
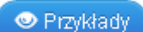


Instrukcja logowania do LearningApps. Podstawowe funkcjonalności. Zakładanie klasy.

LearningApps – funpack, czyli wszystko w jednym. Darmowa platforma edukacyjna umożliwiająca tworzenie gier i ćwiczeń interaktywnych. Jest z czego wybierać: krzyżówki, memory, wykreślanka, dopasowanka, sondaż, wisielec, mapa myśli, quizy, milionerzy, czat, tablica korkowa online, tekst z lukami, oś czasu, ustal kolejność, wypełnianie tabelki, kategoryzacja, grupowanie, szacowanie. Interfejs jest w języku polskim z tutorialami do każdego polecenia, co sprawia, że praca jest przyjemna, łatwa i pożyteczna. Więcej o platformie możesz przeczytać na blogu SuperBelfrzy RP w artykule “FunPack, czyli wszystko w jednym” <http://tinyurl.com/njpp9cb>.

- Wejdź na stronę www.learningapps.org
- W celu zalogowania lub utworzenia konta wybierz opcję  w prawym górnym rogu.
- Wpisz nazwę użytkownika i hasło, jeśli posiadasz już konto na platformie lub kliknij **Utwórz konto** w celu założenia nowego.
- Uzupełnij dane. Nie wymagane jest potwierdzanie linku aktywacyjnego.
- W celu utworzenia ćwiczenia interaktywnego wybierz opcję **Tworzenie aplikacji** z górnego paska zadań.
- Wybierz rodzaj aplikacji, jaką chcesz stworzyć: możesz wybrać z listy na dole strony lub poprzez panel do przewijania za pomocą strzałek.
- Zanim zaczniesz tworzyć własną aplikację, możesz podejrzeć już gotowe klikając przycisk  .

Nową aplikację można stworzyć także na podstawie już istniejącej wybierając opcję



lub zapisać wybraną aplikację do swojej bazy aplikacji interaktywnych zaznaczając



W zakładce **Moje aplikacje** znajdziesz zawsze wszystkie stworzone aplikacje publiczne i prywatne, ulubione aplikacje oraz możesz także tworzyć dodatkowe kategorie, do których możesz dodawać aplikacje.

Zakładanie klasy

- Z górnego paska zadań wybierz opcję **Moje klasy**.
- Wpisz nazwę klasy w okienku **Tworzenie klasy** i zaakceptuj przez kliknięcie w TWORZENIE KLASY.
- Następnie kliknij **Tworzenie kont uczniów**.
- Wpisz w odpowiednie okienka imię i nazwisko ucznia. Jego login pojawi się automatycznie po kliknięciu w okienko **Login**.
- Gdy lista uczniów jest gotowa, klikamy przycisk **Zapisz**. Stworzoną listę można wydrukować.
- Na końcu danych każdego ucznia znajduje się komórka z symbolami. Oznaczają one: koperta: wyślij wiadomość do ucznia; strzałka - przenieś ucznia do innej klasy, "x"- usuń konto z klasy, kosz - usuń konto z aplikacji LA.
- Chcąc dodać wybraną aplikację do klasy wybierz: CLASS FOLDER danej klasy → zakładka DODAJ APLIKACJĘ → wybierasz aplikację z własnych zasobów.
- Zakładka **Konta uczniów** umożliwia edytowanie klasy, czyli zapraszanie uczniów, tworzenie kont, wysyłanie wiadomości do klasy, usuwanie klasy oraz tworzenie nowej.
- Po naciśnięciu pojawia się okienko, z którego możesz wybrać opcję wyboru aplikacji:
 - a) wybierasz aplikację z własnych zasobów,
 - b) wyszukujesz aplikacje z katalogu,
 - c) wklejasz link aplikacji z LearningApps.
- Zakładka **Aplikacje moich uczniów** umożliwia podgląd aplikacji stworzonych przez uczniów. Możesz je korygować, usuwać oraz publikować. Możesz także z tego miejsca wysłać wiadomości do uczniów oraz udostępniać ich aplikacje całej klasie.
- Zakładka **Edytuj klasę** umożliwia zapraszanie uczniów, tworzenie kont, wysyłanie wiadomości do klasy, usuwanie klasy oraz tworzenie nowej.
- Zakładka **Statystyki** daje ci pogląd, kto i ile razy zagrał w daną grę/quiz.