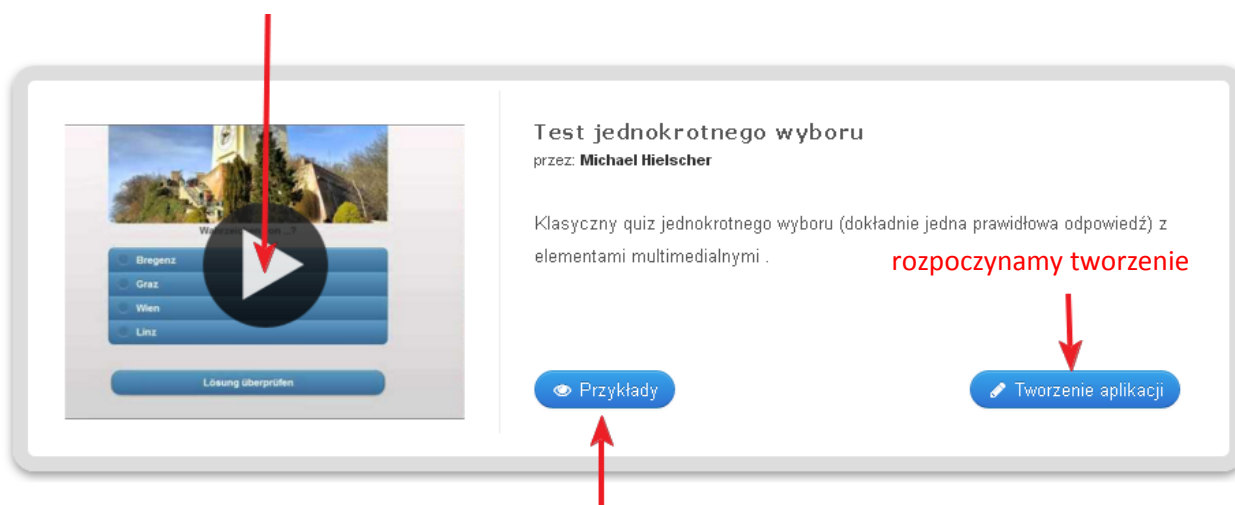


---

## Od czego zacząć?

Samodzielne tworzenie ćwiczenia w LearningApps rozpoczynamy od naciśnięcia w górnym menu **Tworzenie aplikacji** i wyboru szablonu. Warto także obejrzyć przykładowe aplikacje wykonane w danym szablonie, bowiem dobry wybór szablonu jest ważny – w nim będziemy tworzyć zadanie dla uczniów. Twórcy platformy przygotowali ponad 30 szablonów pogrupowanych w różne kategorie. Szablon można również wybrać przeglądając galerię. Każda galeria jest wyposażona w przykładowe aplikacje i tutoriale.

tu można obejrzeć tutorial



przykłady ćwiczeń wykonanych w szablonie

Zanim wypełnimy szablon konkretnymi treściami powinniśmy przemyśleć zadanie dla ucznia. Często nie da się przenieść podręcznikowego zadania na platformę LearningApps. Może się zdarzyć, że będziemy musieli zmienić treść zadania lub z kilku zadań w wersji papierowej zrobimy jedno interaktywne.

Po opracowaniu treści zadania należy się zastanowić, czy będą nam potrzebne rysunki, film, nagranie dźwiękowe. Jeśli tak, należy je przygotować, zapisać na dysku komputera. Można wykorzystać też wyszukane w sieci Internet zasoby (na odpowiednich licencjach).

Wybór przycisku **Tworzenie aplikacji** powoduje otworenie się wybranego szablonu.

W większości aplikacji zarówno pytania jak i odpowiedzi mogą być w jednej z pięciu postaci:



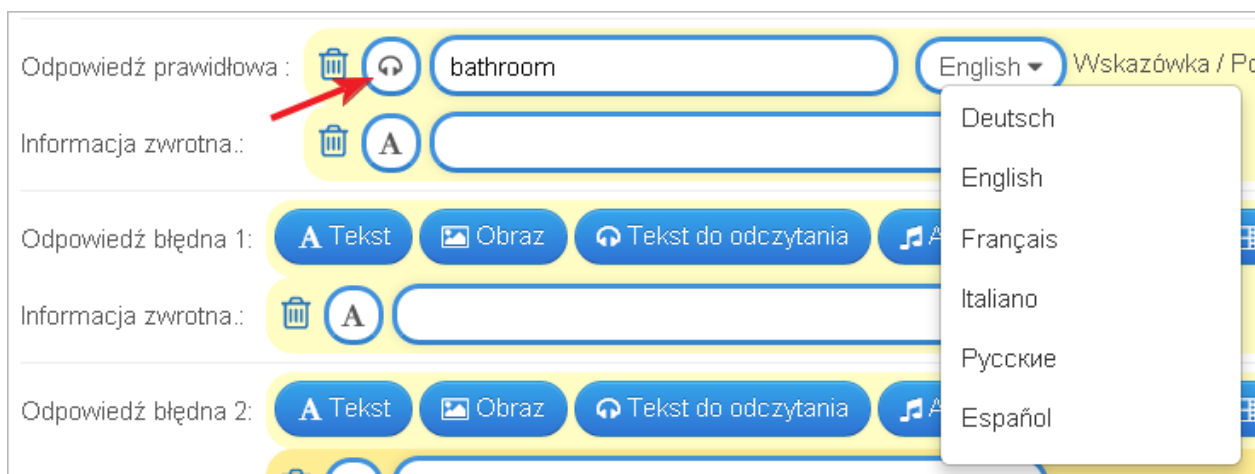
Można wstawiać tekst, ale nie można go formatować.



Można wstawić obraz z Wikipedii, z dysku komputera lub podać jego adres URL w sieci.

## Tekst do odczytania

Można wpisać tekst, który zostanie odczytany przez sztuczny głos. Tekst można wpisać w następujących językach: niemieckim, angielskim, francuskim, włoskim, rosyjskim i hiszpańskim. Nie można napisać tekstu po polsku.



Możemy odsłuchać tekst naciskając w ikonkę słuchawek, zaznaczoną na powyższym obrazie strzałką.

## Audio / Plik dźwiękowy

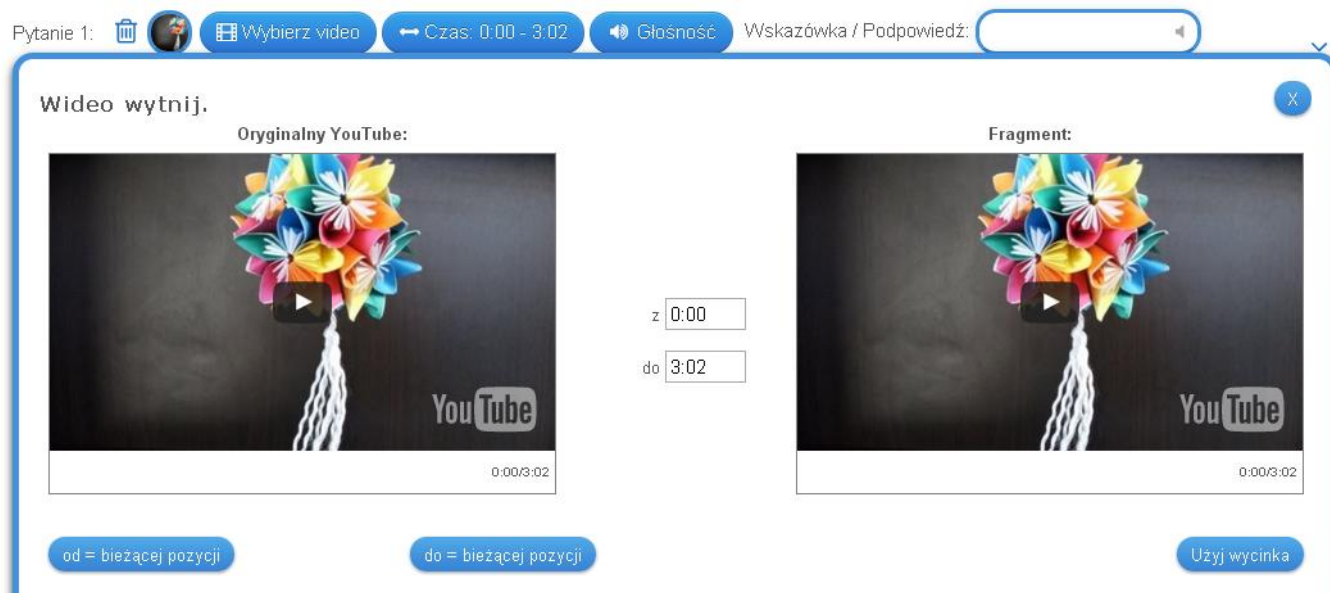
## Film

Można wstawić nagranie dźwiękowe lub film z serwisu YouTube. Zarówno film, jak również nagranie dźwiękowe można wybrać wyłącznie z serwisu YouTube.

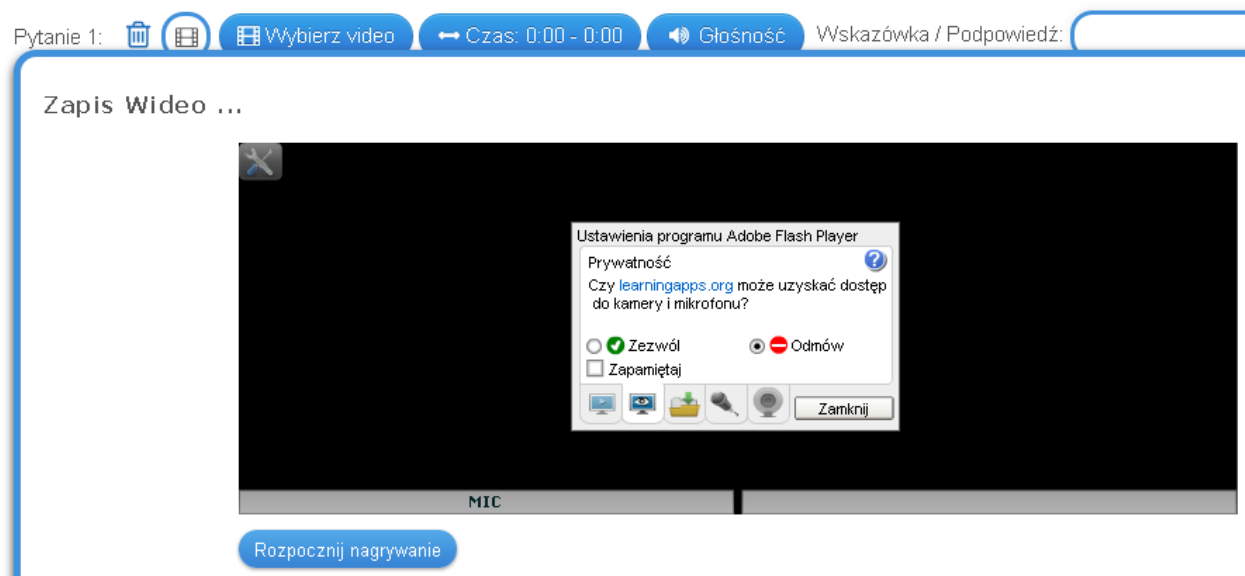
Jeśli wybierzemy **Audio/Plik dźwiękowy**, to możemy przejrzeć zasoby w serwisie YouTube (przycisk Audio szukaj) lub wkleić skopiowany wcześniej adres URL wyszukanego zasobu audio (użyj audio). Możemy także wykorzystać możliwości platformy i nagrać dźwięk (opcja **Zapisz Audio**).



Po naciśnięciu przycisku **Film**, wybraniu go z zasobów serwisu YouTube i wstawieniu do ćwiczenia, mamy możliwość użycia nie tylko całego klipu wideo, ale także wybranego fragmentu filmu. Naciskamy na widoczny na obrazie poniżej przycisk **Czas** i możemy określić, od którego do którego momentu film ma się odtwarzać w ćwiczeniu. Zatwierdzamy wybór fragmentu przyciskiem **Użyj wycinka**.



Oprócz tego można wybrać opcję **Zapisz wideo** i nagrać własny film, warunkiem jest posiadanie mikrofonu i kamery.



Jak widać można przygotować własne nagranie lub film, ale żeby je wykorzystać, muszą być wstawione na koncie YouTube przez LearningApps. Nie będą jednak publicznie opublikowane w serwisie YouTube.