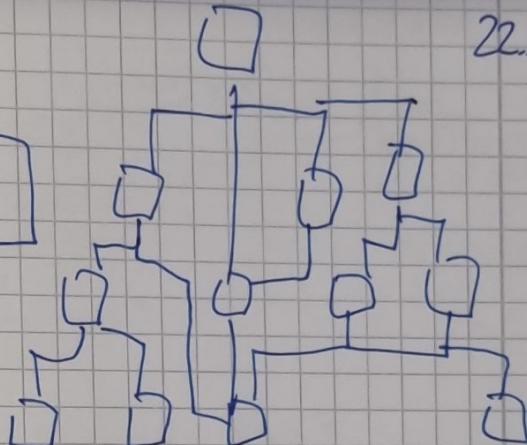


22.11.28

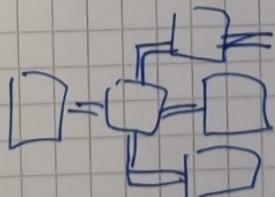
„Dungeontigel“ → Skill Tree



Idee: Wir haben den Lehrplan des BGBTree / Handbuch.
Jeder Skill hat n Voraussetzungen (nicht zwinglich)
Anstatt das Wiss. d. "Bau" darzustellen nutzen
wir Portale / Tore für die nach "Schlüssel" brach!

Beim Clean eines Hotels öffnet sich das Tor und man kann weiterkommen wo die Myscha ist.

Das bedeutet wir haben in der Aufzeichnung des Alters
für Sie. Heute haben wir ein (gerichtetes) (G/cat mit Cö-ge)



Dazu kann man eine Mop
ausarbeiten, physikalisch beschreibt
sich das Spiel durch, durch
ein einziges großes Argument.

→ Die Acide verfallt wieder in Chaos nach $2, 4, 8, 16, \dots$ Tagen.
 → Wenn k_{sp} in Chaos für mehr als 16 Tage: Schließe hofft.

22.11.25

Fragelücken / Cluster

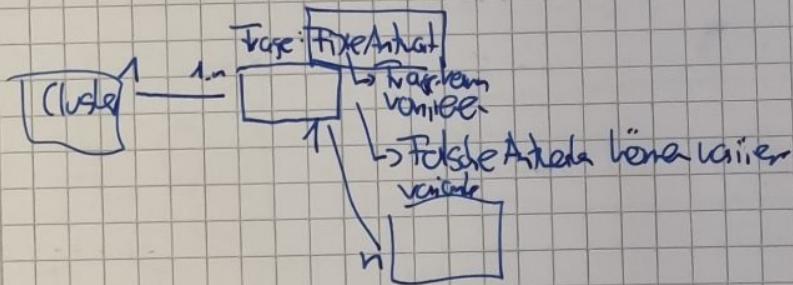
Es gibt zwei Arten Fragen:

- o Ausredig: (Fahrschule / Ich habe)

Hier muss genau diese Frage gestellt werden kann die Formulierung der falschen Antworten verhindern.

- o Konzept: (Grundrechenarten)

Hier kann man in einer einzigen Frage genauso die einen Wissensbilde.



⇒ bei „ausredig“ hat ein Cluster genau eine Frage.

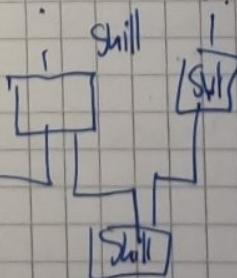
bei „Konzept“ hat ein Cluster n Fragen

zu jeder Frage kann es n Varianten geben

Cluster: ist kein Kon

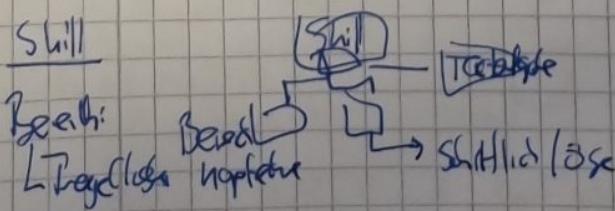
goden zu Themen gebunden z.B. Grundrechnen Klasse 5

Fach/Shiftree



Vorlesung „Familie“ Französisch Klasse 5

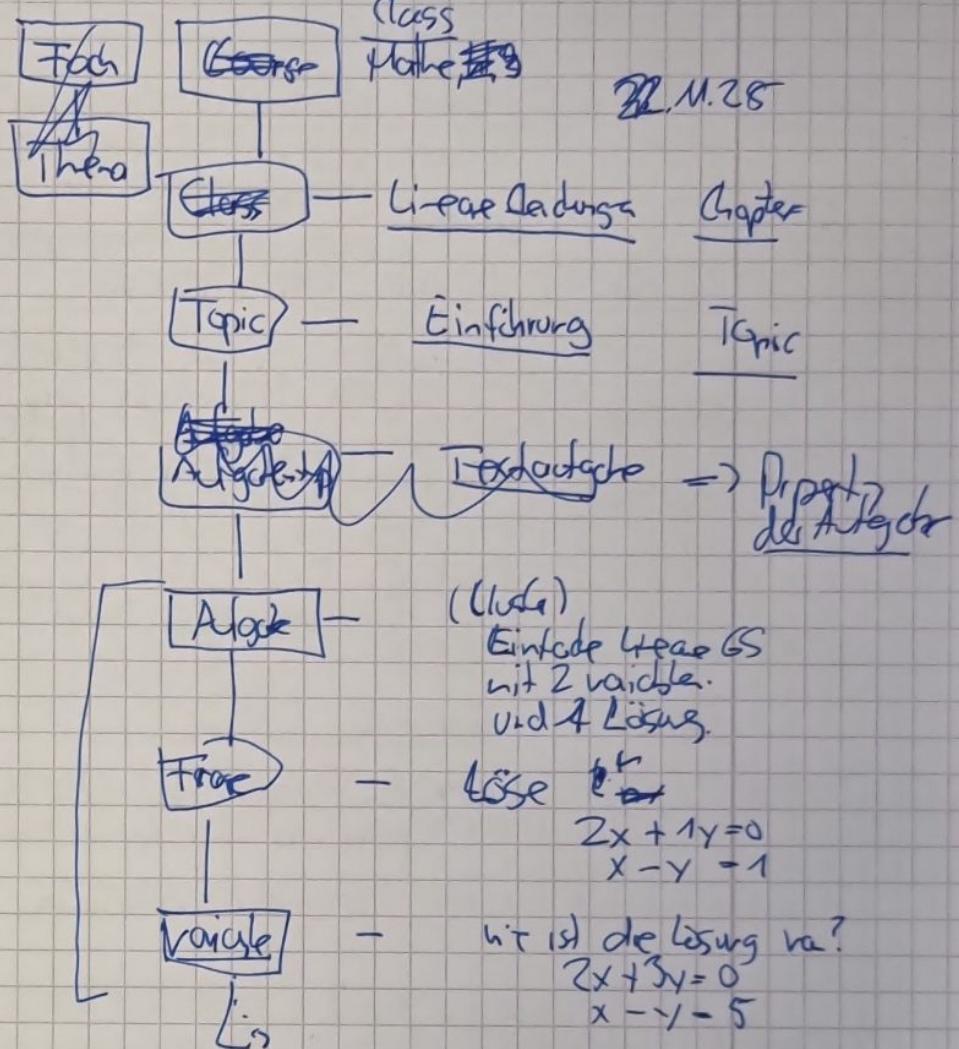
Hoppletti Tree:



Class
Mathe, ...

22.11.28

also:



2 oder 3
Level?

„Aufgaben“ (Cluster
wegen Lernzonen)

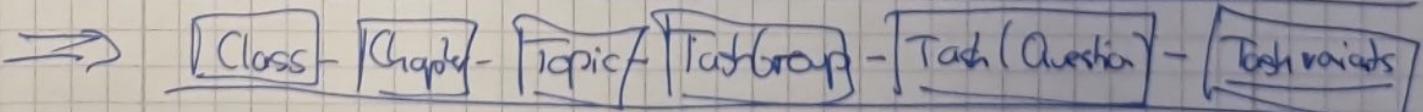
Für Variablen reicht oft die Frage 1
Variablen werden nicht einzeln genannt
Es wird der Fortschritt auf für das Fortschreiten
wird das Auskragnis
und die Aufgabe aggregiert
→ darf auf alle Themen des Topics
bis hin zu hundert

Korrektur: Da Aufgaben typisch
ein Property (Lsg)

Möglich

LineareGSS

Einführung → Es können mehrere Variablen in Dimensionen umgebildet werden und für die Schleifen verwendet werden.
 Entwickelt Zulieferung $4x + 5 = 3$...



Der Punkt ist, dass die Variablen äquivalent sind
 Ein Schultag soll im Mittel für jede Variable eine gleiche
 Anzahl richtig / falsch haben.

Wen eine Variable viel einfacher oder schwer
 ist, stimmt etwas nicht.

Stoff Class:

Motte Klasse 9, Mittelstufe Thüringen
Content: Hier der Lehrplan, die Lernziele und die
Prüfungsrechtecke und Ziele

Chapters: Lineare Gleichungssysteme

→ Ähnliche eines Buches, aber nicht Gruppe
sondern Hierarchisch. Kapitel setzen bauen aufeinander
auf. Das Gedächtnis der Voraussetzung ist relevant
hierin Fachbegriffe sind sein
(Motte → Physik).

(Context: Detail, der zu vermittelnden Stoffes, Abgrenzung
Beispiel)

Topic: Grundsatze Lösung

⇒ Ein „angem“ auf dsg. Kapitel-Basis
hier eine einzelne Hierarchieebene

⇒ Besonderheiten Tolle, Schills, ..

Assessment / TaskGroup / TaskCluster : Gruppierung von Aufgaben zu Topic
mit ähnlichkeit. Alle Aufgaben einer
Gruppe müssen gelöst sein
⇒ Einzeluell Overengineered?
Durch Tags oder andere Tags in Task Cluster?

Task / Question : Eine einzelne Aufgabe. Einzeluell
im Multiple Choice.
Ursprünglich dazu voneinander von
der gleichen Aufgabe mit weiteren Variablen
haben. Deshalb ist ohne die ID + Tags

TaskVariation : Eine Variante der Frage
Hier sieht man welche Frage / Antworten.

Question

 Answers
 CorrectAnswers
 ...

(1) Generierung Top Down: Stoff

- ① \Rightarrow Suche Schulstoff Thüringen 9. Klasse (Lehrplan, alte Fächer)
 \Rightarrow Generiere Untergliederung der Fächer

② Skill Tree erstellt.

Gliederte Stoff in Topics (!) = Level 3 der Hierarchie

Hinweis: Der Stoff muss hierarchisch sein, ein Topic soll sich unterteilen und sich lassen.

Hinweise: Bspw. ev. gleichzeitig Dependency Graph mit "Weights" \Rightarrow wie wichtig sind die voneinander Topics für dieses Topic.

- ③ Schreibe Skill Tree an und erstelle sogenannte "Blöcke" (Chapters)
 \Rightarrow concrete Did am Typischem Unterrichtswert.

(2) Assessments

Context: Topic, Skilltree, dierende Vorgehens/Abfolge, Chapter, Class, Existenz von Aufgaben

Aufgabe:

~~Generiere Mo~~
Überlege dir e. Schule, das kann komplexe
Vorgehensweise für Praktikum? Populär?
hoch? Visualisierung?

Erstelle n Aufgaben, die das gesuchte Topic untersuchen, vereinde Folgeschills geben im Predecessors Raum.

Bereite notabne Schwerpunkte!

Variante: ~~Hier~~ \Rightarrow Varianten: Topic, Chapter, Class, Aufgabe (nur)

\Rightarrow Hier sind Aufgaben, hier keine Variante generieren
~~die benötigen nicht den~~
Wann es unzureichend zu lernende Menge gibt:
topo; farbige die Farbe ordnen und variieren
mit farben Anteilen. Die Farbe Anteil bleibt,
man darf hierbei andere Farben hinzufügen.

Wann es eine homogenen Aufgabe ist, somit es
so, dass gezeigt, da gleicher Schwierigkeitsgrad
und Inhalt hat. Variante Tabelle und Variante.

③ Schnüffel (Cross Skills)

Context: Frage und als Variante), Topic, Chapter, Class

Aufgabe: Select Tags.

"Welche der folgenden Skills
wurde bei dieser Aufgabe
verwendet? (0..10)"

List der hierarchischen Skills

Kognitive
└ handhaben
└ Memory
└ kognitiv

Fachlich
└ technisch
└ ...

④ Erweiterung Skill Matrix

Context: Skill Matrix

└ Alle Aufgaben eines Chapters / Topics
└ Chapter, Topic, Class

Aufgabe: Erstellen Sie Hardlinks für Dimensionen

Auswertung: Finde Stärke und Schwächen

Nimm die Antworten der letzten Session (~~zurück (ca. 100 Antworten)~~
^{hier})

Erstelle eine Schwellenmatrix auf Basis der Antworten,
Zeitlich geordnet (dass leichter = reagiert)

⇒ Erstelle Hypothese zu stärken und schwächen

⇒ Validiere Hypothese auf Basis der konkret
Datenpunkte.

⇒ Erstelle Assessment

⇒ Erstelle Empfehlungen für weiteres Fokus

⇒ Füge zu Bericht zusammen

↳ Dichter Chancen, Topics und Aufgaben zur Verbindung
NJKs, Schülern und Müssen zu erledigen
(Gute Zeitplanung ist sinnvoll)

⇒ Für nächste Runde: Stelle „Wegelist“ zusammen:

Vertikal: Topics / Fach für nächste Sitzung
Horizontal: Skills zu verteilen.

Dann: „Gut Gruppe“ erstellt Adressen auf Basis der Weights.

Aufgaben: Speziell Assessment / Zeiteinteil.
Vergleiche vorige Assessments

↳ hoher Fortschritt.

Aufgaben: Nutze Vergleichsdaten von Peers. Lasse
das in die Beurteilung einfließen.

Aufgaben: Lahr generelle Insights ab: „Was funktioniert gut?“
„Was funktioniert nicht?“

Für Tutor: Hole Feedback auf Basis

Drei Hypothesen von Schülern.

(„Träume, (noch Modus).“)

~~Was hältst du~~

Geschlossener ~~Frage~~ Ich habe das Gefühl das... Ich würde gerne wissen...
Was meinst Du?

~~offener~~ Wie ist Dein Gefühl: Hast Du was verstanden? Sollte wir weitermachen.

- Offen:
- Was füllt Dir an an oder schadet / bedroht?
 - Was heißt Dir der Name Spieß / führt Dich an/wie ist es.
 - Hast Du Ideen wie wir es interessanter machen können

→ Input für Reasoning Planning Engine

Lernintelle werden auf Basis von Stoff, Assessments,

AI Analyse und Self-Assessments selektiert und gepoolt

Zielstruktur: Input des Lehrers vom wichtigsten Aufgabenblock

