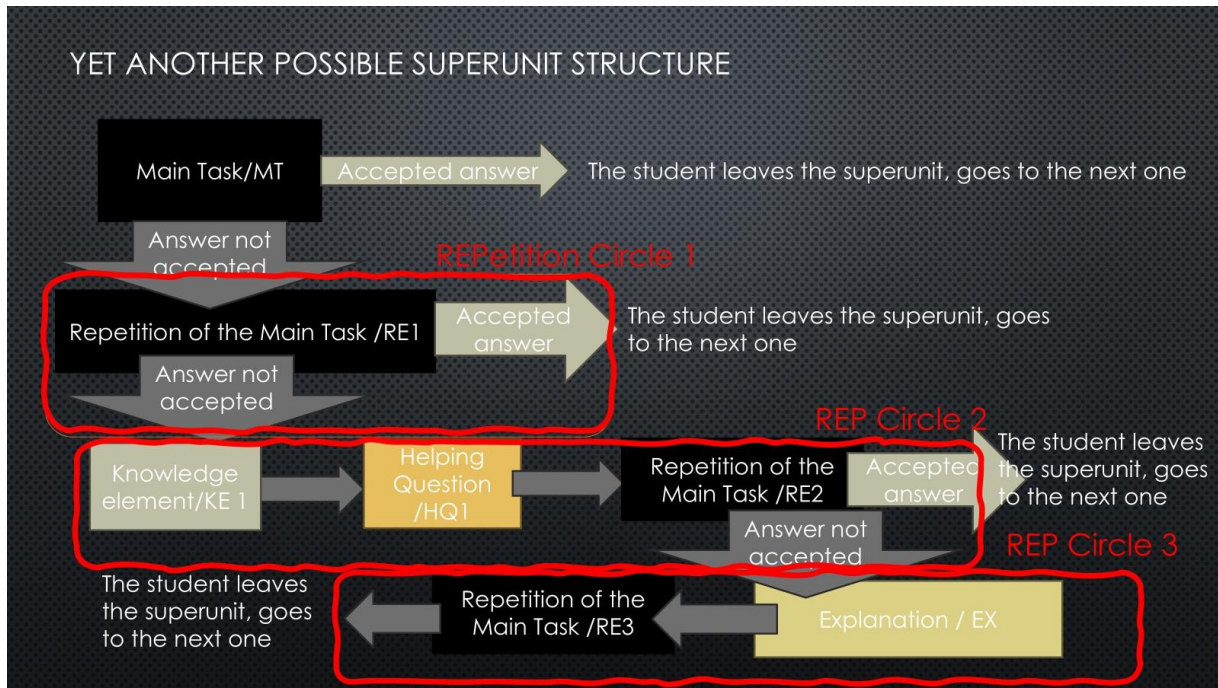


După cum puteți vedea, scopul este de a permite asistentului să sprijine elevul fără intervenția unui profesor uman.

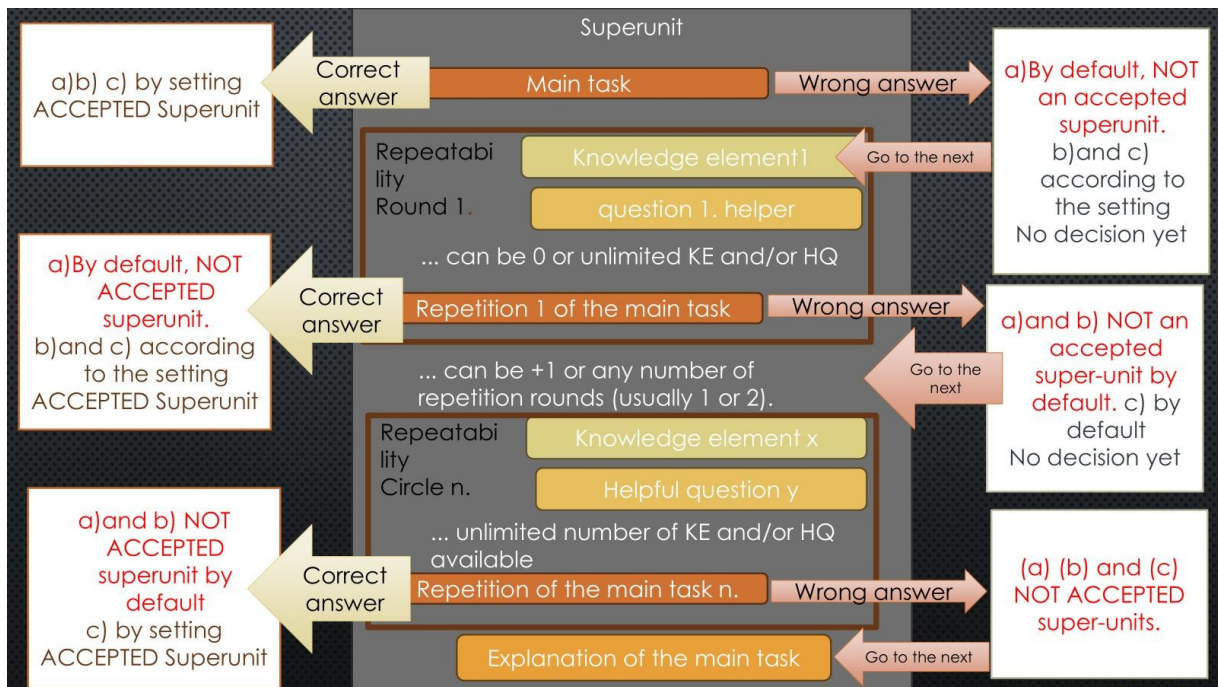
Structura superunității este flexibilă, astfel încât pot exista mai multe elemente de cunoștințe și întrebări ajutătoare legate de sarcinile principale.



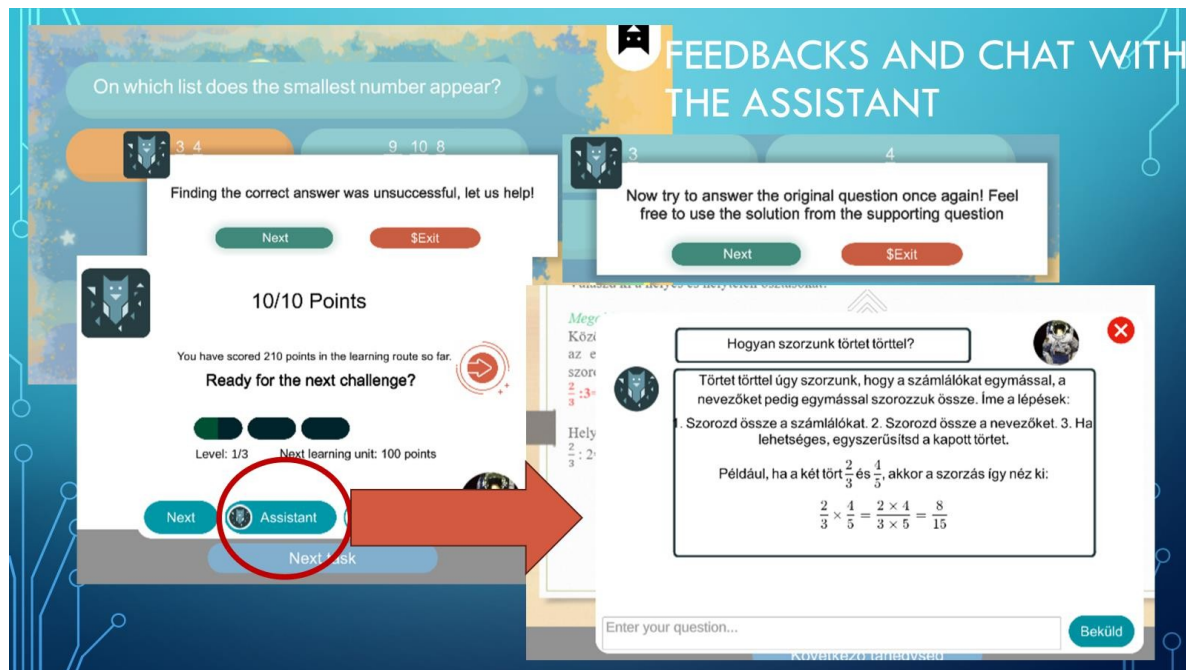
În funcție de complexitatea sarcinii principale, asistentul poate oferi mai multe tipuri de ajutor și poate repeta sarcina principală de mai multe ori, deși prea multe repetiții pot deveni contraproductive.



În cele din urmă, iată un model al unei superunități ipotetice cu un număr nelimitat de "cercuri de repetiție" și rezultatele posibile ale acțiunilor elevului.



La sfârșitul superunității, studentul poate adresa întrebări direct asistentului.



Chat-ul în cadrul superunităților nu este permis. Acest lucru se datorează că unii studenți sunt tentați să ceară robotului răspunsul final dacă li se permite să discute în timpul rezolvării sarcinii. Un astfel de răspuns nu ar ajuta procesul de învățare și ar conduce, de asemenea, la informații false cu privire la competențele elevului.

Indicații de orientare pentru asistentul AI: setări ale rutelor adaptive

Asistentul AI poate fi dezlănțuit și lăsat să conducă elevii după cum dorește.

În programele de învățare de mari dimensiuni, în care mulți studenți lucrează cu același material, aceasta este o soluție bună.

Cu toate acestea, la începutul tuturor proceselor, profesorii sunt îndemnați să stabilească limite pentru inteligența artificială prin oferirea unor indicații cu privire la modul de conducere a elevilor.

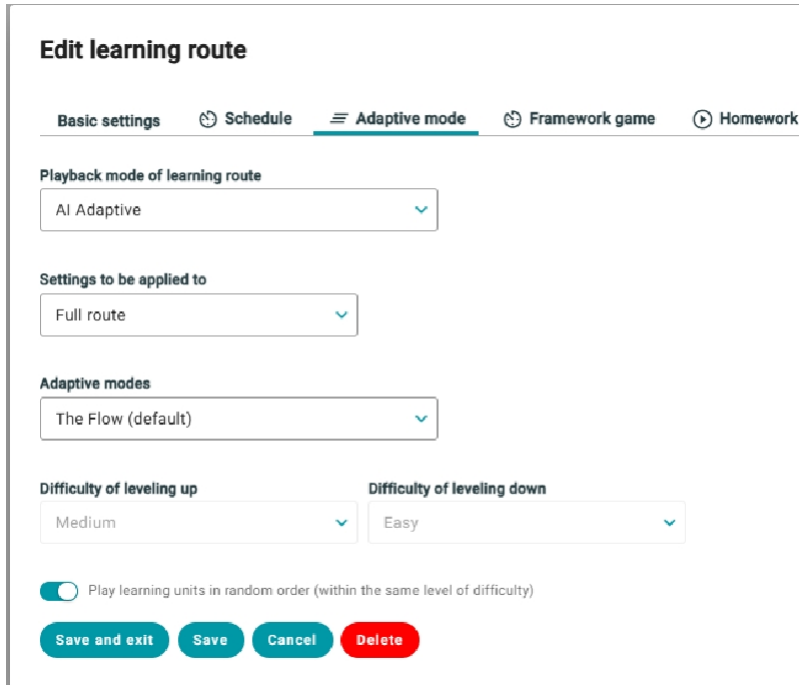
Astfel veți evita întrebări precum: De ce am coborât două niveluri deodată? De ce sunt încă la nivelul 3 când am îndeplinit două sarcini? Sau cel puțin vei putea să răspunzi la aceste întrebări :).

Vă sugerăm să folosiți instrucțiunile AI poreclite "The Flow", "Steady Way to the Top", "Jumping Jack" și "Challenge Road".

În acest capitol, veți afla ce se întâmplă atunci când dați aceste ordine asistentului.

Mai întâi de toate, trebuie să selectați setarea "AI adaptive" în prima casetă derulantă. Apoi, selectați Ruta completă și selectați o setare pentru ruta dvs.

Iată un tutorial pas cu pas despre cum să faceți acest lucru:



The screenshot shows the 'Edit learning route' interface with the following settings:

- 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)
- Buttons: Save and exit, Save, Cancel, Delete

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

Setarea implicită a drumurilor adaptive este "**The Flow**". Dacă sunteți începător, utilizați această setare. Aceasta va permite elevilor excelenți să avanseze rapid, în timp ce cei care pot utiliza în mod eficient suportul asistentului nu vor experimenta scăderi. Cei care nu pot beneficia cu adevărat de sprijin vor rămâne la niveluri inferioare.

Un ghid cuprinzător pentru 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>

Dacă doriți să le oferiți elevilor dvs. o modalitate relativ ușoară de a finaliza traseul, alegeți setarea "Calea stabilă către vârf". Nu numai elevii excelenți, ci și cei care pot folosi sprijinul asistentului vor vor avansa rapid pe calea învățării. Puțini vor rămâne la nivelurile inferioare.

	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>

Dacă doriți să oferiți o experiență de învățare captivantă, alegeți "Jumping Jack". Această setare va implica mișcări frecvente nivel sus- nivel jos. Experiența arată că unii elevi ar putea găsi jenant faptul că, chiar dacă învață de la asistent și rezolvă o repetare a sarcinii principale, pot fi retrogradați la un nivel inferior. Alții se bucură de sărituri și căderi.

	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>

Dacă doriți ca grupul dvs. să exerseze cu atenție la fiecare nivel și să ajungă la un nivel superior dacă cunoștințele lor sunt cu adevărat solide, alegeți "Drumul provocării". Această setare face ca elevilor să le fie mai greu să "urce" pe toate nivelurile traseului de învățare și cu siguranță vor îndeplini mai multe sarcini principale pe fiecare nivel.

<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>

Este posibil să doriți să activați și butonul "Redarea unităților de învățare în ordine aleatorie". Dacă faceți acest lucru, elevii vor primi o superunitate aleatorie ca primă sarcină pe fiecare nivel. Astfel, dacă există 3 superunități pe un nivel, elevul A va primi superunitatea 1, iar elevul B va primi superunitatea 2 pentru început. Este mai distractiv și, de asemenea, face cooperarea nedorită mai dificilă.

Opțiuni extreme în medii adaptative pentru aventurieri cu centura neagră





În cele din urmă, dacă doriți cu adevărat să pătrundeți în lumea rutelor adaptive, mai aveți două opțiuni.

Luăți-le în considerare numai dacă aveți foarte mult timp de investit.


O opțiune este de a dezlănțui complet inteligența artificială și de a o lăsa să aleagă unitățile fără nicio indicație de luat în considerare. Acesta se numește modul "Experimental", deci acesta este cel pe care trebuie să îl selectați dacă doriți să experimentați cu el.

Acesta va produce rezultate bune, dar numai dacă există suficiente date, adică în cazul rutelor de învățare (deja) jucate de mulți studenți.

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

În cadrul documentului Plan de sistem există un capitol care descrie logica diferiților algoritmi de recomandare pe care îi puteți lansa. Nu îl vom repeta aici, deoarece este foarte tehnic, dar acestea sunt alegerile dumneavoastră:

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

La cealaltă extremă a spectrului de opțiuni, puteți alege să preluați complet sarcina de la asistent și să configurați manual unele condiții suplimentare pentru saltul de la nivelul superior la nivelul inferior. Dacă doriți să faceți acest lucru, puteți selecta setarea "Personalizat".


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  Medium

Difficulty of leveling down  Medium

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

Aceste condiții depind de acceptarea răspunsurilor elevilor la sarcina principală și la repetițiile acesteia, respectiv de numărul de sarcini rezolvate cu succes la un anumit nivel.

Trebuie să setați separat condițiile pentru ridicarea și coborârea nivelului, condiții explicate tabelele următoare:

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):

...

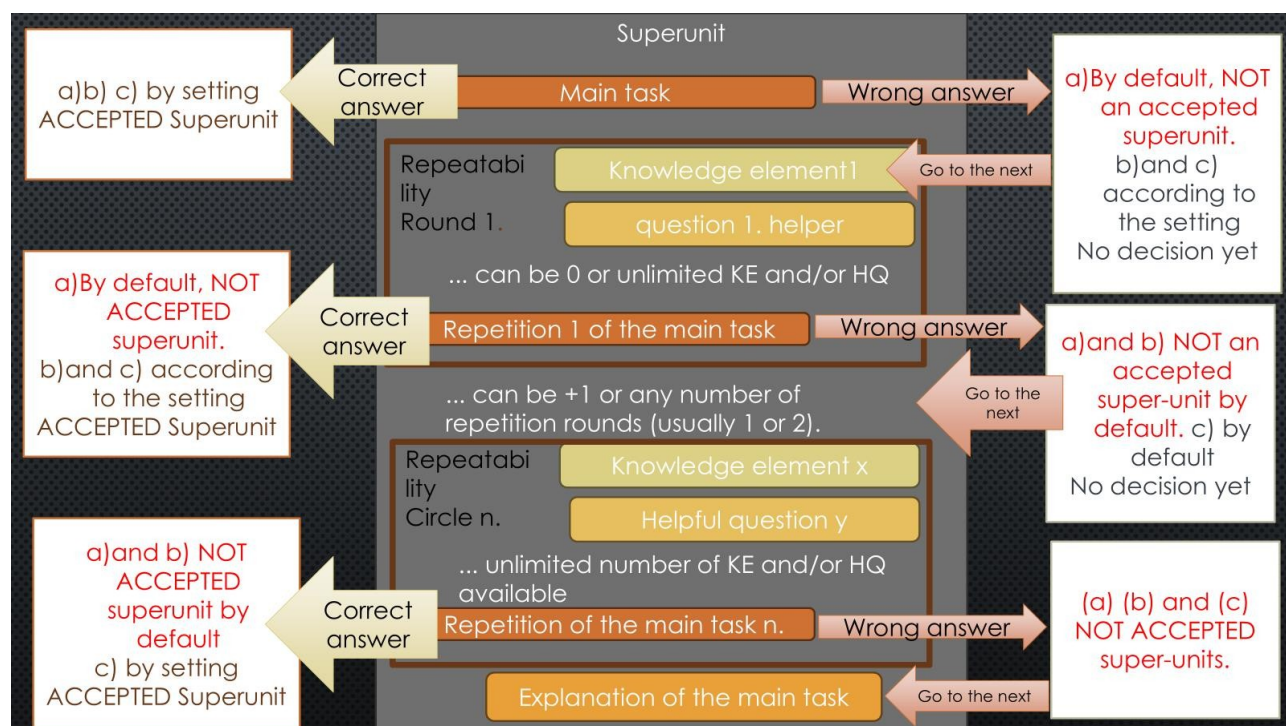
Selecția se poate face luând în considerare ieșirile posibile ale superunităților.
Acest lucru necesită o mică explicație.

Există 3 condiții care determină ușurința/dificultatea saltului/căderii de nivel.

În primul rând, este important să menționăm criteriul **rezultatului unitar**. Aceasta înseamnă % din rezultate în care răspunsul este acceptat. Această valoare este setată de dezvoltatorul de conținut atunci când este creată unitatea. Valoarea este setată implicit la 100%, dar poate fi modificată în setările unității. De exemplu, dacă aveți o unitate care conține 5 întrebări, ați putea considera că rezultatul este acceptat dacă la 4 s-a răspuns corect. Acest criteriu se referă la toate unitățile, nu numai la superunități. Acest criteriu ar trebui să fie denumit "Criterii de rezultat". Este important să rețineți că există un astfel de criteriu. **CU TOATE ACESTE, NU VOM MAI VORBI DESPRE ACESTA, DEOARECE NU ESTE CEVA CE PUTEȚI SETA ÎN SETĂRILE RUTEI DE ÎNVĂȚARE, TREBUIE SĂ ÎL STABILIȚI LA NIVEL DE UNITATE.**

În al doilea rând, trebuie să ne gândim dacă **Superunitatea** este acceptată.

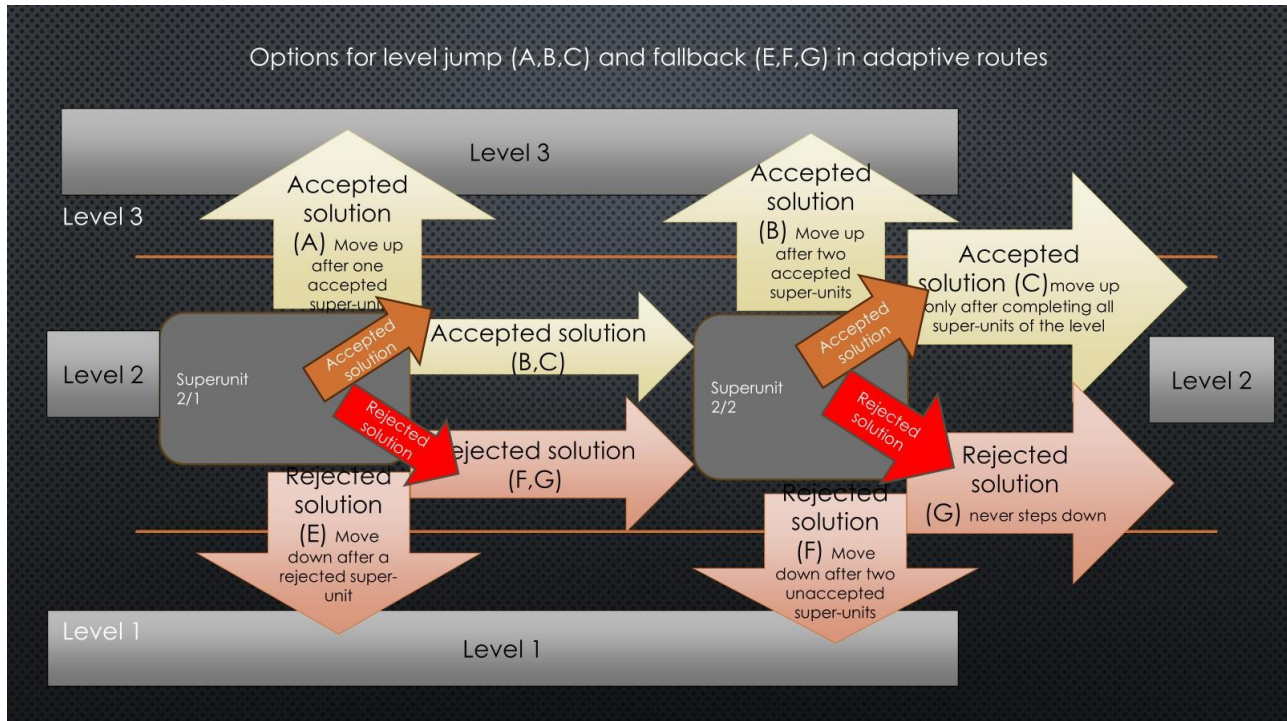
- **Numărul de repetiții ale sarcinii principale care sunt considerate soluții valide** ÎN cadrul superunității. (în continuare: criterii de **acceptare**) Acesta ar trebui stabilit la nivelul rutei de învățare. Regulile de stabilire ar trebui să fie reglementate în conformitate cu descrierea din prezentul document. Ar trebui luate în considerare următoarele posibilități:
 - o **a) numai sarcina principală** contează, fără a lua în considerare rezultatele repetițiilor (dacă criteriile de rezultat sunt îndeplinite în MT, Superunitatea este acceptată), cod backend: {perfect}
 - o **b) sarcina principală ȘI PRIMUL număr de repetări** (dacă criteriile de rezultat sunt îndeplinite în prima rep, Superunitatea este acceptată) cod backend: {first}
 - o **c) sarcina principală** contează **prima ȘI ORICE repetiție ulterioară** (dacă criteriile de rezultat sunt îndeplinite în orice repetiție, Superunit este acceptat) cod backend: {any}



În al treilea rând, există o condiție care determină ce se întâmplă dacă superunitatea este considerată rezolvată cu succes. Această condiție este, de asemenea, stabilită la nivelul rutei de învățare (în continuare: **criteriul următoarei mutări**). Regulile de stabilire ar trebui să fie reglementate în conformitate cu descrierea din prezentul document. Ar trebui luate în considerare următoarele posibilități:

- A. 0 unitate acceptată/respins (F)
- B. Două unități acceptate/respinse (G) la un nivel
- C. Niciodată (G) (înseamnă că traseul este liniar, nu există salturi de nivel, indiferent de rezultate)

F, G, H se referă la criteriile de retragere. A se vedea graficul recapitulativ de mai jos:



Pentru a pune ultima picătură în pahar, puteți aplica setări diferite pentru fiecare bloc din traseul de învățare.

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**

Acest lucru ar face traseul mai interesant pentru unii studenți, deoarece, de exemplu, traseul poate deveni din ce în ce mai dificil. De asemenea, poate fi jenant pentru alți elevi.

Aceasta este partea experimentală a Edubot.

Dacă ați ajuns până aici, vă rugăm să împărtășiți învățămintele cu noi!

interregioforum@gmail.com