

Tworzenie krzyżówek, gier edukacyjnych w Internecie na przykładzie platformy LearningApps.org.

Nota

Materiał powstał w ramach realizacji projektu „e-kompetencje bez barier” dofinansowanego z Programu Operacyjnego Polska Cyfrowa działanie 3.1 *Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych osób priorytetowa III. Cyfrowe kompetencje społeczeństwa*

Uczenie się w dzisiejszych czasach różni się od tego, jak to było kilka lat temu. Dzisiejsze dzieci, młodzież to pokolenie świata cyfrowego. Z tego też powodu dużo szybciej uczą się sięgając po komputer, tablet, smartfon. W Internecie możemy znaleźć mnóstwo materiałów edukacyjnych, które mogą wykorzystać uczniowie do wspomagania procesu uczenia się lub nauczyciele do wykorzystania na lekcji w celu efektywniejszego nauczania. Problem w tym, że nie zawsze znalezione treści nam odpowiadają. Dobrze byłoby, gdybyśmy mogli sami tworzyć materiały do edukacji dzieci, młodzieży oraz żeby oni mogli z nich korzystać, ale w taki sposób, żebyśmy mieli nad tym kontrolę. Jedną z takich aplikacji spełniających wszystkie wymienione warunki jest platforma LearningApps.org.

LearningApps.org

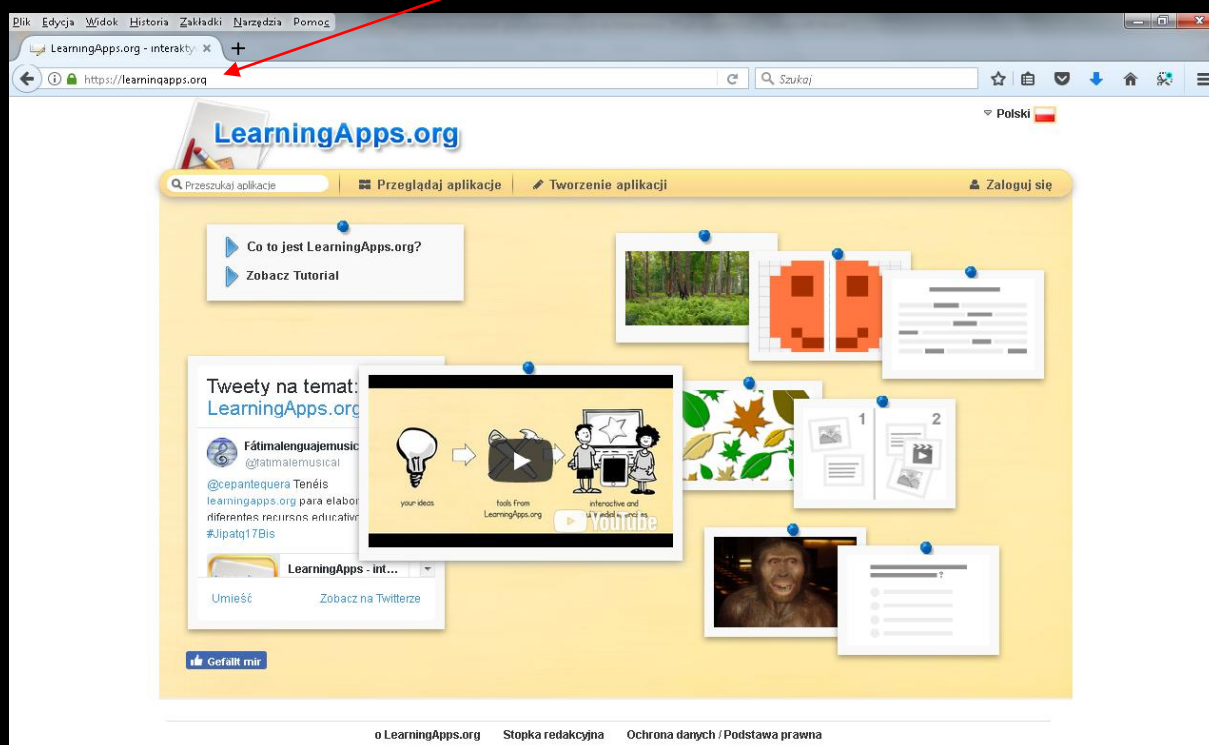
LearningApps.org jest platformą darmową. Została stworzona w Niemczech, ale w całości przetłumaczona na język polski. Korzystać z niej może każdy, nawet nie posiadając na platformie konta. Jeśli jednak chcemy zapisywać, publikować stworzone przez siebie gry musimy założyć konto.

LearningApps.org jest aplikacją wspierającą proces uczenia się oraz nauczania. Możemy tu korzystać z gotowych, już udostępnionych materiałów lub wykonać własne. To co stworzyliśmy możemy udostępnić na platformie, tak żeby inni mogli z tych materiałów skorzystać. Możemy tworzyć tu krzyżówki, gry np. „Milonerzy”, „Wisielec”, wykreślanie, quizy, puzzle i inne materiały edukacyjne wspierające proces uczenia się.

Aplikacje z platformy LearningApps współpracują z tablicą interaktywną.

Aby zacząć pracę na LearningApps.com wystarczy posiadać urządzenie z dostępem do Internetu.

Wpisz w pasek adresów: learningapps.org i wyświetli się odpowiednia strona.



Zdj. 1. Pierwsza strona LearningApps.org.

Na wyświetlonej stronie znajdziemy bardzo przydatne informacje, z których możemy korzystać bez logowania się.

Przejdźcie do gotowych materiałów.

Ogólny opis platformy.

Samouczek.

The screenshot shows the LearningApps.org website interface. At the top, there is a navigation bar with the logo, a search bar, and menu items: 'Przeglądaj aplikacje' and 'Tworzenie aplikacji'. A language selector is set to 'Polski'. Below the navigation bar, there are several content blocks: a 'Co to jest LearningApps.org?' section with a 'Zobacz Tutorial' link; a 'Tweety na temat LearningApps.org' section featuring a tweet from @fatimalemusical; a central video player showing a workflow from 'your ideas' to 'tools from LearningApps.org' to 'interactive and useful e-learning'; and a 'Samouczek' section with numbered steps. Red arrows point from the text boxes above to these specific elements on the page.

Zdj. 2. Opis narzędzi LearningApps.org.

Korzystanie z gotowych aplikacji.

Wybieramy „Przeglądaj aplikacje”.

Możesz wyszukać odpowiedniej aplikacji wpisując konkretne zagadnienie.

Przesuwając ustalasz poziom nauczania.

Wybierasz odpowiednią kategorię (przedmiot lub zagadnienie).

The screenshot shows the LearningApps.org website. At the top, there is a navigation bar with three main options: "Przeszukaj aplikacje" (with a search icon), "Przeglądaj aplikacje" (with a list icon), and "Tworzenie aplikacji" (with a pencil icon). The "Przeglądaj aplikacje" option is highlighted. To the right of the navigation bar, there is a language selector set to "Polski" and a "Zaloguj się" button.

Below the navigation bar, there is a "Kategoria" section with a grid of subject categories. A red arrow points from the text box above to the "Fizyka" category. To the right of the categories, there is a "Poziomy:" slider set to "Edukacja wczesnoszkolna". A red arrow points from the text box above to this slider.

Below the categories, there is a "Przykłady" section showing a grid of application thumbnails. A red arrow points from the text box above to the "Układ słoneczny" thumbnail.

At the bottom of the page, there is a footer with the text: "o LearningApps.org Stopka redakcyjna Ochrona danych / Podstawa prawna".

Zdj. 3. Zakładka „Przeglądaj aplikacje”.

Wybieramy kategorię np. matematyka.

Przesuwając ustalasz poziom nauczania.

Wybierasz odpowiedni dział matematyki.

The screenshot shows the LearningApps.org interface. At the top, there is a search bar and navigation options. The main content area is titled 'Kategoria: Matematyka' and lists various mathematical topics. A dropdown menu for 'Poziomy:' is set to 'Edukacja wczesnoszkolna'. Below the list, there are several application cards with icons and titles, such as 'Zależności proporcjonalne', 'Temperatura', 'Jak dobrze znasz się na procentach?', 'Liczby pierwsze, złożone', 'Zadania z procentami', 'Porównywanie liczb całkowitych', 'Świąteczne zadania', 'Ułamki dziesiętne. Różne sposoby', 'Mnożenie i dzielenie w zakresie 100', and 'Dodawanie i odejmowanie liczb'. At the bottom, there are navigation links and footer information.

Zdj. 4. Kategoria – matematyka.

Po wybraniu interesującego nas działu oraz poziomu wyświetlają się różne propozycje gier, quizów, krzyżówek, które wybierasz naciskając odpowiednie okienko. Tam ćwiczysz już swoje (uczniów) umiejętności.

Pamiętajmy jednak, że materiały na platformie mogą umieszczać również uczniowie. Zdarza się więc, że znajdziemy zadanie z błędami. Zanim więc zadamy cokolwiek z gotowych materiałów uczniom sprawdzimy to sami.

Przykładowe zadanie do wykonania. Należy przesunąć działanie na odpowiedni wynik.

LearningApps.org

Przeszukaj aplikacje | Przeglądaj aplikacje | Tworzenie aplikacji | Zaloguj się

Mnożenie w zakresie 30 cz. 1 (sowy) 2015-02-14

4 x 7 = 3 x 2 =

9. 6.

30 8

3 x 8 = 5 x 5 = 5 x 6 =

4 x 2 = 3 x 3 = 3 x 7 =

25 28 21

A mnożenie przez 0?

Utwórz podobną aplikację | Zapamiętaj w "Moje aplikacje"

O tej aplikacji | Wykorzystaj aplikację | Zgłoś problem

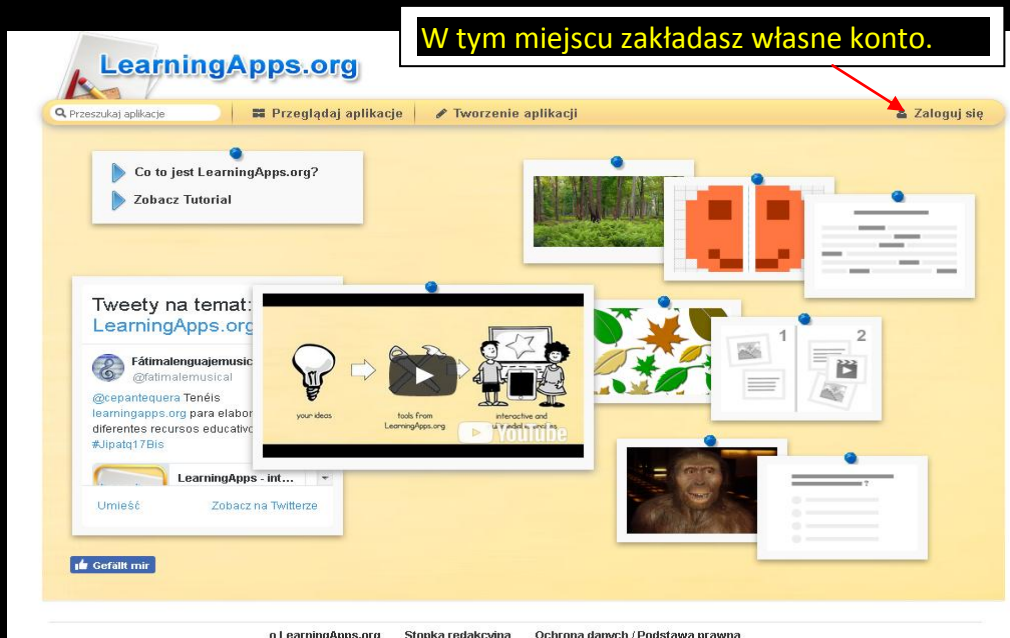
Tu możesz zmienić tą gotową aplikację lub utworzyć swoją na jej podstawie.

W tym miejscu możesz zapisać to zadanie w swoich aplikacjach, ale do tego musisz mieć założone konto.

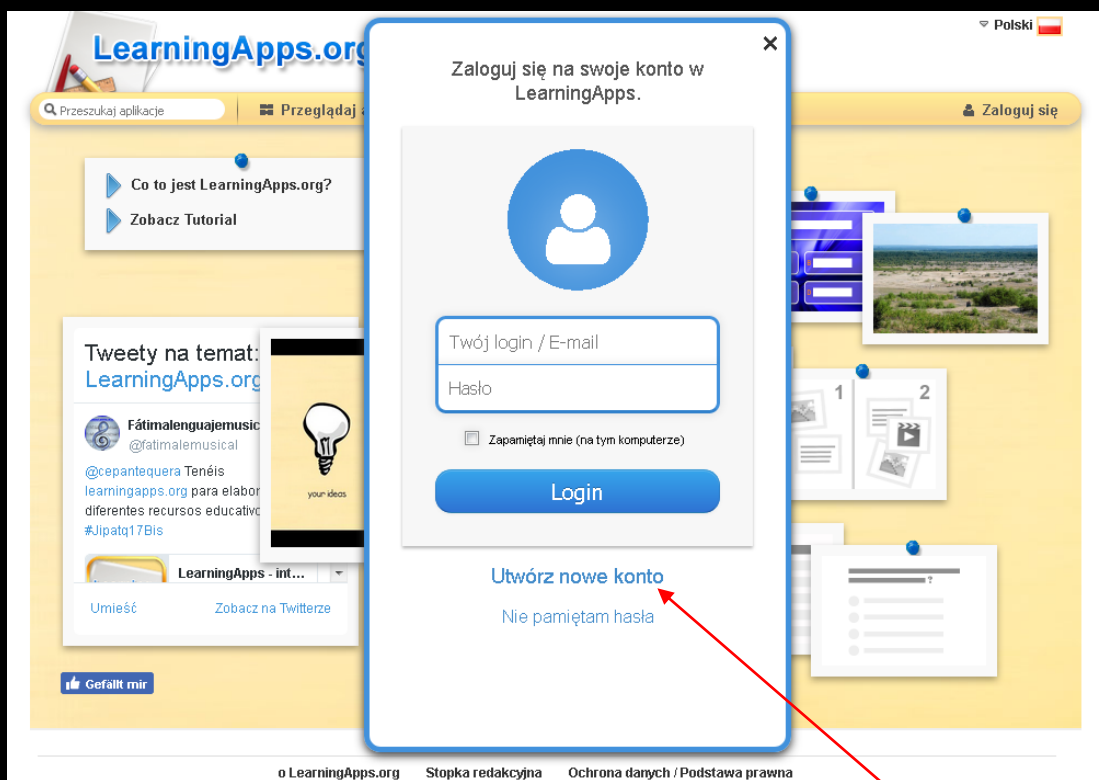
Zdj. 5. Kategoria – matematyka, mnożenie w zakresie 30.

Zakładanie konta na LearningApps.org

Aby założyć konto wybierzmy zakładkę zaloguj się.



Zdj.6. Zakładanie konta.



Wybierz „Utwórz nowe konto”.

Zdj.7. Zakładanie konta.

Wypełnij wszystkie okna i ustal własne hasło.

Przepisz kod zabezpieczający. Wielkość wpisywanych liter nie ma znaczenia.

Naciśnij „Utwórz konto”.

Zdj.8. Zakładanie konta.

Należy zastanowić się nad nazwą użytkownika, bo stworzone aplikacje będą miały podanego autora, czyli podaną nazwę użytkownika. Może więc warto w tym przypadku podać swoje prawdziwe imię, nazwisko. Należy podać również prawdziwy adres e-mail.

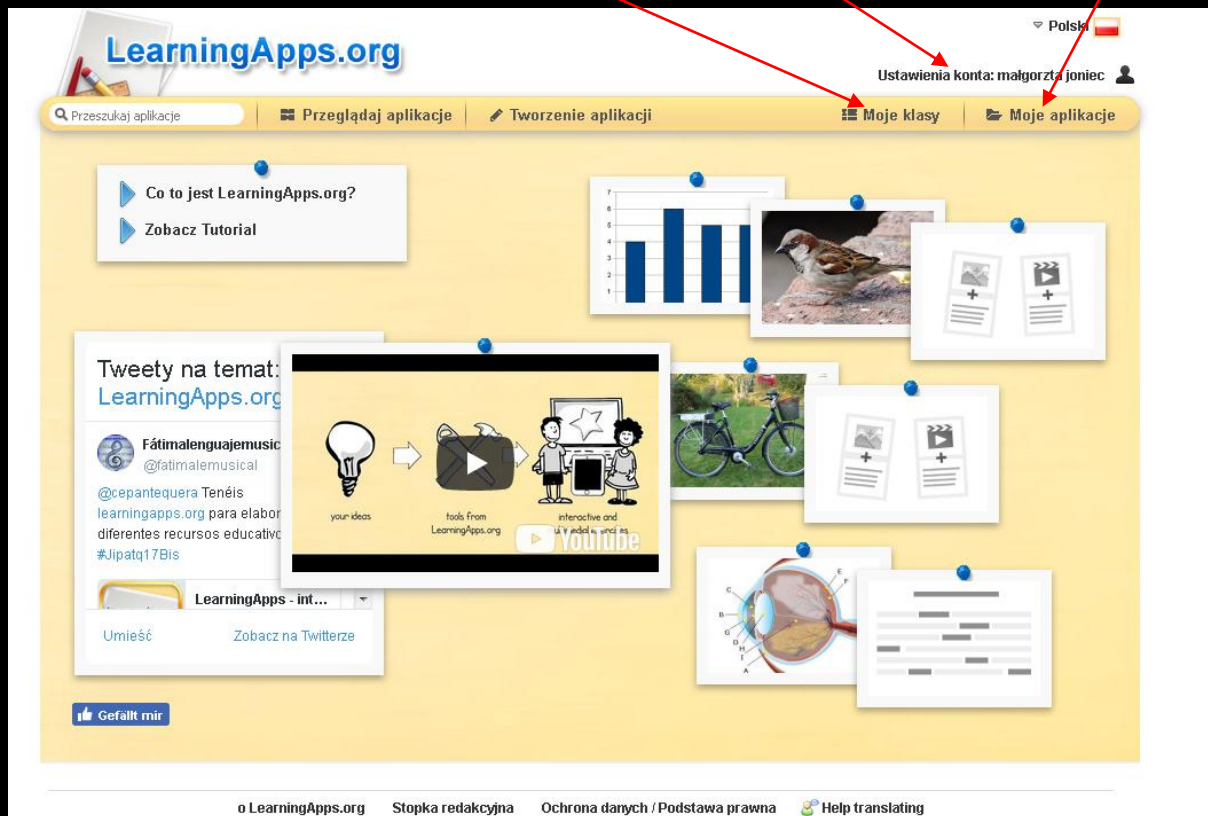
Po naciśnięciu „Utwórz konto” od razu zostaniemy zalogowani. Zauważmy, że teraz zamiast zakładki w górnym prawym rogu „Zaloguj się” pojawiły się dwie inne „Moje klasy” oraz „Moje aplikacje”.

[8/20] Tworzenie krzyżówek, gier edukacyjnych w Internecie na przykładzie platformy LearningApps.org.

Jesteś już zalogowany.

Nowa zakładka „Moje klasy”.

Nowa zakładka „Moje aplikacje”.



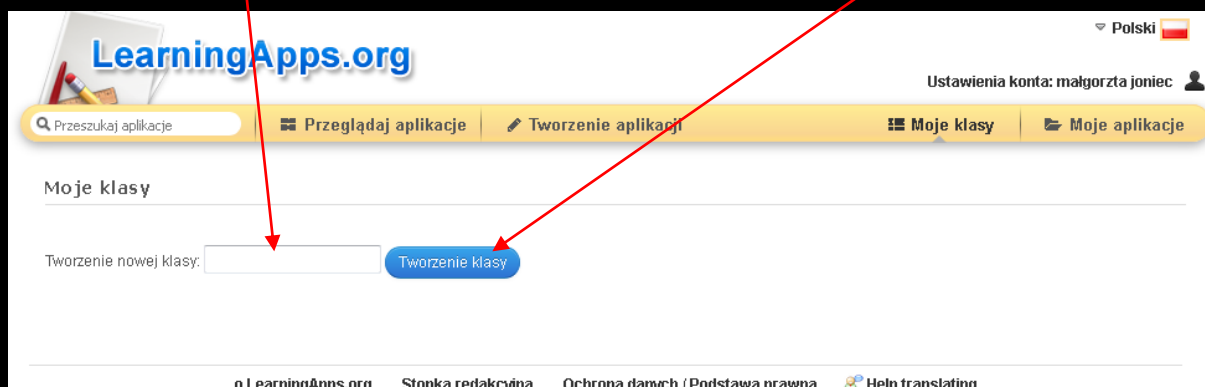
Zdj.9. LearningApps.org po zalogowaniu.

Zakładka „Moje klasy”

W tym miejscu tworzymy swoją klasę. Warto ją założyć, bo będziemy mogli uczniom zadawać do wykonania prace i będziemy posiadali podgląd do wyników ich pracy.

Tu wpisz nazwę klasy.

Naciśnij po wpisaniu nazwy klasy.

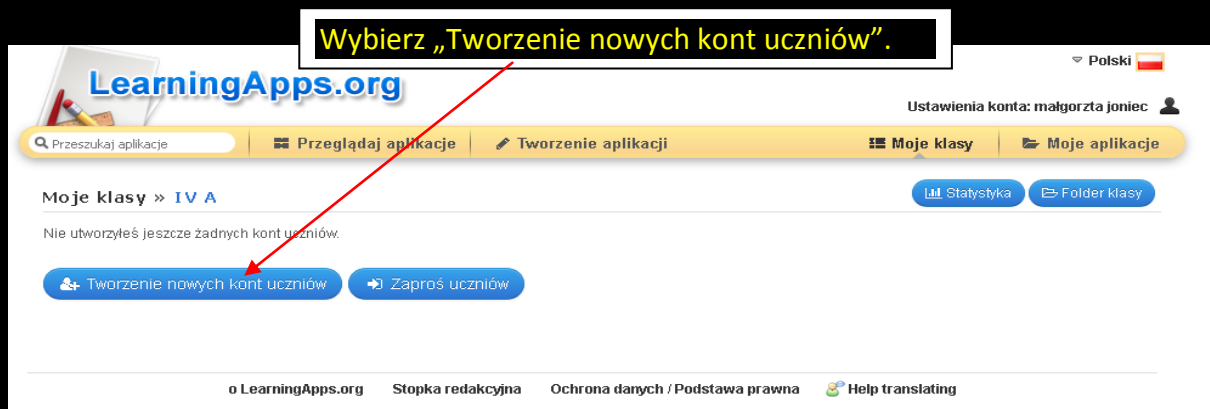


Zdj.10. Tworzenie klasy.

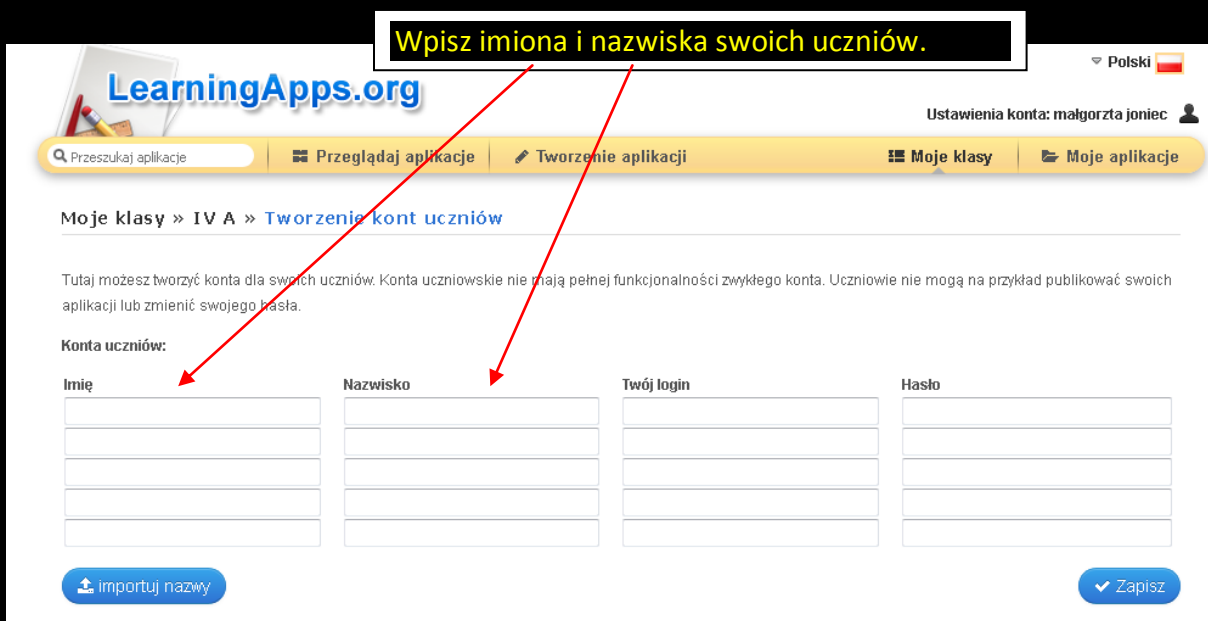
Teraz przechodzimy do tworzenia kont uczniów.



Zdj.11. Tworzenie kont uczniów.



Zdj.12. Tworzenie kont uczniów.



Zdj.13. Tworzenie kont uczniów.

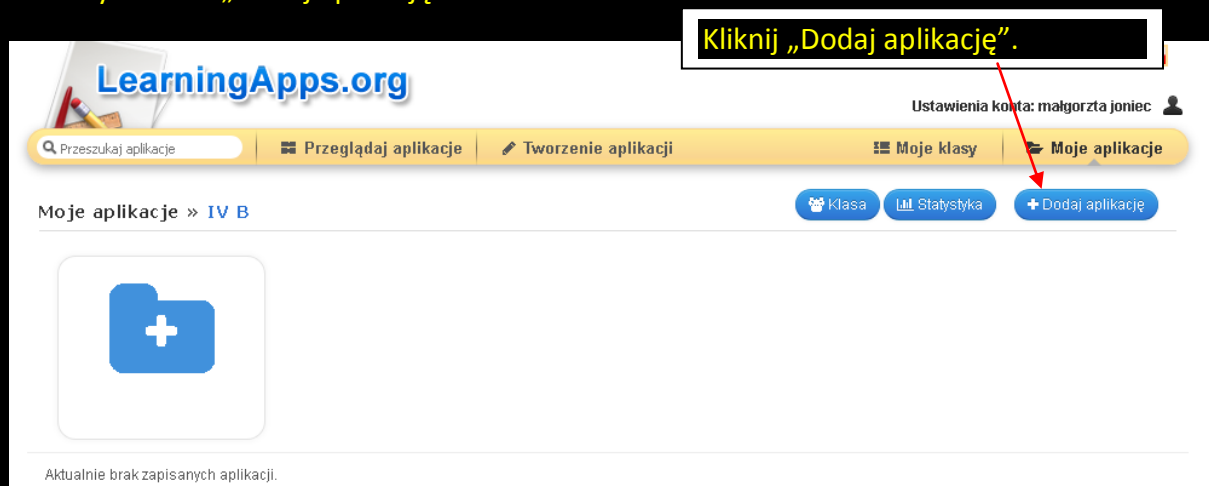
Możemy wpisywać ręcznie imię i nazwisko ucznia lub nacisnąć przycisk w dolnym lewym rogu „Importuj nazwy” i w ramkę, która się otworzy wkleić tabelkę z danymi uczniów. Tabela może być wykonana w programie Word lub Excel. Po wklejeniu tabelki naciśnijmy „Importuj nazwy”.

Natychmiast wygeneruje się tabela z imieniem, nazwiskiem ucznia oraz komputer nada login i hasło każdemu uczniowi. Po tym naciśnijmy przycisk w prawym dolnym rogu „Zapisz”.

W ten sposób została dodana klasa. Teraz wystarczy wybrać dolny prawy przycisk „Drukuj listę kont / haseł” i rozdać dostęp uczniom.

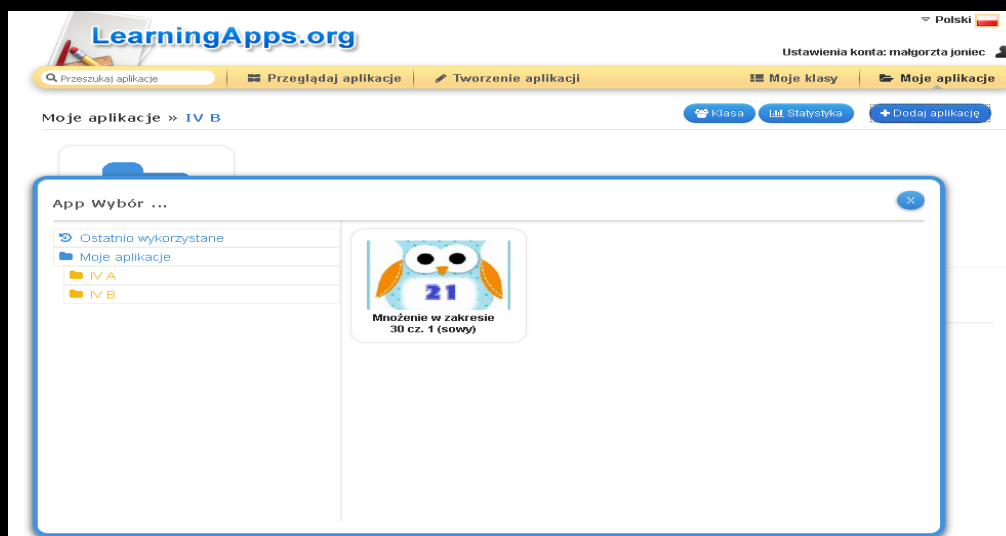
Od teraz możemy zadawać uczniom do rozwiązania różne zadania w formie gier, krzyżówek, rebusów z platformy LearningApps.org. Oczywiście możemy zadawać tylko te aplikacje, które mamy zapisane w zakładce „Moje aplikacje”.

Aby zadać całej klasie zadanie z platformy, należy będąc we stworzonej klasie nacisnąć zakładkę znajdującą się w górnym prawym rogu „Folder klasy”, a następnie w nowym oknie „Dodaj aplikację”.



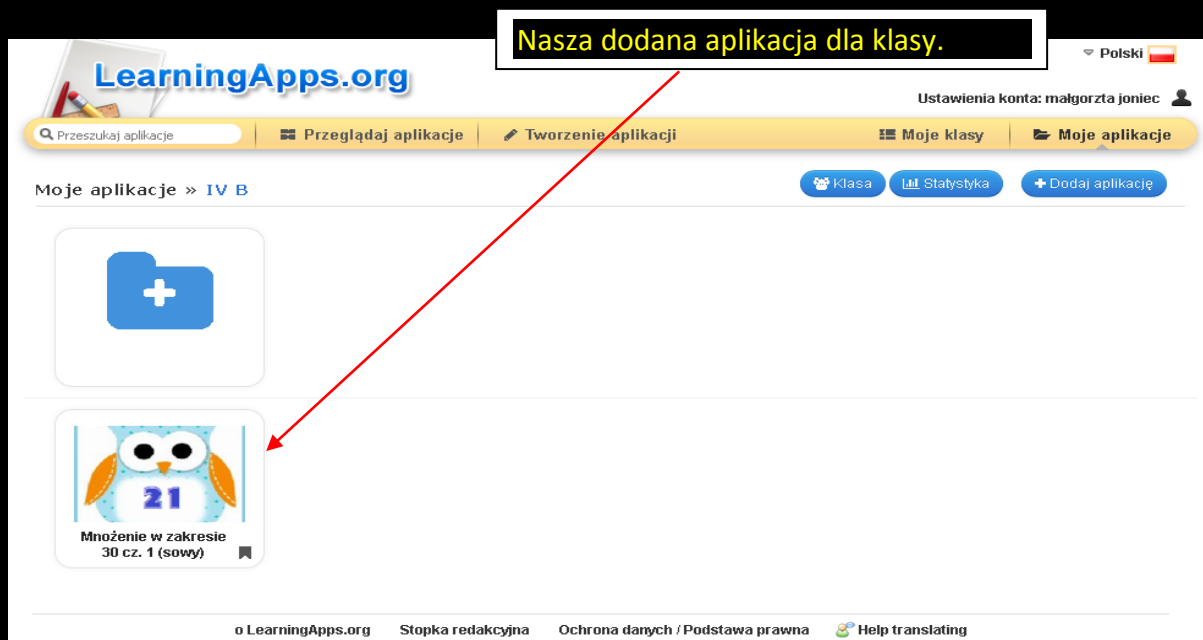
Zdj.14. Zadawanie zadania do wykonania klasie.

Wyświetla się okno



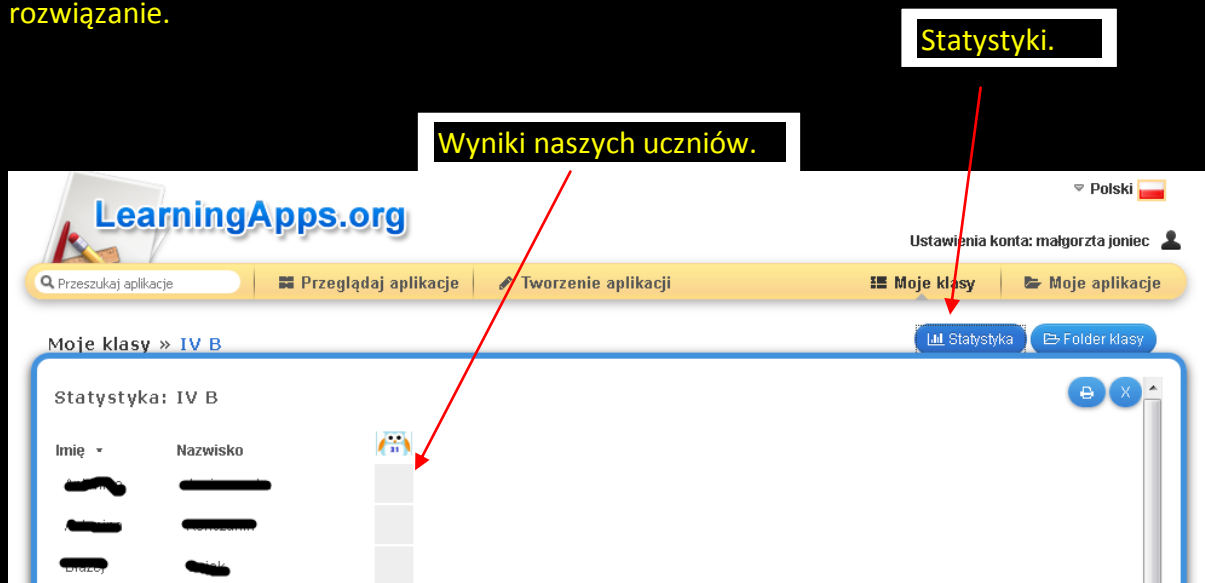
Zdj.15. Zadawanie zadania do wykonania klasie.

Naciskamy tę aplikację, którą chcemy zadać uczniom a ona umieści się w folderze klasy.



Zdj.16. Zadawanie zadania do wykonania klasie.

Teraz każdy uczeń może wybrać wstawioną aplikację i ją rozwiązać. Nam przy każdym uczniu po wybraniu zakładki „Statystyka” będzie wyświetlać się informacja, czy uczeń podjął próbę rozwiązania zadania, czy nie, czy rozwiązał zadanie, ile czasu poświęcił na jego rozwiązanie.



Zdj.17. Statystyki klasy.

Zakładka „Tworzenie aplikacji”

W tym miejscu tworzymy własne aplikacje. Mogą być one w formie krzyżówki, quizu, wykreślanki, gry np. „Milionerzy”, „Wisielec”, zadania z luką i inne. W sumie ponad dwadzieścia różnych szablonów.

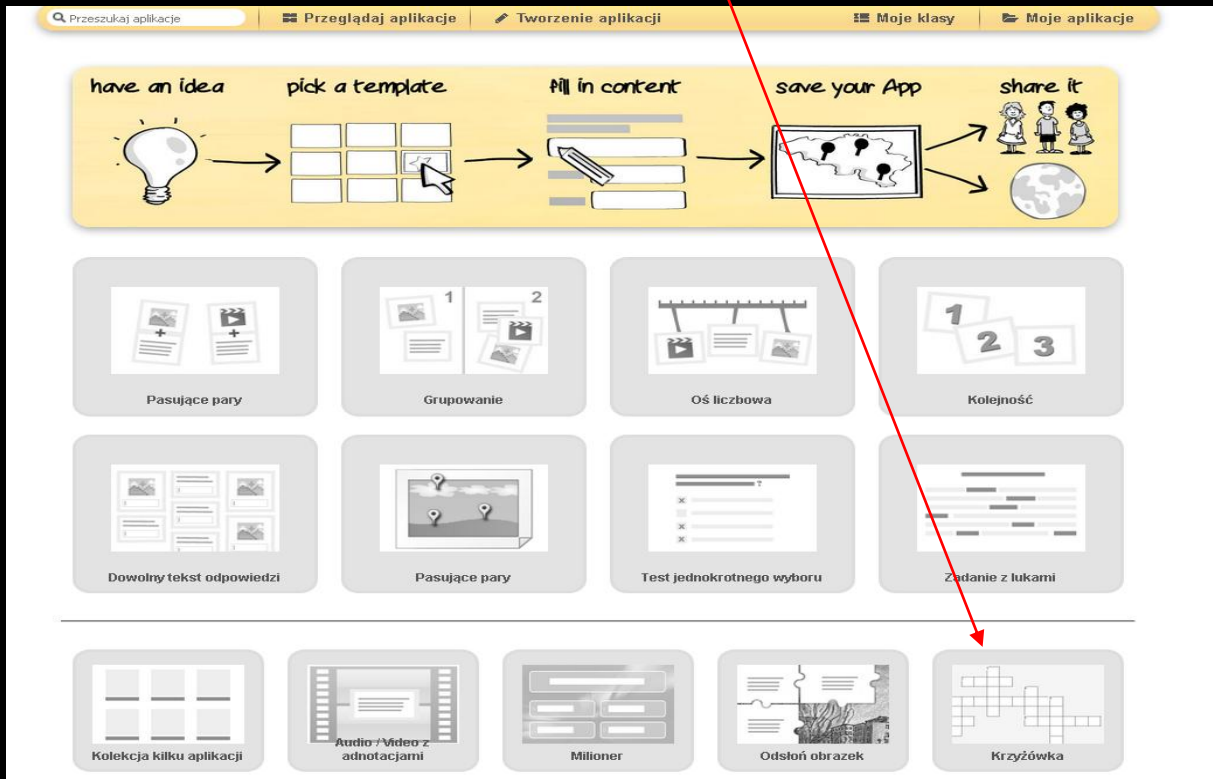
Aby stworzyć własną aplikację należy być zalogowanym i wejść w zakładkę „Tworzenie aplikacji”.

Zdj.18. Tworzenie aplikacji.

Tworzenie krzyżówki

Pojawi się strona, na której widzimy wszystkie możliwe szablony aplikacji jakie są dostępne w LearningApps.org. Wybieramy aplikację krzyżówka.

Wybierz aplikację „Krzyżówka”.

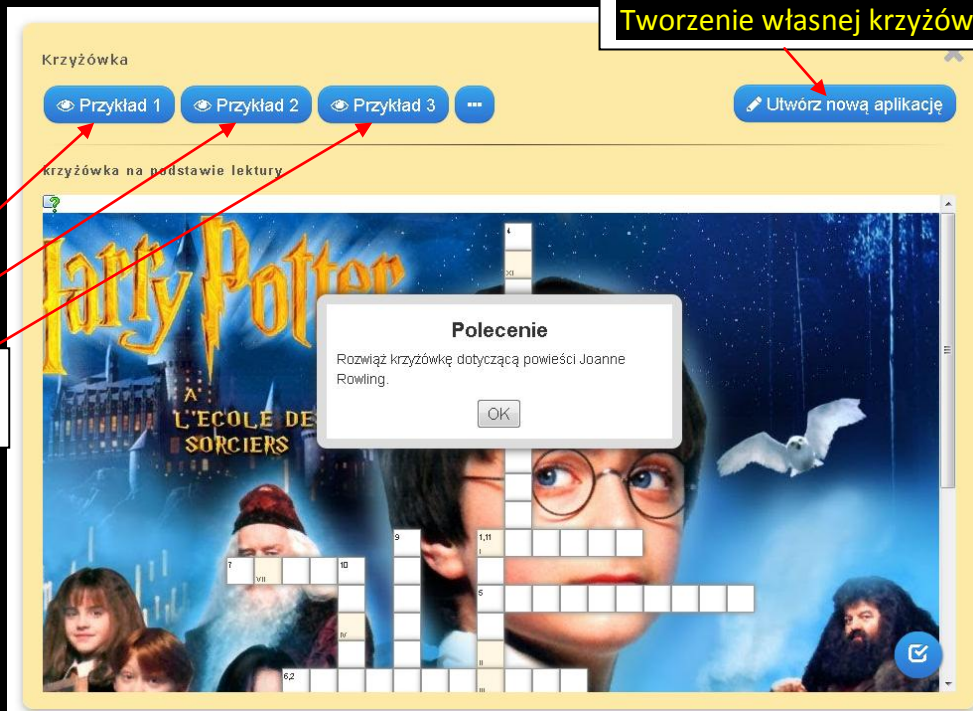


Zdj.19. Tworzenie krzyżówki.

Po wybraniu aplikacji „Krzyżówka” wyświetlają się automatycznie trzy przykładowe krzyżówki. Możemy je obejrzeć, przeczytać komentarze jakie zostały dodane na jej początku (przed rozwiązaniem) i na końcu (po rozwiązaniu).

Tworzenie własnej krzyżówki.

Przykładowe krzyżówki.



Zdj.20. Przykładowe krzyżówki.

Po wybraniu zakładki „Utwórz nową aplikację” mamy dostęp do wszystkich narzędzi. Teraz wypełniamy po kolei wszystkie pola. Pamiętajmy jednak o prawie autorskim, gdy zdecydujemy się dodać tło (zdjęcie) do krzyżówki. Najlepiej w tym celu wykorzystać własne zdjęcia lub nie dodawać obrazu.

Wpisz tytuł krzyżówki.

Podaj wiadomość jaka wyświetli się przed rozwiązaniem krzyżówki.

Możesz wybrać obraz (pamiętaj o prawach autorskich).

Nazwa aplikacji Język ?

Nie podano tytułu

Opis polecenia

Wprowadź polecenie do tej aplikacji. Będzie ono wyświetlane przy rozpoczęciu. Jeśli go nie potrzebujesz, po prostu pozostaw to pole puste.

Tło

Wybierz opcje tła dla tej krzyżówki

Wybierz obraz Wielkość: 0 x 0 Edytuj

Zdj.21. Tworzenie krzyżówki.

Teraz przechodzimy do tworzenia pytań.

Wybierasz zakładkę tekst, ale możemy również zdecydować się na przedstawione obok zakładki.

Pytania

Podaj każdorazowo jedno pytanie oraz szukane słowo.

Pytanie: **Tekst** **Obraz** **Tekst do odczytania** **Audio / Plik dźwiękowy** **Film**

Słowo szukane: **A**

+ Dodaj kolejny element

Zdj.22. Tworzenie krzyżówki.

Po naciśnięciu zakładki tekst rozwija nam się następane pole. Teraz za każdym razem tworzymy pytanie i podajemy poprawną odpowiedź, możemy również dodać podpowiedź.

Wpisz pytanie.

Wpisz poprawną odpowiedź.

Możesz wpisać podpowiedź.

+ Dodaj kolejny element.

Pytania

Podaj każdorazowo jedno pytanie oraz szukane słowo.

Pytanie: Wskazówka / Podpowiedź:

Słowo szukane:

[+ Dodaj kolejny element](#)

Zdj.23. Tworzenie krzyżówki.

Dodajemy tyle kolejnych elementów, ile chcemy mieć pytań w krzyżówce.

Na koniec ustalamy hasło krzyżówki (nie jest to jednak konieczne), poprawiamy ustawienia, dodajemy własną informację zwrotną, która wyświetli się po rozwiązaniu krzyżówki i możemy dodać pomoc do rozwiązania krzyżówki, ale nie jest to konieczne. Teraz wystarczy wybrać zakładkę z dolnego prawego rogu „Zobacz podgląd i zakończ” i krzyżówka jest już gotowa.

Hasło - rozwiązanie krzyżówki.

Podaj opcjonalne hasło zawierające litery z poszczególnych odpowiedzi krzyżówki

Popraw ustawienie

Wyrównaj krzyżówkę w pionie względem słowa rozwiązania. W celu dostosowania krzyżówki każda litera słowa rozwiązanie musi być częścią rozwiązania danego pytania. Litera 1 musi występować w odpowiedzi 1, Litera 2 musi występować w odpowiedzi 2 i tak dalej.

Popraw ustawienie

Informacja zwrotna.

Tekst informacji zwrotnej wyświetlanej gdy rozwiązanie jest prawidłowe.

Pomoc

Wprowadź wskazówki do rozwiązania, które zostaną wyświetlone po kliknięciu przez użytkownika na ikonkę w lewym górnym rogu aplikacji. Jeśli nie potrzebujesz tego, po prostu zostaw puste pole.

Zobacz podgląd i zakończ

Zdj.24. Tworzenie krzyżówki.

Tu możesz wprowadzić jeszcze zmiany.

Jak wszystko jest poprawnie zapisz swoją aplikację.

Zdj.25. Tworzenie krzyżówki.

Nasza krzyżówka zapisze się w zakładce „Moje aplikacje”.

Tworzenie gry „Milioner”

Wybierz aplikację „Milioner”.

Zdj.26. Tworzenie gry „Milioner”.

Podobnie jak w krzyżówce po wybraniu aplikacji „Milioner” wyświetlają się automatycznie trzy przykładowe gry. Możemy je obejrzeć, przeczytać komentarze jakie zostały dodane na jej początku (przed rozwiązaniem) i na końcu (po rozwiązaniu).



Zdj.27. Tworzenie gry „Milioner”.

Po wybraniu zakładki „Utwórz nową aplikację” mamy dostęp do wszystkich narzędzi. Teraz wypełniamy po kolei wszystkie pola.

Nazwa aplikacji

Nie podano tytułu

Język : [German] [English] [Spanish] [Italian] [Polish]

Opis polecenia

Wprowadź polecenie do tej aplikacji. Będzie ono wyświetlane przy rozpoczęciu. Jeśli go nie potrzebujesz, po prostu pozostaw to pole puste.

Zdj.28. Tworzenie gry „Milioner”.

Przechodzimy do tworzenia pytań (zadań). Pamiętajmy, że musimy stworzyć sześć pytań. Do każdego podajemy cztery odpowiedzi – jedną poprawną, a trzy błędne. Postarajmy się żeby były różnej trudności (zaczynamy od najłatwiejszego, kończymy na najtrudniejszym).

Poziom trudności pytania.

Wpisz pytanie.

Podaj cztery odpowiedzi (jedną poprawną i trzy błędne).

Pytania w grze. - Bardzo łatwe. (500)

Pytanie:

Prawidłowa odpowiedź:

Nieprawidłowa odpowiedź:

Nieprawidłowa odpowiedź:

Nieprawidłowa odpowiedź:

+ Dodaj kolejny element

Dodajesz kolejne pytanie z tego poziomu trudności.

Zdj.29. Tworzenie gry „Milioner”.

Na koniec dodajemy informację zwrotną (pojawi się po rozwiązaniu poprawnym wszystkich zadań) i możemy dodać pomoc do rozwiązania gry, ale nie jest to konieczne. Teraz wystarczy wybrać zakładkę z dolnego prawego rogu „Zobacz podgląd i zakończ” i gra jest już gotowa.

Informacja zwrotna.

Wpisz tekst, który pojawi się, gdy zostanie znalezione rozwiązanie.

Świetnie, znalazłeś właściwe rozwiązanie.

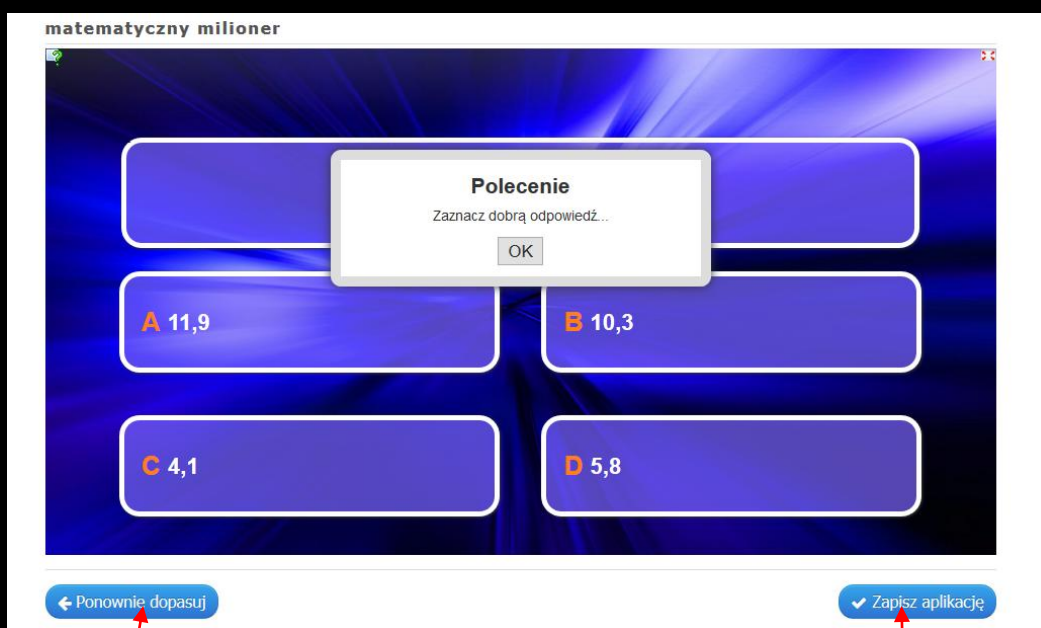
Pomoc

Wprowadź wskazówki do rozwiązania, które zostaną wyświetlone po kliknięciu przez użytkownika na ikonkę w lewym górnym rogu aplikacji. Jeśli nie potrzebujesz tego, po prostu zostaw puste pole.

Wybierz „Zobacz podgląd i zakończ”, aby zobaczyć stworzoną krzyżówkę.

Zobacz podgląd i zakończ

Zdj.30. Tworzenie gry „Milioner”.



Tu możesz wprowadzić jeszcze zmiany.

Jak wszystko jest poprawnie zapisz swoją aplikację.

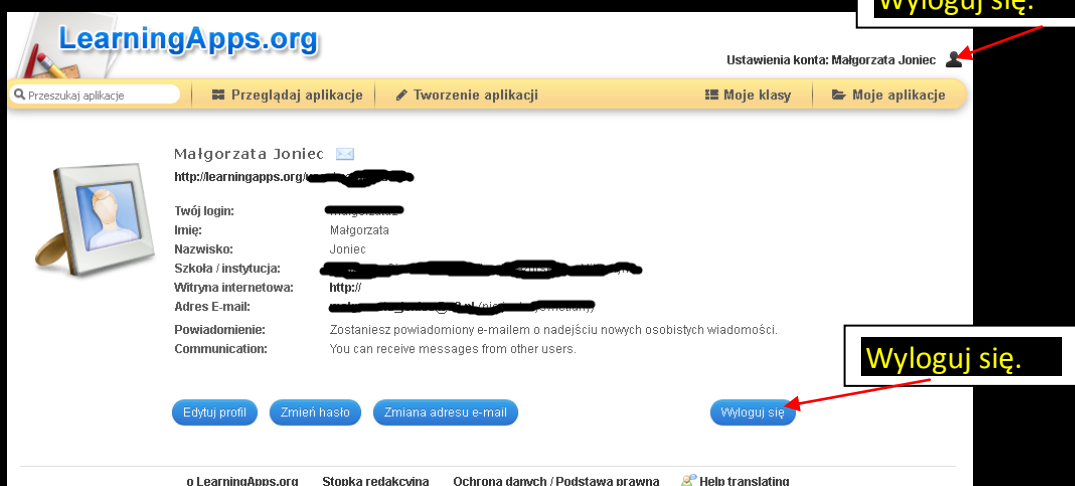
Zdj.31. Tworzenie gry „Milioner”.

W taki sam sposób tworzymy inne aplikacje. Przy każdym wybranej przez nas szablonie jest dokładna instrukcja jak postępować, żeby stworzyć daną aplikację. Wystarczy uważnie czytać i wypełniać, a jeśli chcemy coś zmienić, to zawsze mamy taką możliwość.

Zakładka „moje aplikacje”

Jest to miejsce, w którym zapisują się wszystkie stworzone przez nas aplikacje lub te, które zapisaliśmy sobie z zakładki „Przeglądaj aplikacje”.

Pamiętaj aby po zakończeniu pracy zawsze się wylogować.



Zdj.32. Wylogowanie z LearningApps.org.

[20/20] Tworzenie krzyżówek, gier edukacyjnych w Internecie na przykładzie platformy LearningApps.org.

LearningApps.org to nie jedyna strona Internetowa do tworzenia edukacyjnych gier. Godne polecenia są również:

- quizizz.com
- kahoot.com
- platforma.eduscience.pl

ale tu już trzeba chociaż troszkę posługiwać się językiem angielskim.