

КАК ДА РАБОТИМ БЪРЗО И ЛЕСНО В U4ILI6TETO.BG

U4ILI6TETO

u4ili6teto.bg



How to learn?

How to inspire?

How to interact?

How to get involved?

How to teach?

How to motivate?


Автор: Илка Зафирова
Ръководител на Департамент „Електронно обучение”

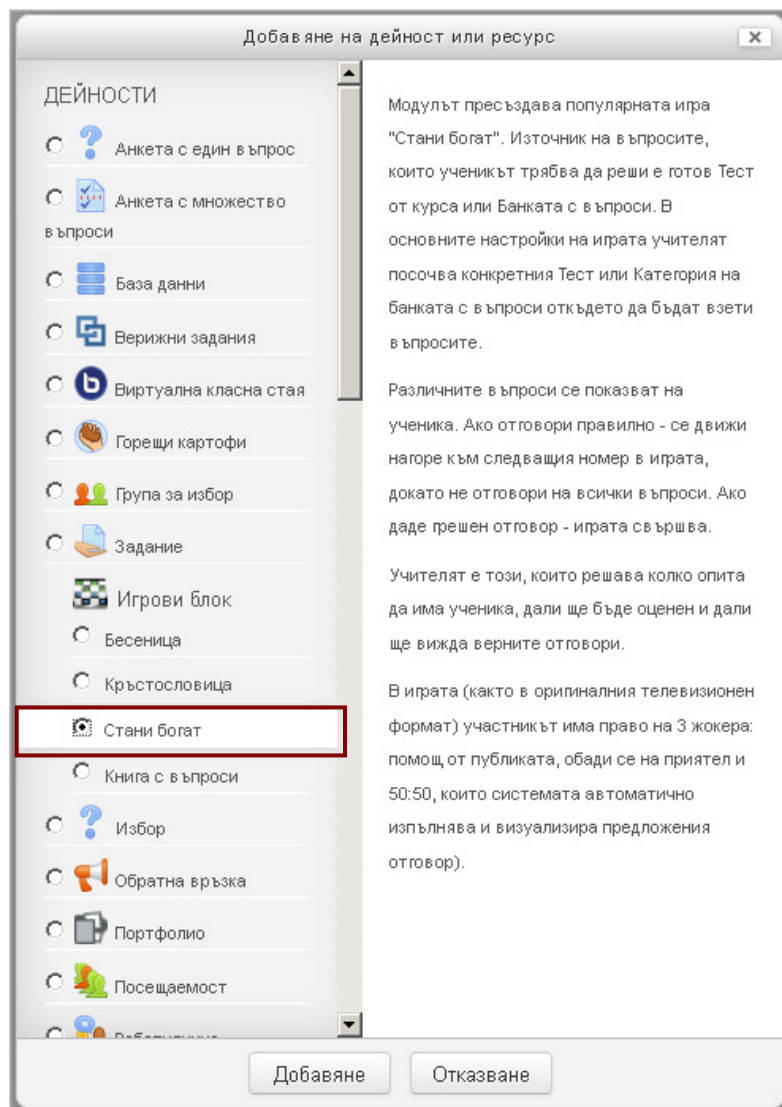
Как да създадем интерактивни образователни игри с помощта на u4ilibteto.bg? „Стани богат” (Стани отличник)

„Стани богат” е интересна и интерактивна игра и поради голямата си популярност намира приложение и в учебния процес. Използват я много учители, а при подготовката ѝ избират различни програми и инструменти (PowerPoint, HTML и т.н.), за да я направят достъпна и онлайн за учениците си.

Всеки учител в u4ilibteto.bg има възможност да подготви игри в своя курс (обучително пространство) с помощта на модул „Игрови блок”, достъпен в режим на редакция. Игрите използват за източник тестови въпроси от банката с въпроси, тестове или речници с понятия, предварително създадени в курса. „Стани богат” изцяло пресъздава телевизионната игра с жокери (50 на 50; обади се на приятел и мнение на публиката) и придвижване на следващо ниво след избор на верен отговор. Играта използва въпроси с множествен избор (с 4 алтернативни отговора, един от които е верен) от банката с въпроси или избран тест в курса.

Как да добавя игра „Стани богат” (Стани отличник) в курса си?

Да припомним: Всеки учител може да добавя, редактира и изтрива с помощта на „магическия” бутон . Той обикновено е в зелен цвят и се намира в горната дясна част на страницата на всеки курс. За да добавите игра в избрана тема, натиснете „Добавяне на дейност или ресурс” и щракнете с мишката в радиобутончето пред игра „Стани богат”.



В дясната част на страницата се появява контекстна помощ с обща информация за ресурса или учебната дейност, която е избрана.

В конкретния случай, вдясно ще получите кратки разяснения как да използвате „Стани богат” и как тя се зарежда на екрана на учениците, както и какво се случва при избор на грешен и верен отговор на въпросите.

След това натиснете бутон „Добавяне”, в дъното на страницата, за да създадете игра „Стани богат”.

Първо въведете име – то е задължително поле, без което няма да може да запишете играта. Следва една от най-важните настройки и тя е „Източник на въпроси”. Тук е необходимо да посочите от къде платформата да използва въпроси, с които да генерира играта, а именно банката с въпроси или конкретен тест от курса. В този пример е използвана банката с въпроси от предмет „Човек и природа”.

Следващата стъпка е да изберете категорията с въпроси от падащия списък „Изберете категория на въпросите”.

Да припомним: Банката с въпроси може да съдържа неограничен брой въпроси, които да бъдат групирани и разпределени в отделни категории. Организация на банката с тестови въпроси може да се създаде на различен принцип – например тематичен или по тип на въпросите в курса. Ако изберете първия подход, то всяка категория в банката може да бъде озаглавена с избрана тема от предмета. Например, Категория 1 – Клетъчен строеж на организмите, Категория 2 – Жизнени процеси при многоклетъчни организми. Вторият подход изисква създаване на

▼ **ОСНОВНИ**

Name* Стани богат

Източник на въпроси Банка с въпроси

Изберете категория на въпросите Въпроси за бюлетин - игри, човек и природа, 5 клас, МОН (10)

Включи също подкатегиите на избраната категория Не

Изберете тест Тест-входно ниво

Максимален брой опити 3

Disable summarize Не

Настройки, свързани с тестовата банка, като източник на играта.

Настройки, свързани с тест в курса, като източник на играта.

различни категории според вида на въпросите, които учителят е решил да използва по своя предмет (в своя курс). Например, Категория 1 – Множествен избор, Категория 2 – Вярно-Невярно и т.н.

Последната важна настройка от група „Основни” е „Максимален брой опити”. С нея определяте колко пъти учениците имат право да играят играта отначало. Когато банката с въпроси съдържа достатъчно въпроси от тип множествен избор (добре е въпросите да са минимум 15), при всяко стартиране на играта, на екрана на ученика ще се зарежда нова комбинация от въпроси, създадена на случаен принцип.

По този начин ученикът ще получава по-голям обем знания, докато играе.

Важно: Ако изберете „Тест” от „Източник на въпроси”, неактивните полета (посивените) за избор, свързани с настройките на теста като източник за играта, ще се активират.

Оценки

Максимална оценка: 6

Метод за оценяване: Най-висока оценка

Отваряне на играта: 1 февруари 2016 09:00 Позволяване

Затваряне на играта: 7 февруари 2016 09:00 Позволяване

Ако желаете играта да бъде достъпна без ограничение във времето, премахнете отметките пред „Позволяване“.

Настройките в група „Оценки“ позволяват на учителя да определи как ще оценява опитите от играта, как ще се формира оценката в случай, че позволи повече от едно решение (първи опит, последен опит или най-висок резултат) и кога да бъде достъпна играта за учениците (начало и край на достъпа с дати и часове).

Да припомним: Всички учебни дейности в u4ilibteto.bg позволяват определяне на достъп до конкретната дейност за фиксиран период от време, като задават начало и край – времето, за което учениците могат да решават тест, да предадат домашна работа, да играят игра и т.н. Този период може да бъде ден, два, седмица и т.н., толкова, колкото е необходимо за изпълнение на поставените задачи.

Разбира се, ограничаването на достъпа за време не е задължителна настройка. Ако не се налага да се фиксират срокове за изпълнение, може да не задавате начало и край, като премахнете отметките пред „Позволяване“ в края на полета „Отваряне на играта“ и „Затваряне на играта“. Тогавата те ще останат посивени (неактивни), а учениците ще могат да се упражняват, играейки през цялото време (например, до края на срока).

От група „Допълнителни настройки“, учителят може да зададе цвят на фона на играта при зареждането ѝ на екрана. По подразбиране е заложен синьо-зелен цвят (#408080). Ако се справяте с кодовете на цветовете или ползвате програми като Adobe Photoshop, можете да изберете друг подходящ цвят за фон. В противен случай, не променяйте тази настройка.

Допълнителни настройки

Цвят на фона: #408080

Разбъркване на въпросите: Да

Ако желаете поредността на въпросите да се сменя при всяко ново стартиране на играта, нека за опция „Разбъркване на въпросите“ да е поставено „Да“. Иначе, може да изберете „Не“ от падащия списък.

Когато приключите, натиснете бутон „Запис и връщане в курса” или „Запис и показване”.

Да припомним: За да съхраните създадените от вас ресурси и дейности в курса, можете да използвате двата бутона в дъното на страницата - „Запис и връщане в курса” и „Запис и показване”. Разликата между тях е, че чрез „Запис и показване” веднага виждате резултата, а „Запис и връщане в курса” ще ви отведе в страницата на курса.

Прегледайте играта с бутон „Започване на нова игра”

The screenshot shows a quiz game interface with several callouts:

- Жокери за играта:** Points to the top bar containing a timer (50:50), a phone icon, a crossed-out envelope icon, and a close button (X).
- Текст на въпроса:** Points to the question text: "Кой от организмите, изобразени на схемата, диша с бели дробове?"
- Нива на играта:** Points to the level list on the right, showing levels 1 through 15 with corresponding scores (e.g., Level 1: 100, Level 15: 150000).
- Отговори на въпроса:** Points to the answer options: A Г, Б Б, В А, Г В.
- Подсказката след избор на жокер:** Points to the "Публиката гласува:" section, which shows the distribution of answers: А : 23 %, Б : 70 %, В : 1 %, Г : 6 %.

The quiz question asks: "Кой от организмите, изобразени на схемата, диша с бели дробове?" (Which of the organisms shown in the diagram breathes with white lungs?). The options are: А) Salmon, Б) Beetle, В) Peacock, Г) Beetle.

На екрана ще се визуализира първият въпрос. Въпросите могат да включват (и е препоръчително) изображения, таблици, видео и аудио съдържание. То се добавя в текста на въпроса с помощта на различните икони на HTML-редактора.

Бутон за изход от играта

На рисунката е изобразена зависимостта на организмите от процеса фотосинтеза. Допълнете липсващото на схемата означение, като избирате от:

фотосинтеза
въглероден диоксид
дишане
органични вещества

Резултат след използван жокер 50 : 50

В кислород
Г минерални вещества

15	150000
14	80000
13	40000
12	20000
11	10000
10	5000
9	4000
8	2000
7	1500
6	1000
5	500
4	400
3	300
2	200
1 *	100

Когато ученикът играе, след верен отговор, се зарежда следващ въпрос. Ако той не е сигурен в отговора си, може да използва трите жокера в горната част на страницата. В момента, в който изразходва всички жокери, продължава да играе докато приключи играта успешно или посочи грешен отговор на въпрос.

Как учениците се справят с играта можете да видите от блок „Настройки”, вдясно (след като сте щракнали с мишката върху нея, от началната страница на курса), и след това „Показване на опитите”. На екрана ще се зареди списък с опитите на учениците, както и при останалите игри.

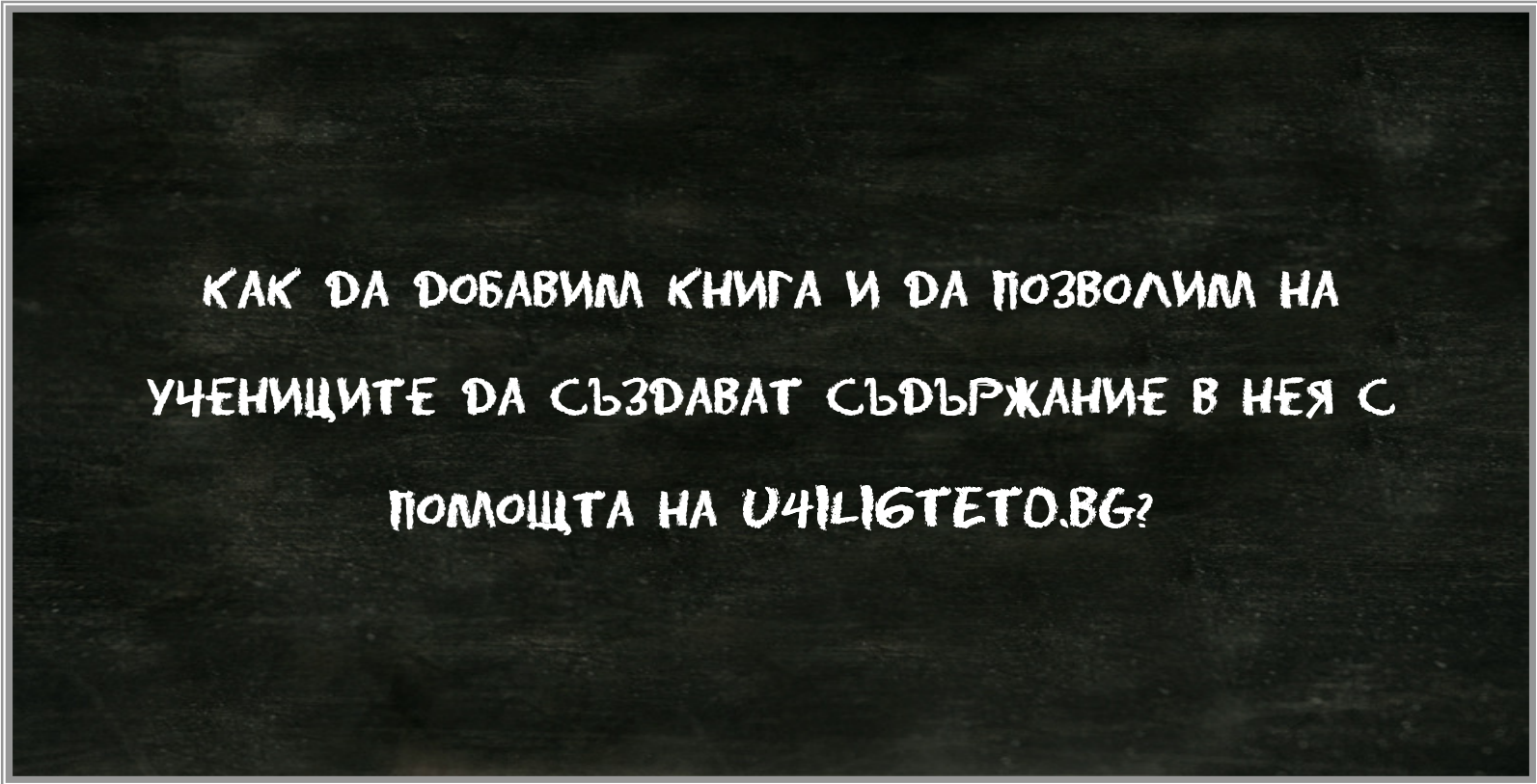
Потребител	IP адрес на студента	Начало	Последен опит	Изход от играта	Точки	Опити
Ученик 1 Ученик 1		понеделник, 1 февруари 2016, 15:38	понеделник, 1 февруари 2016, 15:40	понеделник, 1 февруари 2016, 15:40	67	12
Ученик 1 Ученик 1		понеделник, 1 февруари 2016, 15:00	понеделник, 1 февруари 2016, 15:00	понеделник, 1 февруари 2016, 15:00	0	1
Ученик 1 Ученик 1		понеделник, 1 февруари 2016, 14:12	понеделник, 1 февруари 2016, 14:58	понеделник, 1 февруари 2016, 14:58	40	8

Създадената игра „Стани богат” учителят може да използва и извън платформата и курса си. В блок „Настройки” е достъпна функция за експорт в HTML-формат

След като направите експорт, може да качите играта в сайта на училището, в блог за образователни ресурси или където и да е в интернет.

Как ще използвате игрите в учебния процес и дали ще оценявате решенията на учениците или ще им дадете възможност да играят многократно, без да им поставяте оценки, зависи от вас, идеите и въображението ви. Игрите се създават без много усилия и могат да повлияят положително и мотивиращо на вашите ученици.

В следващия брой очаквайте:



КАК ДА ДОБАВИМ КНИГА И ДА ПОЗВОЛИМ НА
УЧЕНИЦИТЕ ДА СЪЗДАВАТ СЪДЪРЖАНИЕ В НЕЯ С
ПОМОЩТА НА U4ILIBTETO.BG?