

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? „Кръстословица” и „Бесеница”

Ученето чрез игри може да бъде интересно и вдъхновяващо занимание. Неслучайно то е един от често използваните методи в интерактивното обучение както в клас, така и онлайн за самостоятелна подготовка.

Предимства:


- Игрите са предпочитани, тъй като голяма част от учениците играят игри извън училище;
- Възпитават състезателен характер;
- Дори и трудни понякога, игрите мотивират и провокират любопитството;
- Подпомагат усвояването на знания по забавен и различен от стандартните начини, прилагани в обучението и ангажират вниманието;
- Игрите предизвикват емоция и са предпочитани пред „досадните” и задължителни домашни;
- Игрите стимулират въображението и могат да симулират действителността.

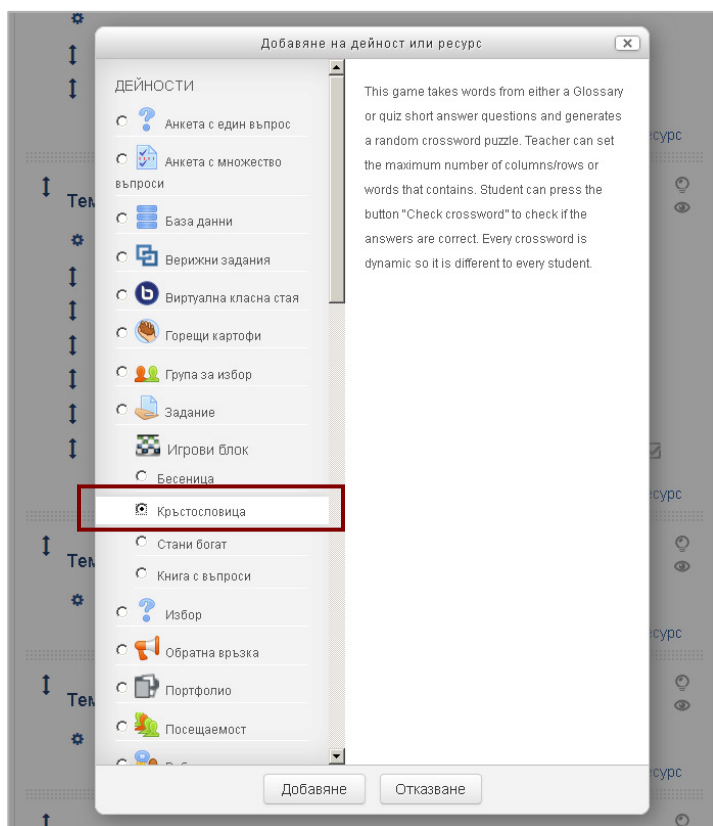
Кога и как да използвам игри?

Образователните игри са изключително подходящи за затвърждаване и проверка на знания, както и за въвеждане на нови знания.

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.

Как да добавя игра „Кръстословица” 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 „Кръстословица”.



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

След това натиснете бутон „Добавяне” в дъното на страницата, за да зададете настройките на играта.

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 си вземе думите, с които да генерира играта, а именно речник, банка с въпроси или тест. Може да експериментирате и с трите възможности, за да изберете най-подходящата за вас. В този пример е използван речник с понятия от предмет „Човекът и обществото”.

Следващата стъпка е да укажете конкретния речник за играта от падащия списък „Изберете речник”. Учителите могат да добавят повече от един речник в курса си, толкова, колкото са необходими и да ги използват с различна цел, включително и да позволят на учениците си да създават дефиниции в тях.

Последната важна настройка от група „Основни“ е „Максимален брой опити“. С нея определяте колко пъти учениците имат право да решават кръстословицата от нула. Когато в речника има достатъчно дефиниции, при всяко стартиране на играта, на екрана на ученика ще се зарежда нова комбинация от думи, създадена на случаен принцип. По този начин той ще научава по-голям брой понятия по темата.

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

Важно: Ако изберете „Тест“ от „Източник на въпроси“, неактивните полета за избор, свързани с настройките на теста като източник на думи за кръстословицата, ще се активират. Ако пък решите да използвате цялата банка с въпроси в курса, ще се активират полетата, свързани с тестовата банка („Изберете категория на въпросите“; „Включи също подкатегиорите на избраната категория“).

Настройките в група „Оценки“ позволяват на учителя да определи как ще оценява решенията на кръстословицата (оценка или точки), 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 кръстословицата за учениците (начало и край на достъпа с дати и часове).

▼ Основни

Name* Кръстослов

Източник на въпроси Речник

Изберете речник Речник - Човекът и обществото за 3 клас

Изберете категория от речника

Изберете категория на въпросите По подразбиране за "ИТ, 8 кл"

Включи също подкатегиорите на избраната категория Не

Изберете тест Тест-входно ниво

Максимален брой опити 3

Disable summarize Не

Настройки, свързани с речника, като източник на играта.

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

▼ **Оценки**

Максимална оценка

Метод за оценяване

Отваряне на играта Позволяване

Затваряне на играта Позволяване

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

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, 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“. Тогава те ще останат посивени (неактивни), а учениците ще могат да се упражняват играйки през цялото време (например, до края на срока).

Чрез група „Настройки на кръстословицата“ учителят определя как платформата да генерира кръстословицата. Тук е необходимо да въведете една от трите възможности – „Максимален брой колони/редове“, „Минимален брой думи“ или „Максимален брой думи“.

Може да изпробвате и трите настройки, за да видите разликите и да изберете най-подходящата за вас.

Препоръка: За начало, задайте максимален брой думи за кръстословицата и прегледайте резултата.

На екрана ще се зареди комбинация от максималния брой думи, който сте избрали. В примера са използвани максимум 6 думи.

▼ **Настройки на кръстословицата**

Максимален брой колони/редове

Минимален брой думи

Максимален брой думи

Позволи разстояние в думите

Външен вид

Disables text-transform:uppercase in CSS

Преди да запишете настройките обаче е добре да укажете дали понятията в речника, които се състоят от повече от една дума и се заредят в кръстословицата, да се изписват с разстояние между думите или не. Това става от настройка „Позволи разстояние между думите”. Когато приключите, натиснете бутон „Запис и показване”.

Въведете думата в полето и натиснете бутон „ОК”.

За да попълните дума от кръстословицата, щракнете с мишката върху избран ред или колона.

Вертикално, 9 letters.
Рисунки по стените на гробници, с които се изобразявали важни сцени от живота на мъртвия

ОК Cancel

Провери Изигра Принт

Хоризонтално
5: Доброволец, участвал в ... срещу Турция за освобождението на България
11: Човек, който се ...

Вертикално
1: Рисунки по стените на гробници, с които се изобразявали важни сцени от живота на мъртвия
3: Приемане на хрис ...
5: Насилствено изпращане на едно лице на далечно място, за да е изолирано от другите.
8: Човек, който описва последователно събития и случки, станали по времето, в което е живял

Как учениците се справят с кръстословицата, 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 решенията на учениците.

Потребител	IP адрес на студента	Начало	Последен опит	Изход от играта	Точки	Опити	Прегледsolution
Ученик 1		понеделник, 11 януари 2016, 16:52	понеделник, 11 януари 2016, 16:54	понеделник, 11 януари 2016, 16:54	100	2	🔍 🔍
Ученик 1		понеделник, 11 януари 2016, 16:49	понеделник, 11 януари 2016, 16:52	понеделник, 11 януари 2016, 16:52	88	3	🔍 🔍

Учителят има достъп до решенията на всеки ученик и може да ги преглежда подробно. Освен това, получава информация за IP адреса, от който е решавана кръстословицата, дата и час на решаване.

Създадената кръстословица учителят може да използва и извън платформата и курса си. В блок „Настройки” е достъпна функция за експорт в HTML-формат [Export to HTML](#)

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

Как да добавя игра „Бесеница” в курса си?

Другата достъпна игра в u4ilibteto.bg е „Бесеница”. Можете да я добавите в курса си, в режим на редакция, от „Добавяне на дейност или ресурс”, а след това от списъка с дейности и ресурси. Щракнете в радиобутончето пред Бесеница, за да зададете необходимите настройки. Всички игри в игровия блок са организирани по сходен начин – с подобна структура на настройките (в групи: „Основни”; „Оценки”; специфичните опции за играта, например „Настройки на Бесеницата”; „Общи настройки на модула” и т.н.).

Първо, въведете име на играта – в полето, платформата предлага име по подразбиране. Може да го оставите, допълните или да зададете ново, като го изпишете от клавиатурата. Останалите опции в тази група изберете аналогично на игра „Кръстословица”.

Да припомним: Тук е важно да определите източника, който ще използва платформата, за да генерира думи за бесеницата. Възможните източници са речник, тест или банката с въпроси в курса.

Следващата група е отново „Оценки”. Задайте параметри, както за игра „Кръстословица” – максимална оценка, метод за оценяване, дати и час за начало и край на достъпа до играта, ако желаете да я ограничите във времето.

Преди да запишете направеното до момента, е необходимо да изберете специфичните за игра „Бесеница” параметри. Една игра може да съдържа отгатването и изписването на повече от една думи (дефиниции от речника). Ако думите са повече, след успешното разпознаване на първата дума, на екрана ще се зареди следващата, преди играта да е приключила. Този подход е подходящ, в случай че искате да усложните играта за учениците. Играта ще приключи след разпознаване и въвеждане на броя думи, който сте избрали в поле „Брой думи за една игра”. За да подпомогнете отгатването на всяка дума, може да позволите показването на първата и/или последната буква от думата, като изберете „Да” за следващите две опции („Покажи първата буква на думата” и „Покажи последната буква на думата”). Чрез „Максимален брой допустими грешки” определяте кога да приключи играта. В примера тази стойност е 3 – при три погрешно избрани букви, играта за ученика приключва. Тази настройка зависи от дължината на думите, както и от критериите на учителя. Друга важна опция е „Език на думите”. Тя е определяща в случаите, когато думите, които ползва бесеницата, са на език, различен от български. Ако курсът е по Английски език и учителят използва за източник англо-български речник, учениците ще трябва да отгатват думи на английски от дефиниции на български език. Тогава е необходимо да се избере езика от падащия списък. Така, когато ученикът стартира играта, на екрана ще се зареди английската азбука, от която той да избира, докато играе.

▼ **Настройки на Бесеницата**

Брой думи за една игра

Покажи първата буква на думата

Покажи последната буква на думата

Позволи разстояние в думите

Позволи вмъкването на символи - в думите

Максимален брой допустими грешки

Покажи въпросите

Покажи правилният отговор на въпроса след края на играта

Език на думите

User defined language
English (en)
Русский (ru)
User defined language

Когато приключите, натиснете бутон „Запис и показване“, за да прегледате готовата игра.

Специална сграда, в която се пазят, изучават и показват различни останки от миналото

Имате още 3 опита

М _ _ _

Букви: А Б В Г Д Е Ж З Й К Л М Н О П Р С Т У Ф Х Ц Ч Щ Ъ Ы Ю Я

Дефиниция на думата, която ученикът трябва да познае.

ИЛИ

рамка

Имате още 4 опита

F _ A M E

Букви: А В С D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Оценка : 73 %

Grade in whole game : 50 %

Азбуката, от която ученикът да избира букви, за да познае думата.

В следващия брой очаквайте:

