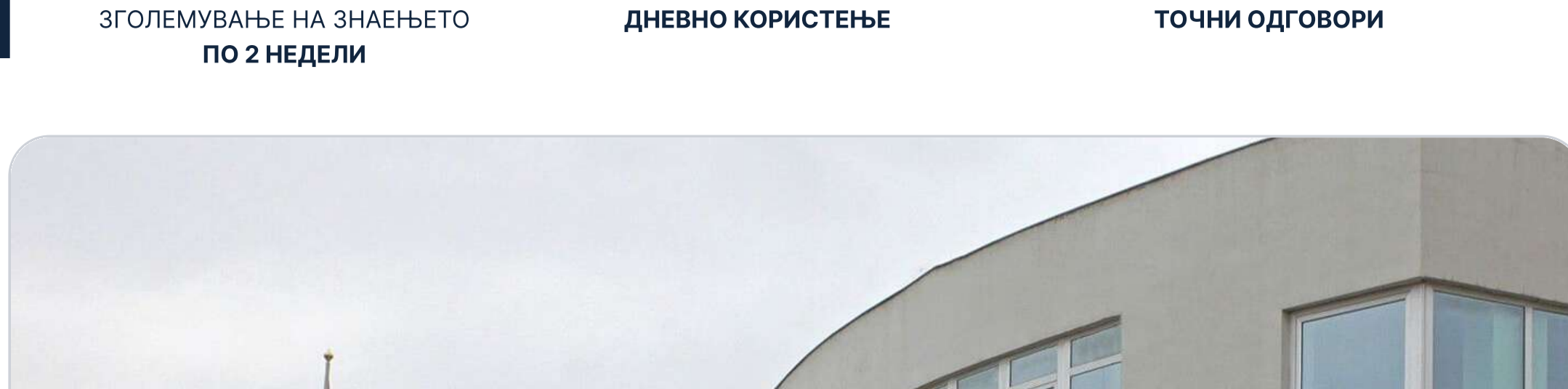


Како Coach им помогна на средношколците од НОВА да го зголемат нивното знаење до 80%



УСТАНОВА Образовна	РЕШЕНИЕ Целосно персонализирана апликација за учење која помага на учениците да го практикуваат она што го научиле.
ПРЕДИЗВИК Да се пронајде дигитално решение кое ќе им помогне на учениците во нивните студии.	РЕЗУЛТАТИ Видливо зголемување на нивото на знаење на учениците, натпреварувачкиот дух и перформансите.

Меѓународното училиште НОВА е познато како водечко меѓународно училиште во Македонија. НОВА е коедукациско училиште во кое се запишани околу 800 ученици од над 45 земји. НОВА нуди американска наставна програма РК-12 за учениците и програма за меѓународна диплома.

[Дознај повеќе за НОВА](#)

Предизвик

ГЛАВНИ ЦЕЛИ НА НОВА	ГЛАВНИ ЦЕЛИ НА СОАСН
Зајакнување и зголемување на знаењето на учениците	Да се тестира методологијата (повторување на интервали, микроучење, гејмификација)
Да се пронајде лесно и интуитивно решение за да се мотивираат учениците	Повратни информации и увиди од користењето на Соасн
Да се дознае нивото на знаење кај учениците	Увид во ангажираноста на корисниците на Соасн во реално опкружување

Зголемена потреба од дигитализација на образовниот систем

Секоја индустрија во денешницата има потреба од дигитална трансформација, а образованието не е исклучок.

Задоволувањето на новите потреби за учење и очекувања на денешните студенти е главната цел, што ја прави дигиталната трансформација од суштинско значење за секоја образовна институција.

Учениците најдобро реагираат на средина која одговара на нивниот секојдневен нормален живот, и да бидеме искрени - секој дел од денешниот живот е дигитализиран.

Учењето не треба да биде исклучок.

Најголемите проблеми во образованието

Тимот на Coach соработуваше со Меѓународното училиште НОВА, со заедничка цел да се обезбеди алатка која ќе ги мотивира учениците и ќе им помогне да учат поефикасно.

За време на почетната фаза на истражување беа откриени најголемите проблеми:

Студентите брзо го забораваат знаењето

До 70% од новото знаење се заборава во рок од 24 часа и тој % се зголемува со секој изминат ден!

За да разбереме зошто ги забораваме работите и како да го спречиме тоа, можеме да се подготвиме на Херман Ебинхаус и неговото истражување од кое произлегува терминот „Крива на заборавање“. Херман докажува дека доколку не се обидеме да ги задржиме, информациите исчезнуваат со текот на времето. Многу студии го потврдуваат ова, така што борбата со кривата на заборавање и создавањето мотивирачки начин за учење што ќе ги вклучи и предизвикува учениците е најголемиот предизвик што наставникот мора да го реши.

Нема доволно увид во нивоата на знаење на ученикот

Невозможно е да знаете колку сите ученици знаат за материјата од предметот. До последниот испит, не можете јасно да го знаете нивото на знаење на секој ученик, освен ако тоа не е навидина мала група ученици (веројатно помалку од 5). Проблемот со ова е што завршниот испит ја одредува оценката на ученикот. Додека тој стигне да полага, ќе биде предоцна да му се помогне и да се пополнат празнините во знаењето што можеби ги има.

Како да мотивирате некого да учи?

Еден од најтешките предизвици за наставникот е да ги мотивира учениците да учат. Тешко е да се мотивирате самите да учите, но замислете да мотивирате група од 30 ученици. Секој ученик има своја агенда, свои проблеми и свој начин на учење, па затоа треба да се грижите за секој ученик на различен начин.

Решение

Можност да се учи било каде и во било кое време	Поттикнување на учењето со методите на гејмификација
Подобрување на задржувањето на знаењето со повторување на интервали	Јасен увид во нивоата на знаење на учениците

Дигитализиран пристап за учење како решение на проблемите во образованието

Во текот на развојот на Coach, тимот имаше за цел да ги реши гореспомнатите проблеми со методологии засновани на наука.

Повторување на интервали

Главната идеја е да се активира студентот во одредени интервали кои го засилуваат знаењето и ја спречува кривата на заборавање. Тимот разви повеќе интерактивни игри кои бараат од студентите да го повторат знаењето. Овој систем за повторување ги зајакнува нервните патишта во мозокот до таа специфична информација, што го олеснува сеќавањето и го спречува заборавањето.

Микроучење

Микроучењето се дефинира како подобрување на учењето и перформансите на најефикасен начин преку кратки содржини. Микроучењето се имплементира во Coach со разложување на огромни делови од содржината на мали лекции за полесно консумирање. Најважниот дел е да ги натерате учениците не само да читаат или слушаат, туку и всушност да комуницираат - да одговараат на прашања во игрите.

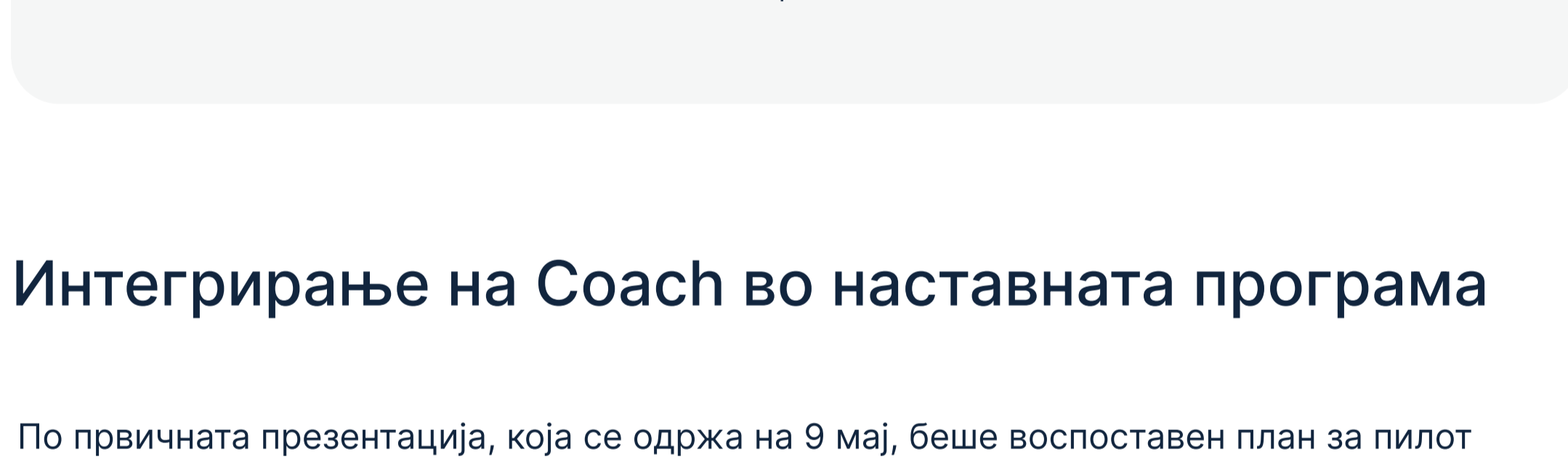
Гејмификација

Спроведувањето на механиката за гејмификација го прави учењето интересно. Coach им олеснува на учениците да преземат акција, со тоа што им нуди игри кои сигнализираат што точно треба да се направи следно и даваат инстант повратни информации дали нивниот одговор е точен или не. Игрите се предизвик за учениците, и за да го задржат интересот на учениците има рангирање на знаењето во класот.

Адаптивно учење

Можеби едно од најважните решенија што се имплементирани во Coach е персонализирање на секое искуство на студентите. Ако ученикот одговори погрешно на прашање, Coach им дава лекција за таа одредена тема. Coach е изграден за да ги поттикне учениците за одредена се додека алгоритмот не сфати дека тие го стекнале потребното знаење.

Имплементација



Интегрирање на Coach во наставната програма

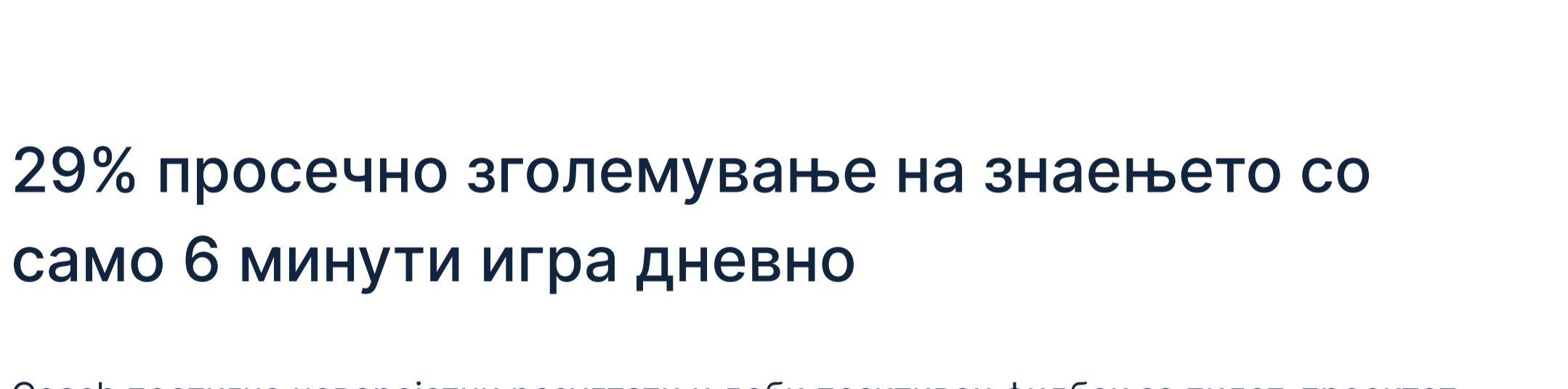
По привлечна презентација, која се одржа на 9 мај, беше воспоставен план за пилот проект за класот по бизнис на учениците од НОВА.

Пилот проектот составен од 40 студенти од третата и четвртата година започна на 30 мај и траеше 2 недели до 12 јуни - крајот на семестарот.

Работејќи заедно со учениците, беше креиран модел на содржина кој се состоеше од 320 прашања кои опфаќаат 20 теми од 5 различни целини.



Резултати



29% просечно зголемување на знаењето со само 6 минути игра дневно

Coach постигна неверојатни резултати и доби позитивен фидбек за пилот-проектот. Благодарение на Соасн, студентите имаа просечно зголемување на знаењето од 29%, кое во некои случаи се движеше и до 80%. Во текот на 2 недели, учениците успеаја да го зајакнат своето знаење и да ги пополнат своите празнини во знаењето користење.

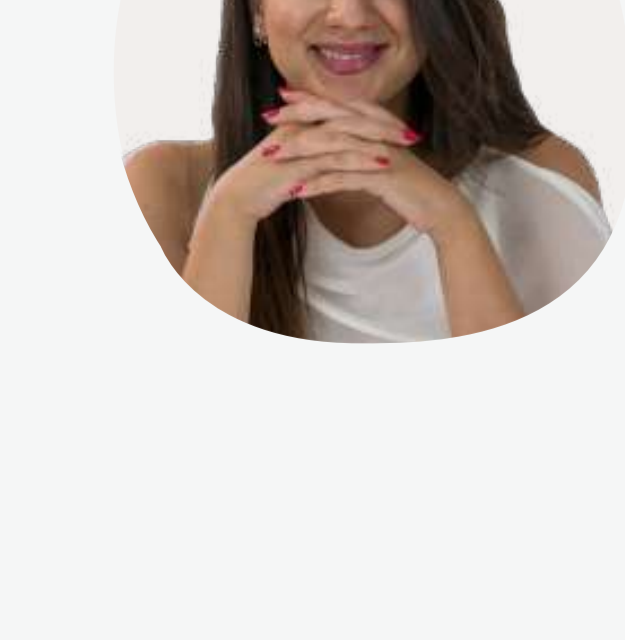
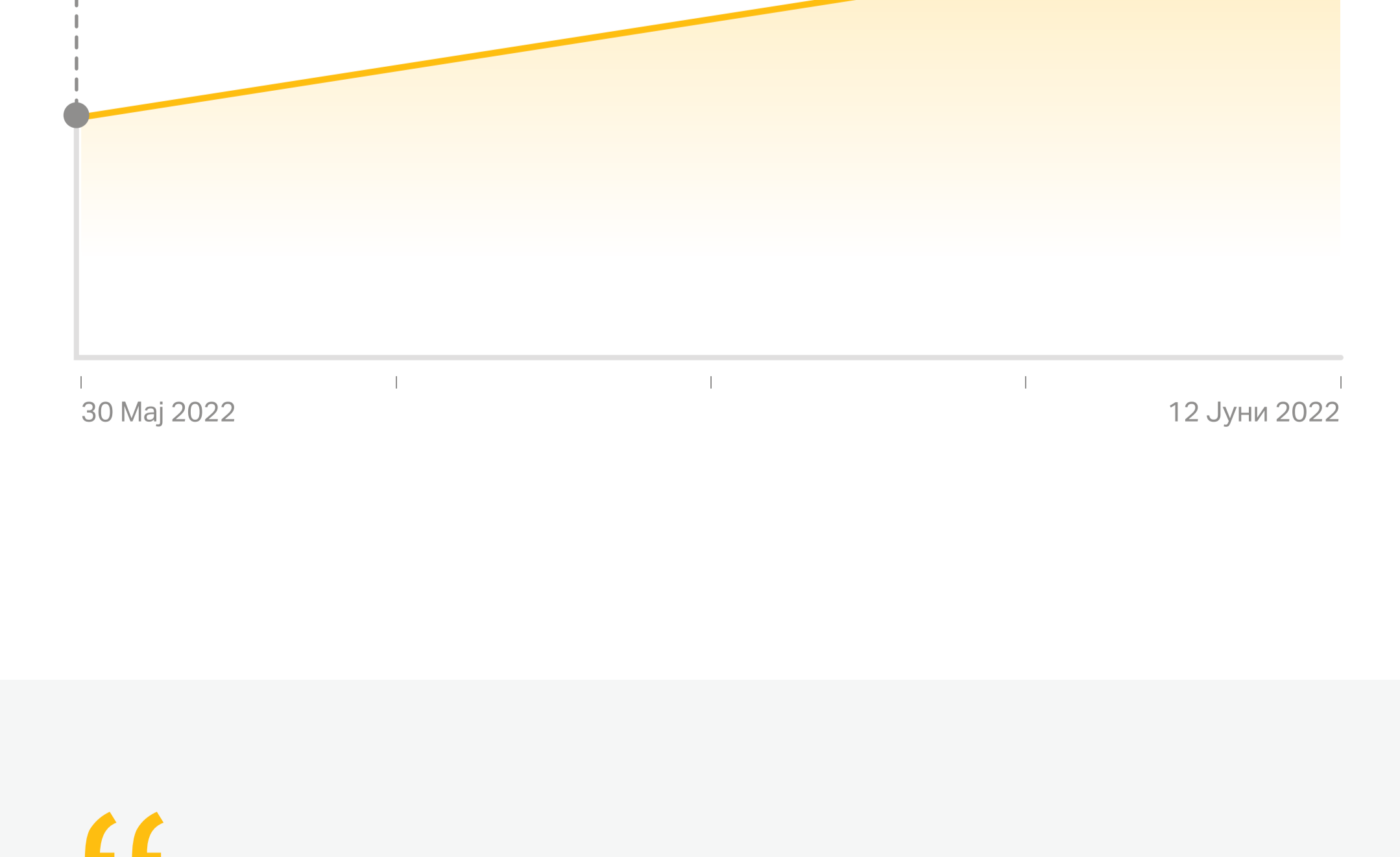
Дополнително, стапката на користење на Соасн беше позитивно изненадувачка бидејќи некои студенти навидина се вклучија во делот за натпреварување и се труеа да бидат број еден во нивниот клас.

Да резимираме - методологиите што ги тестираше тимот се покажаа како ефикасни во нивните соодветни цели: гејмификација за поттикнување на ангажираност, микроучење и адаптивно учење за зголемување на знаењето и повторување на интервали за зајакнување на задржувањето на знаењето.

Краток преглед

2,983 Вкупно изиграни сесии од сите 40 студенти	60% Точни одговори на почетокот (одговор од прв пат)
60,814 Вкупно дадени одговори во сите игри во рок од 2 недели	77% Точни одговори на крајот (последен пат одговорено)

ЗНАЕЊЕ НА УЧЕНИЦИТЕ ДОДЕКА УЧАТ СО СОАСН



Соасн лесно ги мотивира моите ученици да го повторат материјалот и да ги зацврстат знаењата. За кратко време успеаја да постигнат подобри оценки а и самите уживаа!

NOVA **Sanja Mitrovska**
Професор по Бизнис и Менаџмент

