

Gry edukacyjne



Tworzenie gier w programie LearningApps: <http://learningapps.org>



LearningApps

- Darmowa platforma do tworzenia multimedialnych i interaktywnych zadań.
- Oferuje ćwiczenia do wszystkich przedmiotów.
- Uczniowie mogą sami być ich twórcami.
- Tworzymy własną bazę gier i zadań.
- Możemy je zachować dla siebie lub upublicznić.
- Wirtualne klasy pozwalają na zakładanie kont uczniowskich i wspólną pracę na platformie.

- ▶ Co to jest LearningApps.org?
- ▶ Zobacz Tutorial
- ▶ Wystawa w oknie



Tweety

 **CDI VictorSchoelcher**
@CDISchoelcher

Site éducatif Classer les docum
ift.tt/ZtPN2k

↳ Podane dalej przez Isabelle

Rozwiń

 **CDI VictorSchoelcher** 16godz.
@CDISchoelcher

Site éducatif Classer les documentaires
ift.tt/ZtPN2k

Napisz nowego tweeta

Zakładanie konta

Rejestracja jest bezpłatna i nieobowiązkowa, ale zapewnia dodatkowe możliwości: publikowanie i gromadzenie własnych aplikacji.

<http://learningapps.org>

The image shows a screenshot of the LearningApps.org website with a registration form overlay. The website header includes the LearningApps.org logo, a search bar with the text "Wyszukaj aplikację", and a navigation menu with "Przeglądaj a". A "Zaloguj się" button is in the top right. The main content area features a list of links: "Co to jest LearningApps.org?", "Zobacz Tutorial", and "Wystawa w oknie". Below this is a "Tweety" section with two tweets from CDI VictorSchoelcher. A lightbulb icon with "your ideas" is also visible. The registration form overlay, titled "Utwórz nowe konto", contains the following fields: "Nazwa użytkownika", "E-mail", "Hasło", "Powtórzenie", and "Kod zabezpieczający" (with a CAPTCHA image showing "YsEKAR"). A blue "Utwórz konto" button is at the bottom of the form, and a "Przerwij" link is below it. The website background features several pinned images, including a family, a botanical illustration, colorful characters, and a Siamese cat.

Zakładanie konta

Wypełniamy krótki formularz rejestracyjny.

<http://learningapps.org>



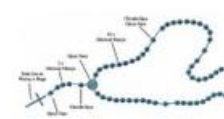
Kategoria

- Angielski
- Astronomia
- Biologia
- Chemia
- Człowiek / środowisko
- Filozofia
- Fizyka
- Francuski
- Geografia
- Gospodarka
- Historia
- Hiszpański
- Informatyka
- Inne języki
- Matematyka
- Muzyka
- Nauki społeczne
- Niemiecki
- Niemiecki jako język obcy
- Polityka
- Prace ręczne
- Religia
- Rosyjski
- Sport
- Sztuka
- Wszystkie kategorie
- Włoski
- Łacina

Najwyżej ocenione aplikacje »

Wyżyna Lubelska i
Wyżyna Krakowsko-Podpisz części ciała
pingwina

sprawdzian 2

Czy znasz tajemnice
różańcowe?Komputerowi
Milionerzy !!!

Najpopularniejsze aplikacje »



Warzywa



Wakacje Mikołajka



Obniżka cen towarów

Dopasuj nazwę do
zdjęciaRodzaje plików i ich
rozmiarów

Przeglądaj aplikacje


Możemy przeglądać utworzone gry według kategorii, najpopularniejsze i najnowsze lub skorzystać z wyszukiwarki.

<http://learningapps.org/index.php?overview&s=&category=0&tool=>



Przeglądaj aplikacje


Tworzenie aplikacji

 **Moje klasy** Moje aplikacje

Konta uczniów

Aplikacje dla mojej klasy

Aplikacje moich uczniów

 Edytuj klasę

Tutaj możesz tworzyć konta dla swoich uczniów. Konta uczniowskie nie mają pełnej funkcjonalności zwykłego konta. Uczniowie nie mogą na przykład publikować swoich aplikacji lub zmienić swojego hasła.

Nazwa klasy:

Tworzenie nowej klasy ▼

Name:

Konta uczniów:

Imię

Nazwisko

Twój login

Hasło

 importuj nazwy Zapisz

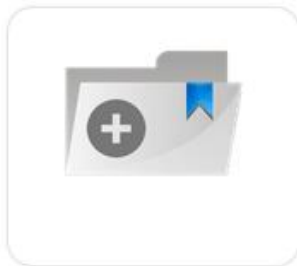
Moje klasy

Ten obszar jest przeznaczony dla nauczycieli, którzy chcą pracować z uczniami na stronie LearningApps.org. Można tutaj tworzyć i zarządzać kontami uczniów.

http://learningapps.org/myapps_teacher.php



Wszystkie kategorie (106) : ▾



Prywatne aplikacje:



Netykieta



Rodzina

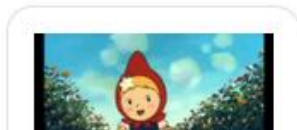


Tablica ogłoszeń



Głosowanie

Publiczne aplikacje:



Moje aplikacje:

- prywatne - dostępne tylko dla nas,
- publiczne - dostępne dla wszystkich, można je podzielić na kategorie,
- ulubione - utworzone przez innych członków społeczności, zaplanowane do wykorzystania. <http://learningapps.org/myapps.php>



Tutaj znajdziesz szablony, które możesz wypełnić swoimi treściami. Następnie możesz zgłosić utworzoną aplikację do publikacji, aby inni mogli skorzystać z twojej pracy.

Die Nomen

Ein Luftballon wollte berührt werden. Nach langem nachdenken hatte er eine Idee. Er könnte mit seiner Kraft helfen, irgend etwas wichtiges zu tragen. Gessagt, getan! Der Ballon stellte sich den Autinnen und Autoren eines Sprachbuchs vor und erhielt tatsächlich eine Aufgabe. Er durfte mit einem anderen Luftballon eine Tafel tragen, auf der etwas vorgetragen wurde. Der Ballon war die Arbeit nämlich zu anstrengend – und er konnte nicht mithalten. So wurde er also, unser Ballon. Das dumme ist, dass er nichts mehr davon hat.

Zaznacz w tekście
przez: Michael Hielscher

W tekście należy zaznaczyć określone słowa

Przykłady Tworzenie aplikacji

Wybór

- Milionerzy
- Test jednokrotnego wyboru
- Test wielokrotnego wyboru
- Wykreślanka
- Zaznacz w tekście

Przyporządkowanie

- Dopasowywanie podpisów do obrazka
- Dopasowywanie pól tabelki
- Grupowanie
- Odśroń obrazek
- Pasujące pary
- Pasujące pola
- Przyporządkowywanie punktów na mapie

Sekwencja

- Oś liczbowa
- Sekwencje i ciągi

Wpisywanie

- Krzyżówka
- Quiz z wpisywaniem tekstu
- Wisielec
- Wypełnij tabelkę
- Zadanie z lukami

Kilku graczy

- Gdzie to leży?
- Quiz kilkusobowy
- Szacowanie
- Ustal kolejność
- Wyścigi konne

Narzędzia

- Audio / Video z adnotacjami
- Czat
- Kalendarz
- Kolekcja kilku aplikacji
- Mapa myśli
- Notatnik
- Pisz razem z innymi
- Plansza

Tworzenie aplikacji

Po wyborze szablonu przechodzimy do tworzenia ćwiczenia klikając przycisk **Tworzenie aplikacji**.

<http://learningapps.org/createApp.php>



W Y B Ó R

Wyszukaj aplikację

Przeglądaj aplikacje

Tworzenie aplikacji

Moje klasy

Moje aplikacje

Tutaj znajdziesz szablony, które możesz wypełnić swoimi treściami. Następnie możesz zgłosić utworzoną aplikację do publikacji, aby inni mogli skorzystać z twojej pracy.

Milionerzy
przez: Michael Hielscher

Odpowiedz na pytania o rosnącym stopniu trudności..

Przykłady Tworzenie aplikacji

Wybór

- **Milionerzy**
- Test jednokrotnego wyboru
- Test wielokrotnego wyboru
- Wykreślanka
- Zaznacz w tekście

Przyporządkowanie

- Dopasowywanie podpisów do obrazka
- Dopasowywanie pól tabelki
- Grupowanie
- Odsłoń obrazek
- Pasujące pary
- Pasujące pola
- Przyporządkowywanie punktów na mapie

Sekwencja

- Oś liczbowa
- Sekwencje i ciągi

Wpisywanie

- Krzyżówka
- Quiz z wpisywaniem tekstu
- Wisielec
- Wypełnij tabelkę
- Zadanie z lukami

Kilku graczy

- Gdzie to leży?
- Quiz kilkusobowy
- Szacowanie
- Ustal kolejność
- Wyścigi konne

Narzędzia

- Audio / Video z adnotacjami
- Czat
- Kalendarz
- Kolekcja kilku aplikacji
- Mapa myśli
- Notatnik
- Pisz razem z innymi
- Plansza

Milionerzy

Pytania o rosnącym stopniu trudności.

<http://learningapps.org/createApp.php>



W Y B Ó R

Nazwa aplikacji

Język : 

Opowieści z Nami



Opis polecenia

Wprowadź polecenie do tej aplikacji. Będzie ono wyświetlane przy rozpoczęciu. Jeśli nie potrzebujesz tego, po prostu zostaw puste pole.

Sprawdź, czy dobrze znasz tekst pierwszej części "Opowieści z Nami" - "Lew, czarownica i stara szafa". Wybierz właściwą odpowiedź i wygraj milion.

Pytania w grze. - Bardzo łatwe. (500)

Pytanie:

  Które z dzieci pierwsze odkryło Namię?

Prawidłowa odpowiedź:

Łucja

Nieprawidłowa odpowiedź:

Edmund



Nieprawidłowa odpowiedź:

Zuzanna

Nieprawidłowa odpowiedź:

Piotr

Pytanie:

  Gdzie znajdowało się wejście do Nami?

Prawidłowa odpowiedź:

w szafie

Nieprawidłowa odpowiedź:

w piwnicy

Nieprawidłowa odpowiedź:

na strychu

Nieprawidłowa odpowiedź:

w lesie

+ Dodaj kolejny element

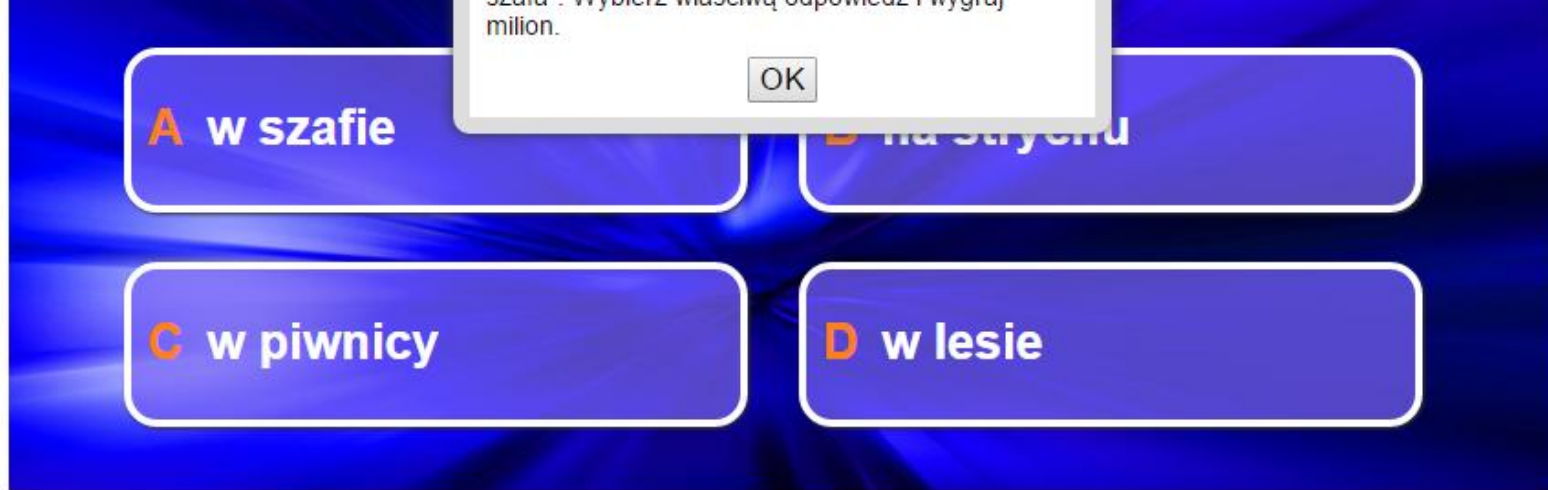
Milionerzy

Tworzenie aplikacji: <http://learningapps.org/display?v=pxn142pmt>

Po wejściu do aplikacji podajemy jej tytuł. W następnym okienku wpisujemy polecenie dla uczniów. Tworzenie aplikacji kończymy klikając przycisk **Zobacz podgląd i zapisz** (zawsze można wrócić i poprawić).



W Y B Ó R



Utwórz podobną aplikację

prywatna aplikacja publiczna aplikacja Zmodyfikuj aplikację

O tej aplikacji

Oceń tę aplikację: ★★★★★ (1)

Wysłany przez: sp1bol

Kategoria: Inne języki

Udostępnij/osadź aplikację



Zgłoś problem

Link:

Link do wersji pełnoekranowej:

Osadź:

SCORM iBooks Author Developer Source



Milionerzy

Publikowanie gotowej gry: <http://learningapps.org/display?v=pxn142pmt>



W Y B Ó R

Gdzie w Narnii?

Polecenie

Sprawdź, czy dobrze znasz tekst pierwszej części "Opowieści z Narnii" - "Lew, czarownica i stara szafa". Wybierz właściwą odpowiedź i wygraj milion.

OK

A w piwnicy

B na stryku

C w lesie

D w szafie

Milionerzy

Przykład gry Milionerzy: <http://learningapps.org/view379603>



W Y B Ó R



- Rumcajs
- Miś Uszatek
- Krecik
- Reksio

Test jednokrotnego wyboru

Klasyczny quiz jednokrotnego wyboru z elementami multimedialnymi: obrazki, pliki dźwiękowe i filmowe.

<http://learningapps.org/display?v=p29nm062k01>



W

Y

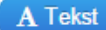
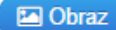
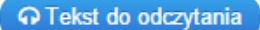


B

Ó


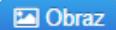
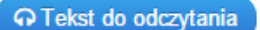


R

Pytania


Podaj do 4 odpowiedzi na pytanie. Możesz także, jeśli chcesz, do każdej odpowiedzi dodać komentarz.

Pytanie 1:     


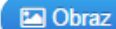
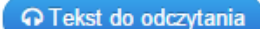


Odpowiedź prawidłowa :

Informacja zwrotna. Odpowiedź prawidłowa :


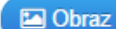
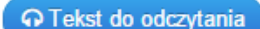


Odpowiedź błędna 1:



Informacja zwrotna. Odpowiedź błędna 1:


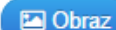
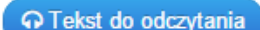


Odpowiedź błędna 2:



Informacja zwrotna. Odpowiedź błędna 2:


 

Odpowiedź błędna 3:

Informacja zwrotna. Odpowiedź błędna 3:

 Dodaj kolejny element

Test jednokrotnego wyboru

Dodawanie multimediów

<http://learningapps.org/create?new=103&clear=1>



W Y B Ó R

Podaj do 4 odpowiedzi na pytanie. Możesz także, jeśli chcesz, do każdej odpowiedzi dodać komentarz.

Pytanie 1: **Wybierz video** **↔ Czas: 0:00 - 11:35** **🔊 Głośność** Wskazówka / Podpowiedź:

Wideo Wybór ...

Przeglądaj bogate MEDIA archiwum%% YouTube.

» Wideo szukaj

URL
Skopiuj link do filmu na YouTube tutaj.

» użyj Wideo

Zapisz Wideo.

» Zapisz Wideo

» Wideo Prześlij

Ostatnio wykorzystane:

Test jednokrotnego wyboru

Dodawanie multimediów

<http://learningapps.org/display?v=p29nm062k01>



W Y B Ó R

1 / 10

Gdzie Mikołajek pojechał na wakacje?

Polecenie

Pamiętasz wakacje Mikołajka? Wybierz właściwą odpowiedź.

OK

Check solution

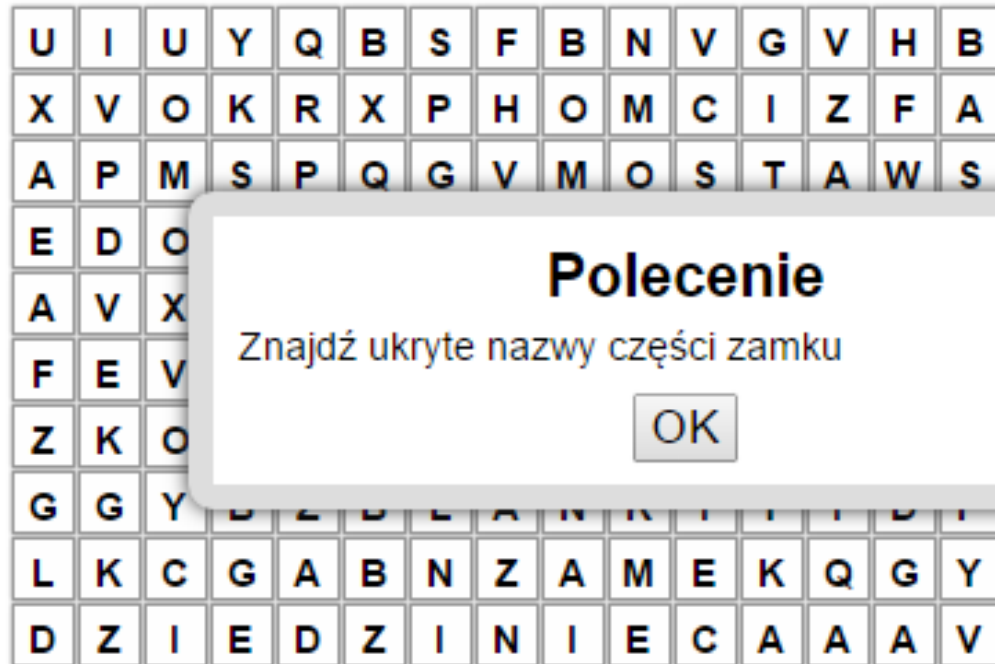
Test wielokrotnego wyboru

Test wielokrotnego wyboru z elementami multimedialnymi.

<http://learningapps.org/view379757>



W Y B Ó R



Polecenie
Znajdź ukryte nazwy części zamku

1. SKARBIEC
2. FOSA
3. MOST
4. ARBAKAN
5. LANKI
6. AMEK
7. ASTION
8. IĘŻA
9. ZIEDZINIEC
10. MURY

Wykreślanka

Odnajdywanie słów w siatce liter

<http://learningapps.org/724065>



W Y B Ó R



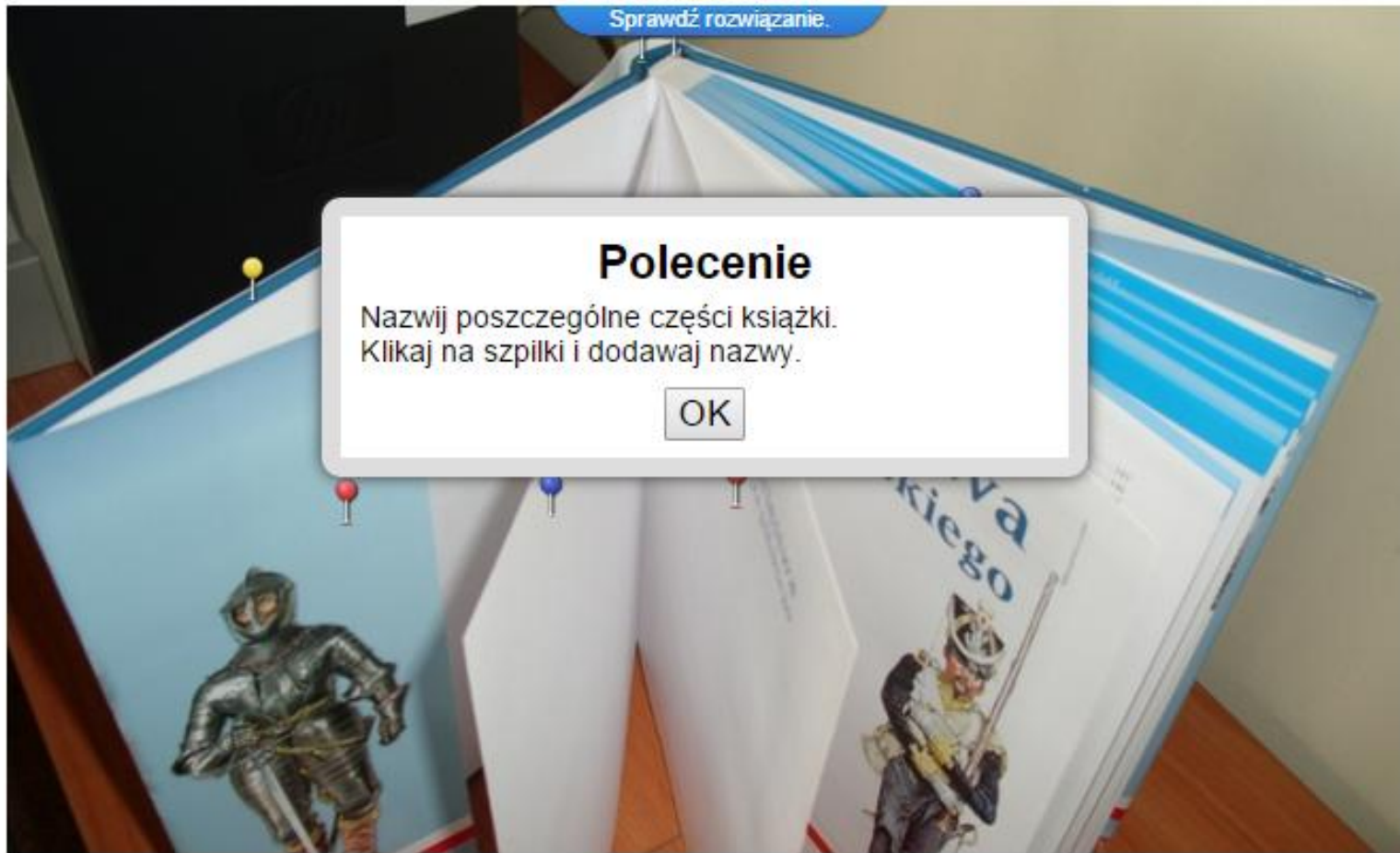
Położyła kucharka na stole: kartofle, buraki, marchewkę, fasolę, kapustę, pietruszkę, selery i groch.
Och!
Zaczęły się kłótnie,
Kłóca się okrutnie:
Kto z nich wiekszy

Zaznacz w tekście

Należy zaznaczyć w tekście określone słowa.

<http://LearningApps.org/489558>





Dopasowywanie podpisów do obrazka

Teksty, obrazy, nagrania i filmy muszą być połączone w pary ze znacznikami na obrazie.

<http://LearningApps.org/703767>



Tatuś Muminka



Włóczykij



Polecenie

Dopasuj imiona i rekwizyty do bohaterów "Opowiadań z Doliny Muminków".

OK

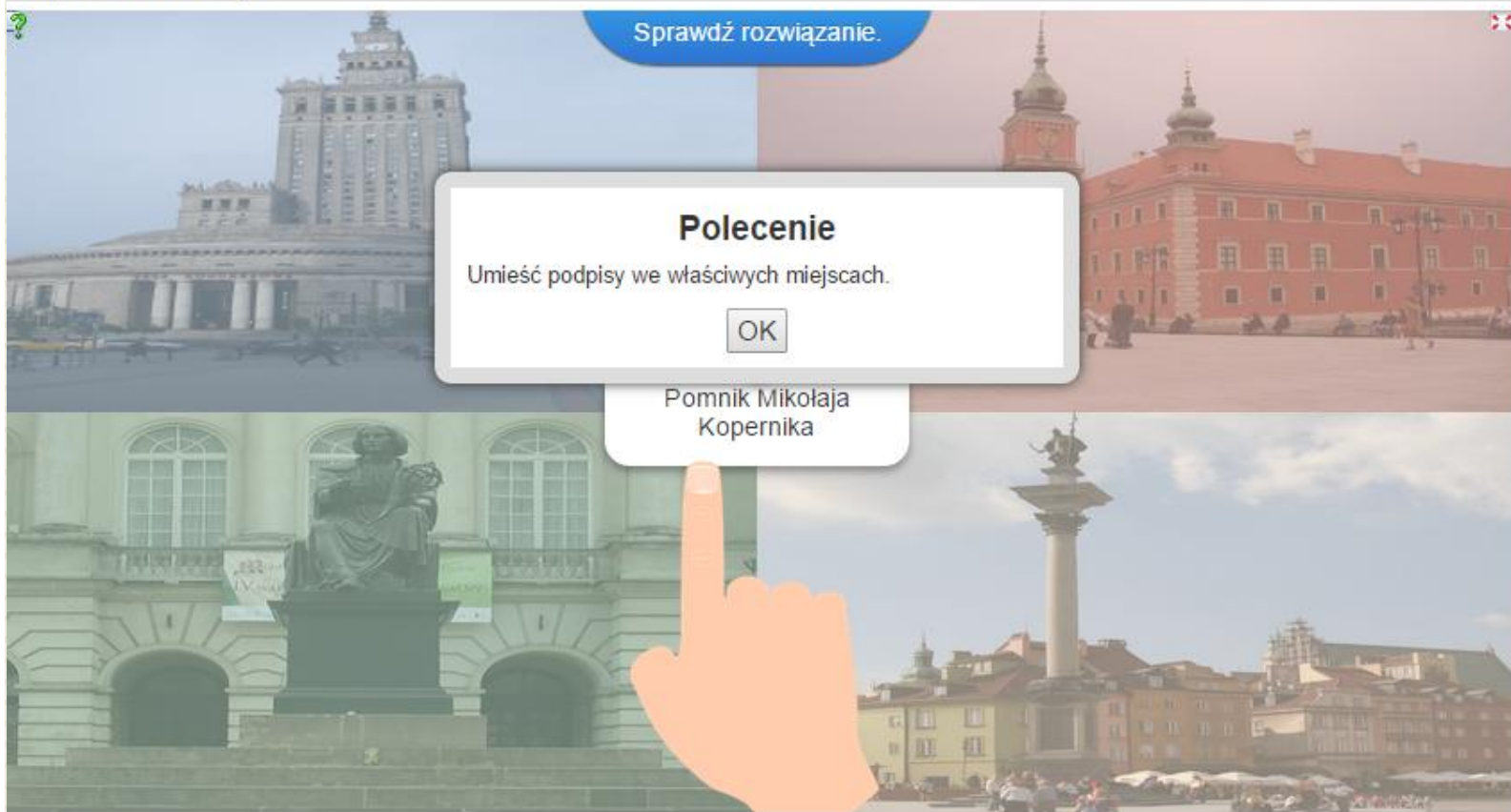
Dopasowywanie pól tabelki

Przeciągnij i upuść karty w tabelce zawierającej maksymalnie pięć kolumn.

<http://LearningApps.org/389034>



PRZYPORZĄDKOWANIE



Grupowanie

Można zdefiniować 2-4 grupy, do których poszczególne elementy muszą być przypisane.

<http://LearningApps.org/382776>



Joanna miała
zontaci dwieście

Polecenie

Prawda czy fałsz

OK



PRAWDA

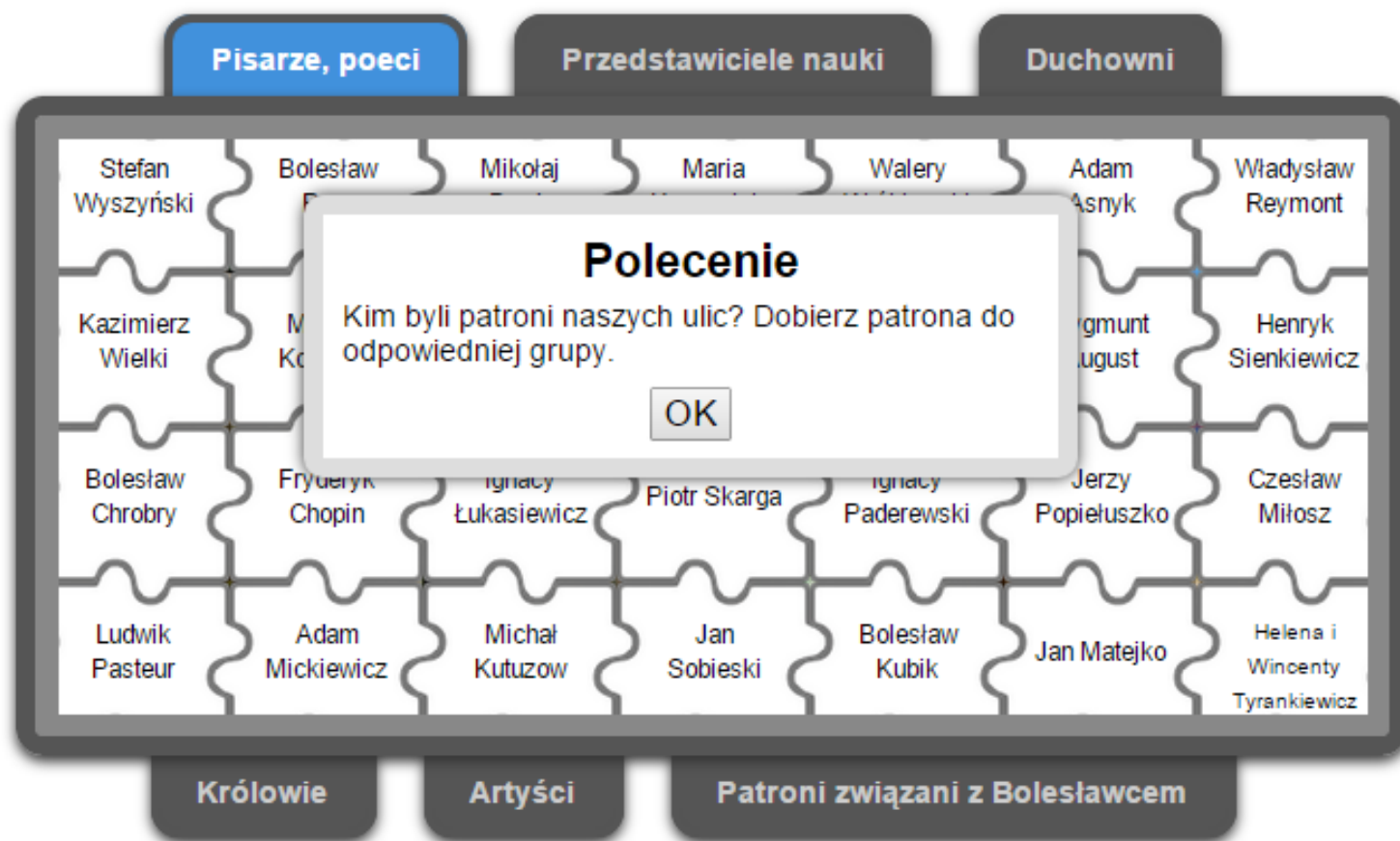


FALSZ

Kategoryzacja

Można tworzyć kategorie i klasyfikować dopasowując treści.

<http://LearningApps.org/418012>



Odsłóń obrazek

Poszczególne puzzle układanki muszą być przypisane do odpowiednich kategorii. Każdy prawidłowy wybór odsłania część bazowego obrazu lub filmu.

<http://LearningApps.org/464016>



INDEKS Material pisarski wyrabiany ze skór zwierzęcych.

PERGAMIN Jedna z form książki: zbiór kart złączonych grzbietem.

INICJAŁ Krótki tekst umieszczony na końcu książki.

INKUNABUL Śnik, znawca i łacznik rzadkich i nych książek.

BIBLIOFIL Dodatek, załącznik uzupełniający tekst główny.

WÓŚ Oznaczenie określające miejsce przechowywania dokumentu w bibliotece.

WÓŚ Jeden z najwcześniejszych druków, powstały przed 1501 r.

WÓŚ Litera rozpoczynająca rozdział lub wydzielone części tekstu.

WÓŚ Pierwotna postać książki w formie długiej wstęgi nawiniętej na dwa drążki.

Polecenie
Połącz w pary terminy z ich objaśnieniami
OK

Pasujące pary

Teksty, obrazy, nagrania i filmy muszą być przyporządkowane w pary według dowolnego kryterium.

<http://LearningApps.org/635181>



2013-10-1

jakiego to wiersza?

Abecadło Warzywa Rozmowa ptaków Trudny rachunek W aeropl

Polecenie

Z jakich wierszy pochodzą te fragmenty?
Dobierz tytuł do fragmentu.

OK

| | | |
|---|---|---|
| Miała babcia kurkę, Kurkę – złotopiórkę, | wia | zły raz drogą trzy kaczuszki, Grzeczne, że aż miło ... |
| Może mu się co zdarzyło? Może go napadli? Szare pió ... | Kukułeczka kuka, Dzięcioł w drzewo stuka, | Położyła kucharka na stole: Kartofle, buraki, march ... |
| A skrzynka była czerwona, A koperta... no, taka... tego ... | Jaka szkoda, że te obłoczki płynące Nie są z wanili ... | Wszystko sama lepiej wie, Wszystko sama robić chce, ... |
| | | S – się wyprostowało, R – prawą nogę złamało, W – ... |

Pasujące pola

Użyj funkcji "przeciągnij i upuść", aby przenieść kartę z górnej części do odpowiedniego pola dolnej.

<http://LearningApps.org/451413>



Polecenie

Podaj nazwy stolic europejskich, dopasowując do zaznaczonego miejsca

OK

Przyporządkowywanie punktów na mapie

Teksty, obrazy, nagrania i filmy muszą być przyporządkowane znacznikom na mapie.

<http://LearningApps.org/491037>





Znajdź pary

Klasyczna gra memory z tekstem lub obrazkami.

<http://LearningApps.org/464001>



Polecenie
Uporządkuj chronologicznie wybrane wydarzenia.

OK

Pomoc Leukotei

Lotoragów

Odyseusza w wieprze

ów

niszczenie statków przez olbrzymów-ludożerców

Powrót do Itaki

Gościna u króla Alkinoosa

Pobyt u Kalipso

Oś czasu/oś liczbowa

Teksty, obrazy, nagrania i filmy są przypisywane do liczb na osi.

<http://LearningApps.org/417921>

Polecenie
Ustaw litery w kolejności alfabetycznej

OK

Ustalenie kolejności

Teksty, obrazy, audio lub video muszą być uporządkowane w odpowiedniej kolejności.

<http://LearningApps.org/491124>

WPISYWANIE



Krzyżówka

Klasyczna krzyżówka.

<http://LearningApps.org/451333>



Zosia

Odpowiedź:

Polecenie

W jakich wierszykach Juliana Tuwima występują te postacie?
Wpisz tytuły.

OK

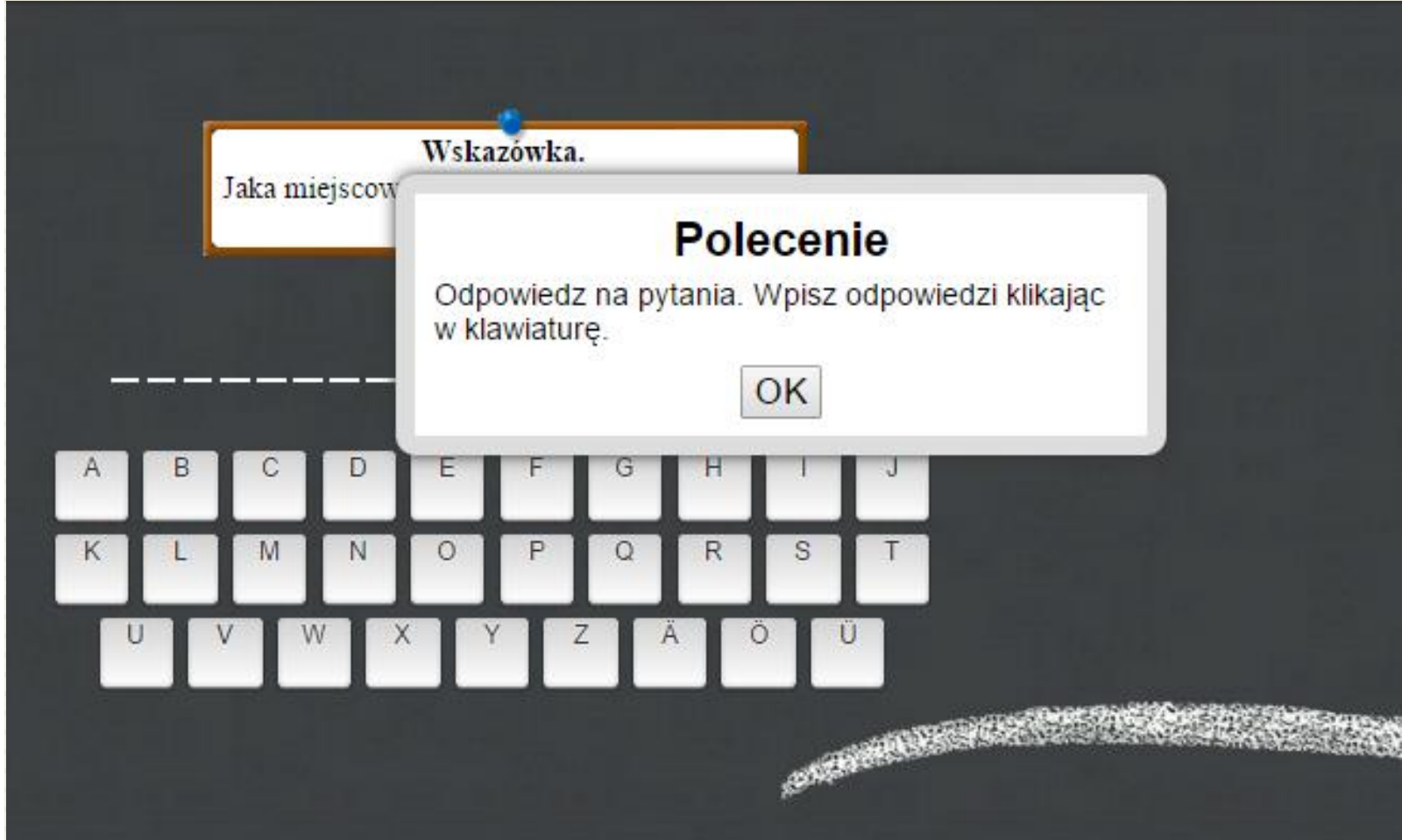
Quiz z wpisywaniem tekstu

Seria pytań, na które należy odpowiadać wpisując odpowiedni tekst. Można również uwzględnić kilka poprawnych sformułowań.

<http://LearningApps.org/451399>



WPISYWANIE



Wisielec

Znajdź szukane słowo klikając litery na klawiaturze.

<http://LearningApps.org/396217>



WPISYWANIE

| Początek wersu | Twoje zakończenie |
|-------------------------|-------------------|
| Murarz domy | |
| Wyrosło w lesie dr | |
| Sterczy w ścianie taki | |
| Murzynek Bambo | |
| W Śpiewowicach, pięknym | |

Polecenie

Tak zaczynają się popularne wiersze Juliana Tuwima.
Dokończ rozpoczęty wers:

OK

Wypełnij tabelkę

Wolne pola tabelki, do pięciu kolumn (częściowo wypełnionych), muszą być uzupełnione w formie pisemnej.

<http://LearningApps.org/451571>



Dzieci Pana Astronoma

2013-07-14



stoi na przodzie, choć ma rogi, nie bodzie. Zaraz za nim byczy, który nigdy nie ryczy. Dalej widać , im depce po piętach. ogląda się srogo, niesie mu ogon . Jest i w tym tłumie, a prowadzi , a ten, patrząc za siebie, liczy toj właśnie jak taran.

Polecenie

W wolne miejsca wpisz nazwy znaków Zodiaku.

OK

Sprawdź rozwiązanie.

WPISYWANIE

Zadanie z lukami

Wstawianie/wpisywanie brakujących części zdania.

<http://LearningApps.org/382728>



Where is what ?

Polecenie

Wskaż warzywo, którego nazwa pojawi się w okienku.

OK



Gdzie to leży?

Gra dla 2-4 graczy, miejsca na polu gry muszą zostać ustalone możliwie dokładnie. Pytania gry mogą być samodzielnie definiowane.

<http://LearningApps.org/491365>

GRY
DLA
KILKU
GRACZY



Player1
0Komputer
0

Zakończ grę

Rekwizyty - z jakiego
wiersza pochodzą?

100

200

300

400

500

600

PYTANIA

100

200

300

400

500

600

Zgadnij, kto lub co:

100

200

300

400

500

600

Gra rozpoczyna się pomiędzy graczami Player1 i Komputer .

Pokaż czas

Quiz kiluosobowy

W tej grze kilku graczy odpowiada na pytania w kilku kategoriach. Pytania mogą być posortowane według trudności.

<http://LearningApps.org/382059>



GRY
DLA
KILKU
GRACZY

Good guess

Polecenie

Jak sądzisz, w którym wagonie:
(wpisz właściwą cyfrę)

OK



graj sam

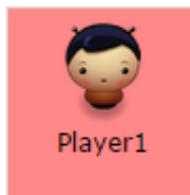


graj z przyjaciółmi

Szacowanie

W tej grze dla 2-4 osób, odpowiedzi na pytania szacunkowe muszą zostać podane w sposób numeryczny.

<http://LearningApps.org/491434>



Player1

Punkty: 0



Komputer

Punkty: 0

pierwszy

Mruczek za
wnuczka

ostatni

Ustaw następujące terminy dotyczące: *Kto kogo ciągnął.*
Ustaw właściwą kolejność. od pierwszy do ostatni na liście po lewej stronie.

babcia za dziadka

kurka za Kicię

dziadek za rzepkę

wnuczek za babcię

kawka za żabkę

gąska za kurkę

Kicia za Mruczka

żabka za boćka

bociek za gąskę



Kliknij jeden z powyższych elementów.

Ustal kolejność

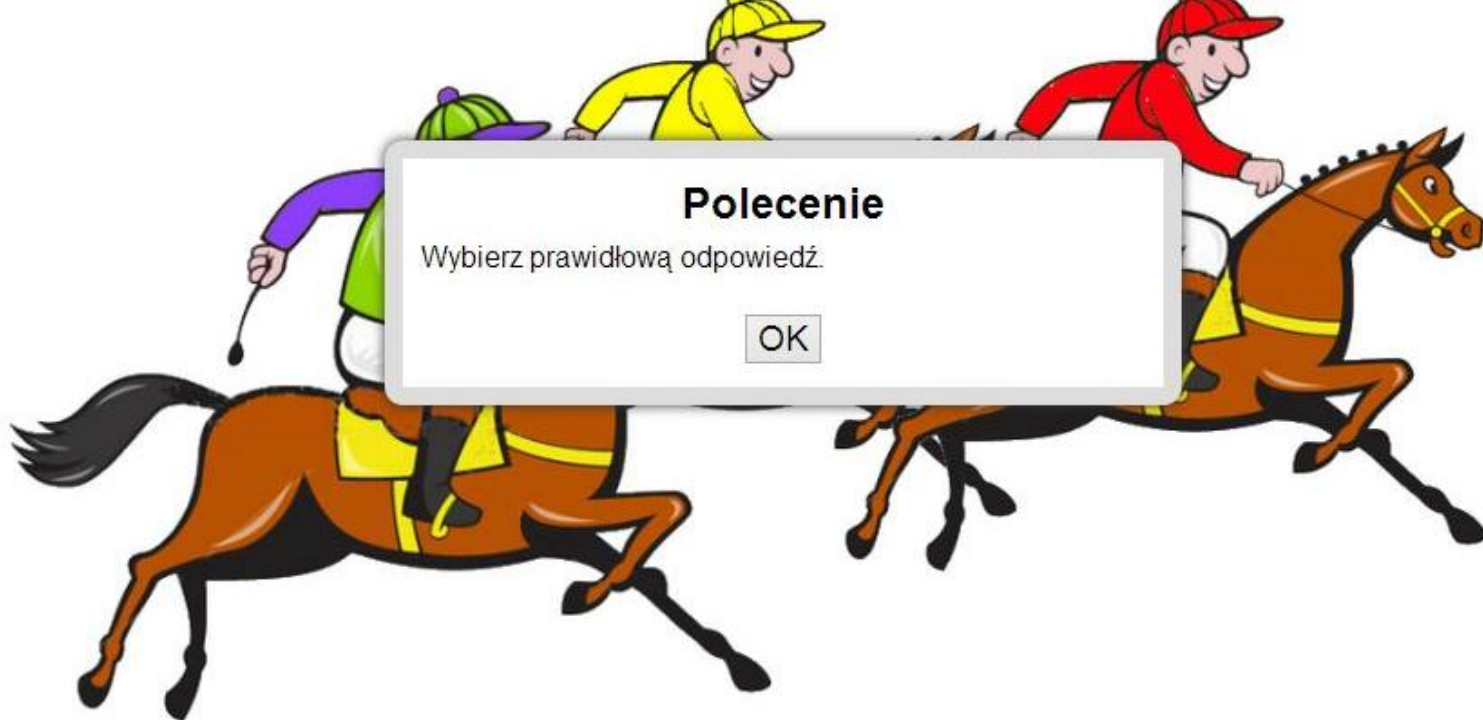
W tej grze dla 2-4 graczy, pojęcia muszą być umieszczone w określonej kolejności. Pytania można definiować samemu.

<http://LearningApps.org/491451>

GRY
DLA
KILKU
GRACZY



GRY
DLA
KILKU
GRACZY



Wyścigi konne

Gracze (do 6) odpowiadają na pytania i usiłują jako pierwsi dobiec do mety.

<http://LearningApps.org/399432>



**NARZĘDZIA
DODATKOWE**



NARZĘDZIA DODATKOWE

Audio / Video z adnotacjami - wzbogacone o dodatkowe banery informacyjne.

Czat - umieszczenie prostego czatu na własnej stronie internetowej.

Kalendarz - tygodniowy kalendarz, harmonogram wspólnych zajęć.



NARZĘDZIA DODATKOWE



a



b



c



d



e

NARZĘDZIA DODATKOWE

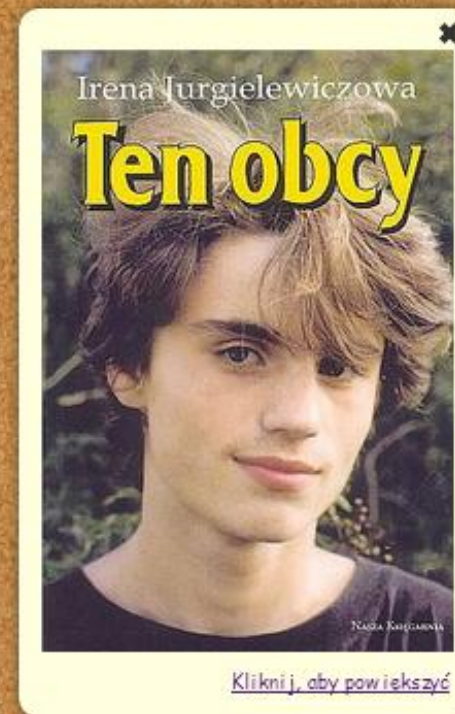
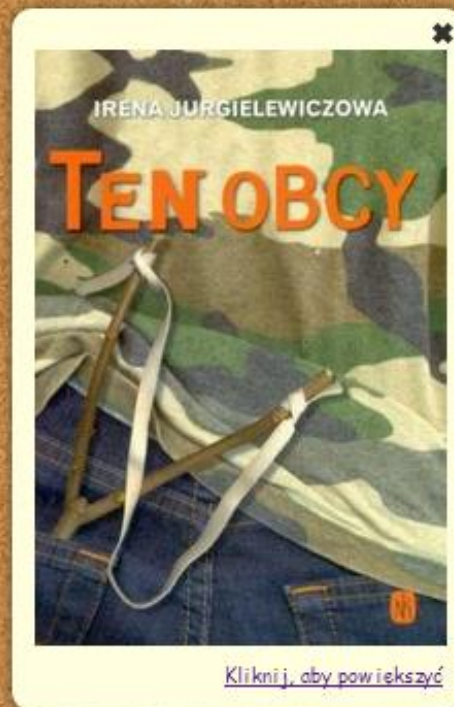
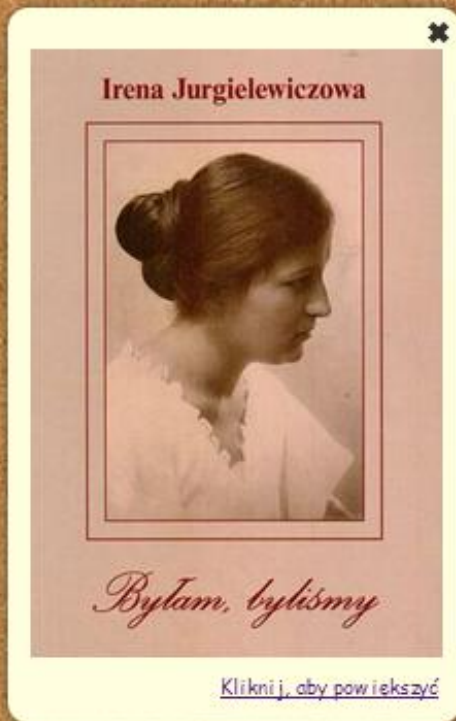
Kolekcja kilku aplikacji - tworzenie kolekcji wielu aplikacji do dzielenia się z innymi użytkownikami.

Mapa myśli - nie zawsze działa we wszystkich przeglądarkach.



NARZĘDZIA
DODATKOWE

cy - Irena Jurgielewiczowa



NARZĘDZIA DODATKOWE

Notatnik - do pisania na różne tematy.

Pisz razem z innymi - wspólne pisanie z innymi osobami.

Tablica - prosta plansza do załączania treści multimedialnych.



- ▶ Co to jest LearningApps.org?
- ▶ Zobacz Tutorial
- ▶ Wystawa w oknie



Tweety

BGS Bibliothek
@BGS_Bibliothek

...und hier das zweite App zum Hormonsystem
learningapps.org/view1133074
fb.me/3T3FkYry

BGS Bibliothek 19godz.
@BGS_Bibliothek

Unsere FaGe-Lernende sind in der Projektwoche sehr fleissig gewesen: sie

Napisz nowego tweeta...

0:00 / 1:33 YouTube



Twittern 980

+1 479



LearningApps

✓ Gefällt mir Dir gefällt das.

Dziękuję za uwagę.



Teresa Prokowska

bibliotekabol@wp.pl

<http://bibliotekabol1.blogspot.com/>

Źródło: <http://learningapps.org>