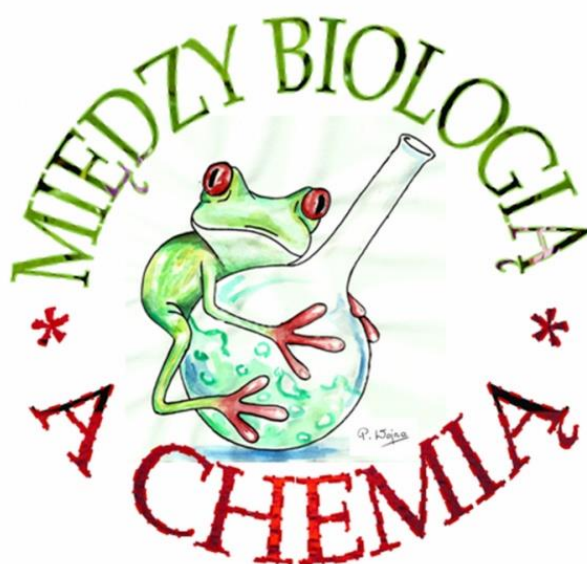


KATARZYNA BOROWIAK

(borowiak@cdn.leszno.pl)

**nauczyciel konsultant w Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Lesznie,
nauczycielka biologii w II Liceum Ogólnokształcące im. M. Kopernika w Lesznie
z Oddziałami Dwujęzycznymi i Międzynarodowymi,
Ambasador Pomiarów Cyfrowych w Szkole**



LearningApps

Czym jest LearningApps?

LearningApps.org jest aplikacją Web 2.0 wspierającą proces uczenia się i nauczania za pomocą małych interaktywnych modułów. Istniejące moduły mogą być bezpośrednio wykorzystywane w nauczaniu, lub też zmieniane lub tworzone przez użytkowników w Internecie. Celem jest zebranie aplikacji wielokrotnego użytku i udostępnienie ich publicznie. Aplikacje nie zawierają zatem żadnych specjalnych ram lub konkretnego scenariusza lekcji: są ograniczone wyłącznie do interaktywnej części. Aplikacje nie stanowią zatem jednostki lekcyjnej, lecz muszą być osadzone w odpowiednim scenariuszu nauczania.

Rejestracja jest bezpłatna i nie jest obowiązkowa. Warto jednak jej dokonać, gdyż daje dodatkowe możliwości. Po rejestracji możesz np. utworzone ćwiczenia zapisywać na swoim osobistym koncie w folderze Moje aplikacje. Możesz również tworzyć wirtualne klasy.

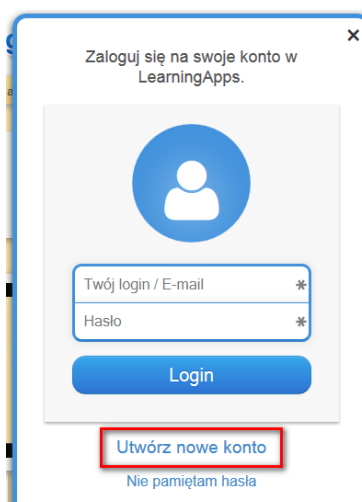
LearningApps to nauka przez zabawę i świetny sposób na zaktywizowanie uczniów na zajęciach.

Rejestracja

1. Wejdź na stronę <http://learningapps.org/>.
2. Kliknij w opcję **Zaloguj się** znajdującą się w górnym prawym rogu ekranu.



3. Kliknij opcję **Utwórz nowe konto**.



4. Wypełnij pola formularza i kliknij przycisk **Utwórz konto**.

5. Po użyciu przycisku **Utwórz konto** wyświetlone zostanie okno Twojego konta. Pojawią się w nim m.in. opcje: **Moje klasy** i **Moje aplikacje**

Logowanie

1. Wejdź na stronę <http://learningapps.org/>.
2. Kliknij w opcję **Zaloguj się** znajdującą się w górnym prawym rogu ekranu.
3. W wyświetlonym oknie logowania wypełnij niezbędne pola i kliknij klawisz **Login**.

Wylogowanie

1. Kliknij w opcję **Ustawienia konta** znajdującą się w górnym prawym rogu ekranu.
2. Kliknij w przycisk **Wyloguj się**.
3. Ponownie kliknij przycisk **Wyloguj się**.

Przeglądanie ćwiczeń

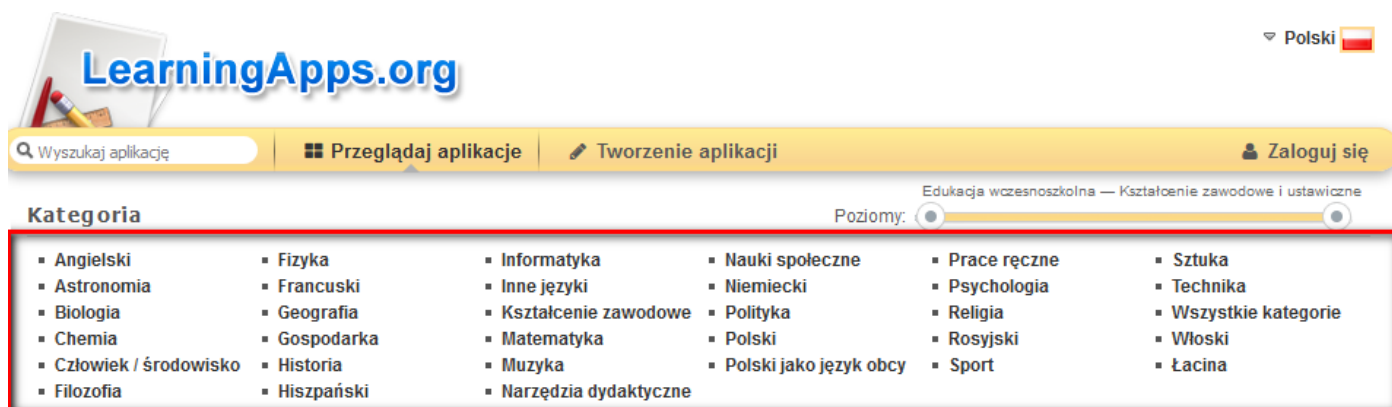
1. Wejdź na stronę <http://learningapps.org/>.
2. Zaloguj się na swoje konto.
3. W polu wyszukiwania **Wyszukaj aplikację** wpisz nazwę ćwiczenia, którego szukasz np. genetyka i wciśnij klawisz **Enter** na klawiaturze.



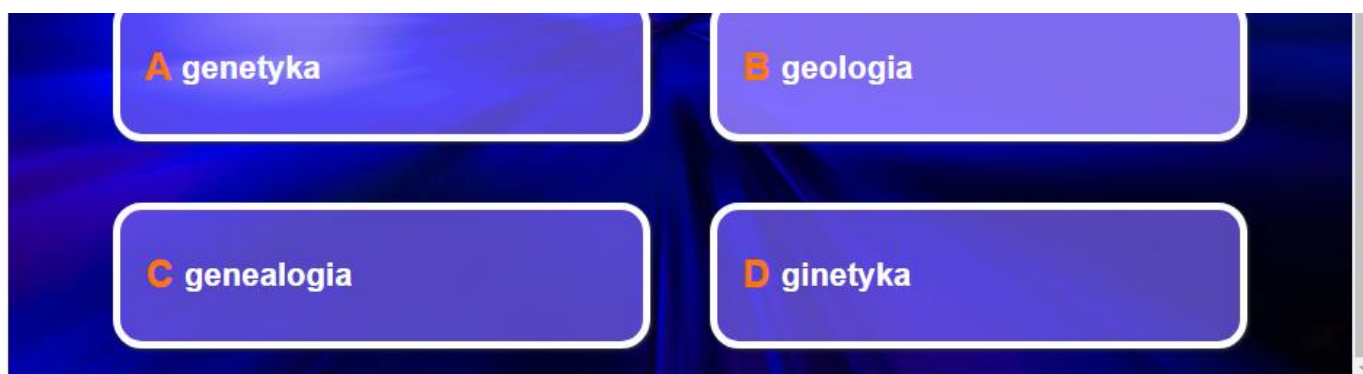
Wyniki wyszukiwania dla "genetyka"



4. Aplikację możesz wyszukać również klikając przycisk **Przeglądaj aplikacje**
5. W sekcji **Kategoria** kliknij w nazwę przedmiotu, z którego ćwiczeń poszukujesz.

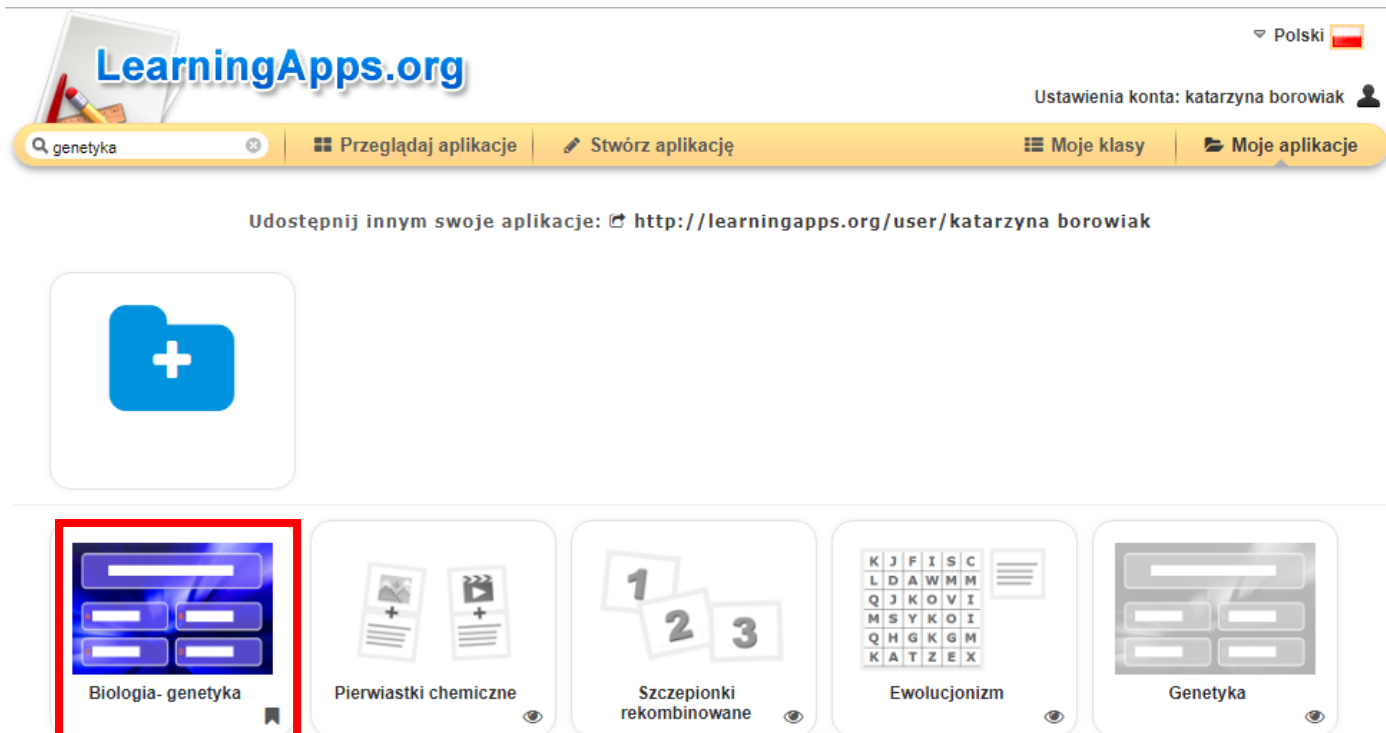


6. Wybraną aplikację możesz zapisać na swoim koncie w zakładce **Moje aplikacje**. W tym celu kliknij na interesującą Cię aplikację, a następnie kliknij na przycisk **Zapamiętaj w „Moje aplikacje”**





Utwórz podobną aplikację

Zapamiętaj w "Moje aplikacje"

7. Wybrana aplikacja pojawiła się na Twoim koncie w zakładce **Moje aplikacje**



LearningApps.org


▼ Polski 


Ustawienia konta: katarzyna borowiak 


genetyka Przeglądaj aplikacje Stwórz aplikację Moje klasy **Moje aplikacje**


Udostępnij innym swoje aplikacje: [http://learningapps.org/user/katarzyna borowiak](http://learningapps.org/user/katarzyna_borowiak)




Biologia- genetyka 

Pierwiastki chemiczne 

Szczepionki rekombinowane 

Ewolucjonizm 

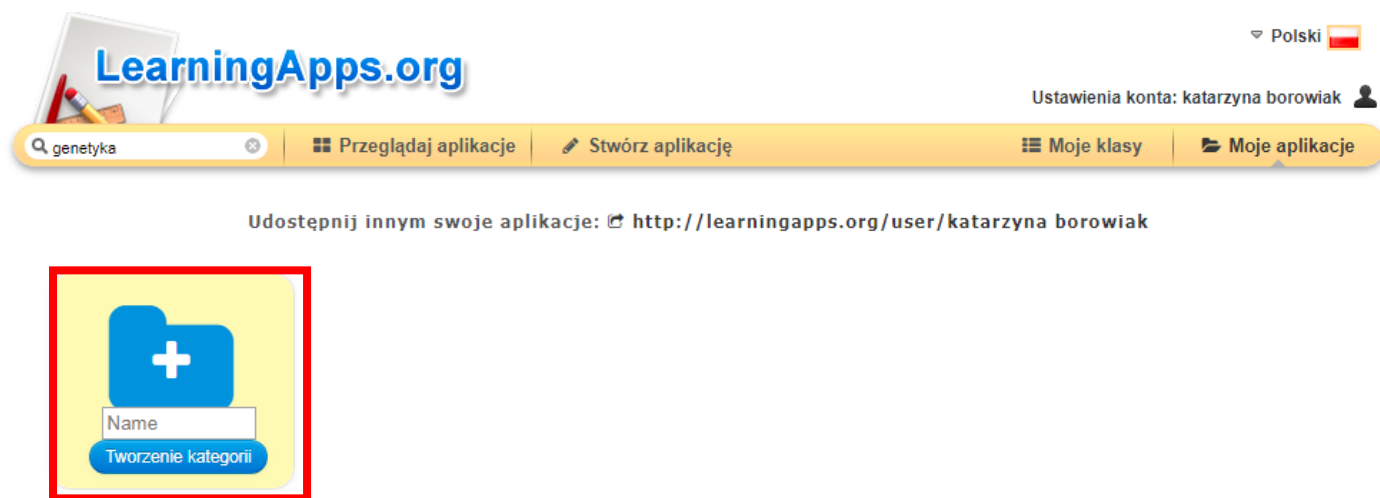
Genetyka 

Moje aplikacje


Ćwiczenia, które utworzyłeś z wykorzystaniem aplikacji LearningApps są zapisywane na Twoim koncie w folderze **Moje aplikacje**. Dobrym pomysłem będzie pogrupowanie ich w kategorii (kolejne foldery).


Tworzenie kategorii

1. Kliknij w opcję **Moje aplikacje**.
2. Najedź myszką na miniaturę folderu **Tworzenie kategorii**
3. Kliknij w pole tekstowe **Name** i wpisz nazwę kategorii
4. Kliknij przycisk **Tworzenie kategorii** znajdujący się pod polem **Name**




LearningApps.org

▼ Polski 

Ustawienia konta: katarzyna borowiak 

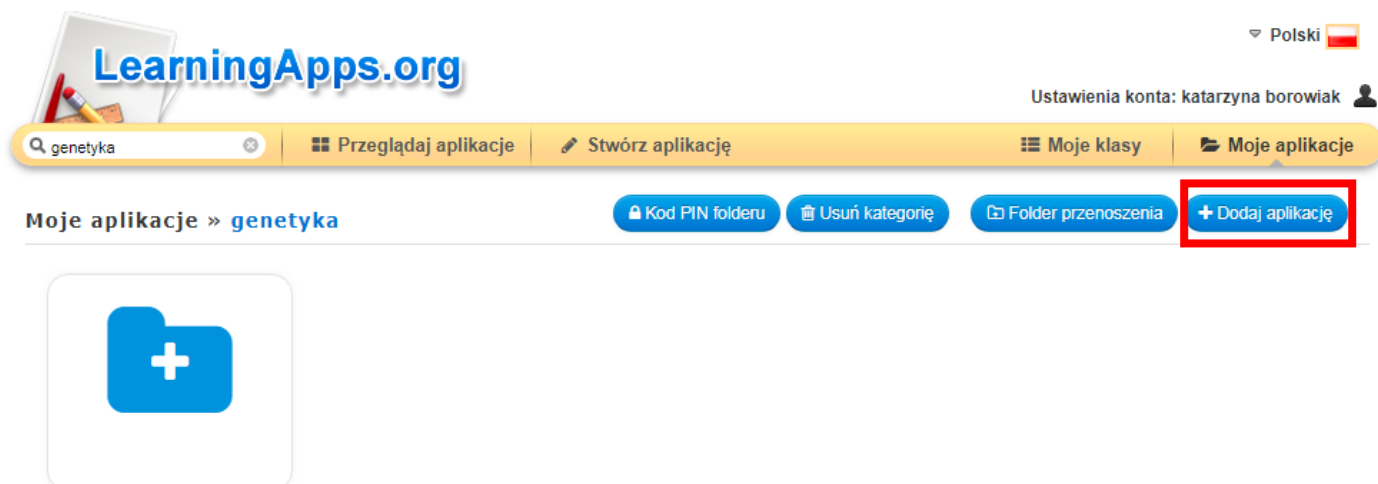
genetyka Przeglądaj aplikacje Stwórz aplikację Moje klasy **Moje aplikacje**

Udostępnij innym swoje aplikacje: [http://learningapps.org/user/katarzyna borowiak](http://learningapps.org/user/katarzyna_borowiak)

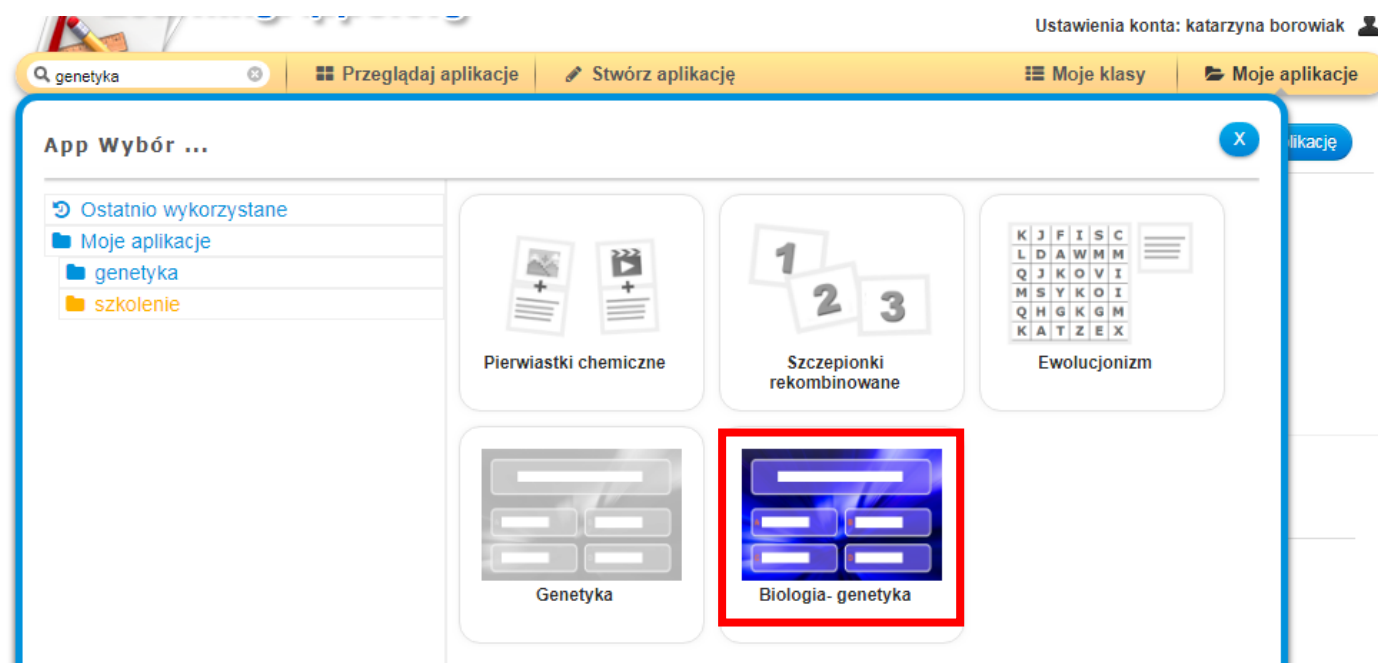


Dodawanie ćwiczeń do kategorii

1. Kliknij w miniaturę kategorii, do której chcesz dodać ćwiczenie.
2. Kliknij przycisk **Dodaj aplikację**



3. Kliknij opcję **Moje aplikacje**, a następnie kliknij w miniaturę aplikacji, którą chcesz dodać do folderu



Tworzenie aplikacji

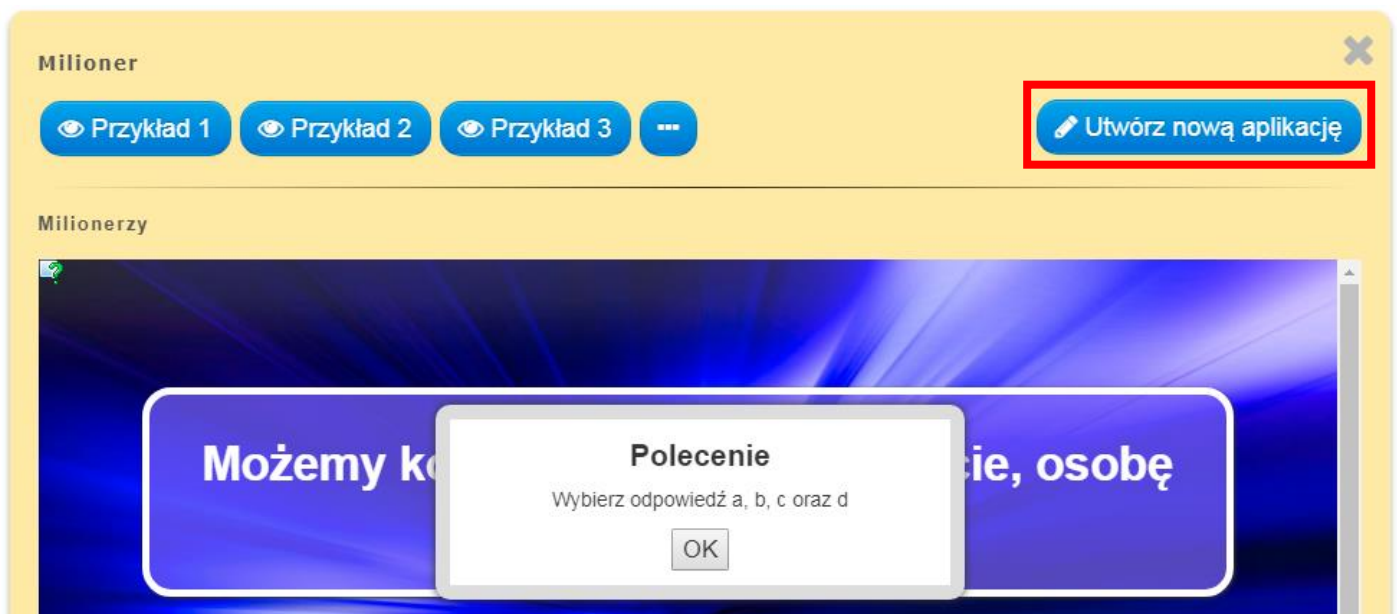
MILIONER

Aplikacja pozwala tworzyć ćwiczenia wzorowane na popularnej grze telewizyjnej „Milionerzy”. Osoba wykonująca ćwiczenie odpowiada na pytania o rosnącym stopniu trudności. W każdym z pytań dokonuje wyboru jednej właściwej odpowiedzi z spośród czterech wyświetlanych wariantów.

1. Zaloguj się na platformie **LearningApps.org**
2. Kliknij w opcję **Tworzenie aplikacji**
3. Kliknij w miniaturę **Milioner**





4. Wybrana aplikacja zostanie wyświetlona w oknie podglądu wraz z przykładami zadań. Kliknij w nim w opcję **Utwórz nową aplikację**



5. Wypełnij poszczególne pola wyświetlonego formularza.
- **Nazwa aplikacji** – wpisz tytuł ćwiczenia
 - **Opis polecenia** – wpisz polecenie do ćwiczenia, które będzie wyświetlane przy jego rozpoczęciu. Pole może pozostać puste.
 - **Pytania w grze** – pola formularza pozwalają stworzyć bazę pytań wykorzystywanych w grze. Tworząc ją pamiętaj, że zaczynamy od pytań prostych, a kończymy na bardzo trudnych.
 - Treść pytania wpisz w pole **Pytanie**. Następnie wprowadź cztery warianty odpowiedzi. **Prawidłową odpowiedź** wpisz w pole Prawidłowa odpowiedź, a w pola **Nieprawidłowa odpowiedź** wpisz trzy błędne odpowiedzi. Każda z błędnych odpowiedzi musi być wpisana w odrębnym polu.
 - Aby usunąć pytanie, kliknij ikonę kosza znajdującą się przy polu **Pytanie**.
 - Jeśli chcesz stworzyć więcej pytań w danym stopniu trudności, kliknij w przycisk **Dodaj kolejny element**.

Pytania w grze. - Bardzo łatwe. (500)

Pytanie.:  

Prawidłowa odpowiedź.:

Nieprawidłowa odpowiedź.:

Nieprawidłowa odpowiedź.:

Nieprawidłowa odpowiedź.:


+ Dodaj kolejny element

- **Informacja zwrotna** – pole formularza pozwalające wpisać tekst, który zostanie wyświetlony, gdy osoba odpowiadająca na pytania udzieli prawidłowych odpowiedzi

Informacja zwrotna.

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

Świetnie, znalazłeś właściwe rozwiązanie.

- **Pomoc** – pole opcjonalne. Można w nim wprowadzić podpowiedzi, wskazówki, które zostaną wyświetlone, gdy respondent kliknie w ikonę  wyświetlaną w lewym górnym rogu ćwiczenia.

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

- **Zobacz podgląd i zakończ** – kliknij w ten przycisk, aby obejrzeć przygotowane i ćwiczenie i zakończyć pracę nad nim
6. Rozwiąż test.
 7. Jeśli podczas próbnego rozwiązywania testu znalazłeś coś, co wymaga poprawy, kliknij przycisk **Ponownie dopasuj**.
Jeśli próbne rozwiązanie testu wypadło pomyślnie, kliknij przycisk **Zapisz aplikację**. Aplikacja zostanie zapisana w folderze **Moje aplikacje**. Będziesz mógł do niej w każdej chwili wrócić, aby ją poprawić.

TEST JEDNOKROTNEGO WYBORU

Aplikacja pozwala tworzyć testy składające się z pytań jednokrotnego wyboru, w których tylko jedna odpowiedź jest prawidłowa. Pytania mogą być wzbogacone o różne elementy multimedialne: obraz, plik dźwiękowy, czy też film.

1. Zaloguj się na platformie **LearningApps.org**
2. Kliknij w opcję **Tworzenie aplikacji**
3. Kliknij w miniaturę **Test jednokrotnego wyboru**.
4. Wybrana aplikacja zostanie wyświetlona w oknie podglądu wraz z przykładami zadań. Kliknij w nim w opcję **Utwórz nową aplikację**.
5. Wypełnij poszczególne pola wyświetlonego formularza.
 - **Nazwa aplikacji** – wpisz tytuł ćwiczenia
 - **Opis polecenia** – wpisz polecenie do ćwiczenia, które będzie wyświetlane przy jego rozpoczęciu. Pole może pozostać puste.
 - **Pytania** – pola formularza pozwalają stworzyć bazę pytań wykorzystywanych w teście. Do każdego pytania możesz dodać kilka wariantów odpowiedzi. Do każdego wariantu odpowiedzi możesz dodać komentarz.

Pytania

Pytanie: A Tekst Obraz Tekst do odczytania Audio / Plik dźwiękowy Film ▼

Odpowiedź: A Tekst Obraz Tekst do odczytania Audio / Plik dźwiękowy Film ▼

Prawda?

Odpowiedź: A Tekst Obraz Tekst do odczytania Audio / Plik dźwiękowy Film ▲

Prawda?

Odpowiedź: A Tekst Obraz Tekst do odczytania Audio / Plik dźwiękowy Film ▲

Prawda?

- Treść pytania może mieć formę tekstu, obrazu, tekstu do odczytania, pliku dźwiękowego lub filmu.
- Do pytania można dodać również wskazówkę/podpowiedź.
- Wprowadź warianty odpowiedzi. Przy prawidłowej odpowiedzi zaznacz **Prawda**. Przy każdej odpowiedzi możesz zamieścić wskazówkę / podpowiedź, która zostanie wyświetlona po zaznaczeniu danej odpowiedzi

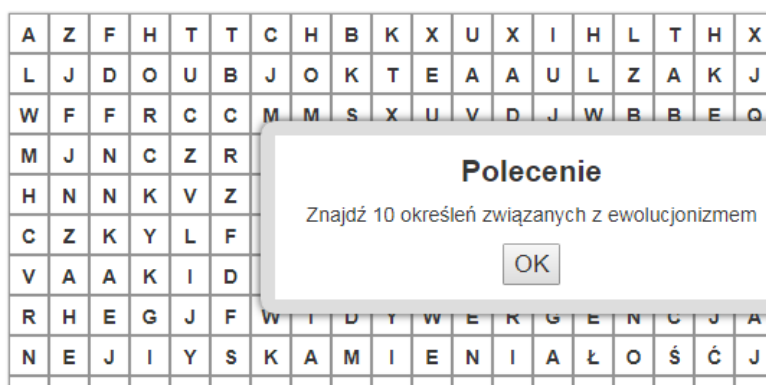
6. Pytania można sortować według określonej kolejności, można wpisać również informację zwrotną, która wyświetlona zostanie, gdy uczeń prawidłowo rozwiąże cały test. Aplikacja umożliwia również wstawienie tła do testu.
7. Rozwiąż test.
8. Jeśli podczas próbnego rozwiązywania testu znalazłeś coś, co wymaga poprawy, kliknij przycisk **Ponownie dopasuj**. Jeśli próbne rozwiązanie testu wypadło pomyślnie, kliknij przycisk **Zapisz aplikację**. Aplikacja zostanie zapisana w folderze **Moje aplikacje**. Będziesz mógł do niej w każdej chwili wrócić, aby ją poprawić.

WYKREŚLANKA

Aplikacja pozwala tworzyć diagramy, w których ukryte są słowa. Ćwiczenie polega na znalezieniu słów w siatce liter. Ćwiczenia można tworzyć w wersji łatwiejszej, w której wyrazy do wyszukania są wyświetlane z boku diagramu lub w wersji trudniejszej, w której wyrazy do wyszukiwania nie są wyświetlane.

Ewolucjonizm

2018-11-12

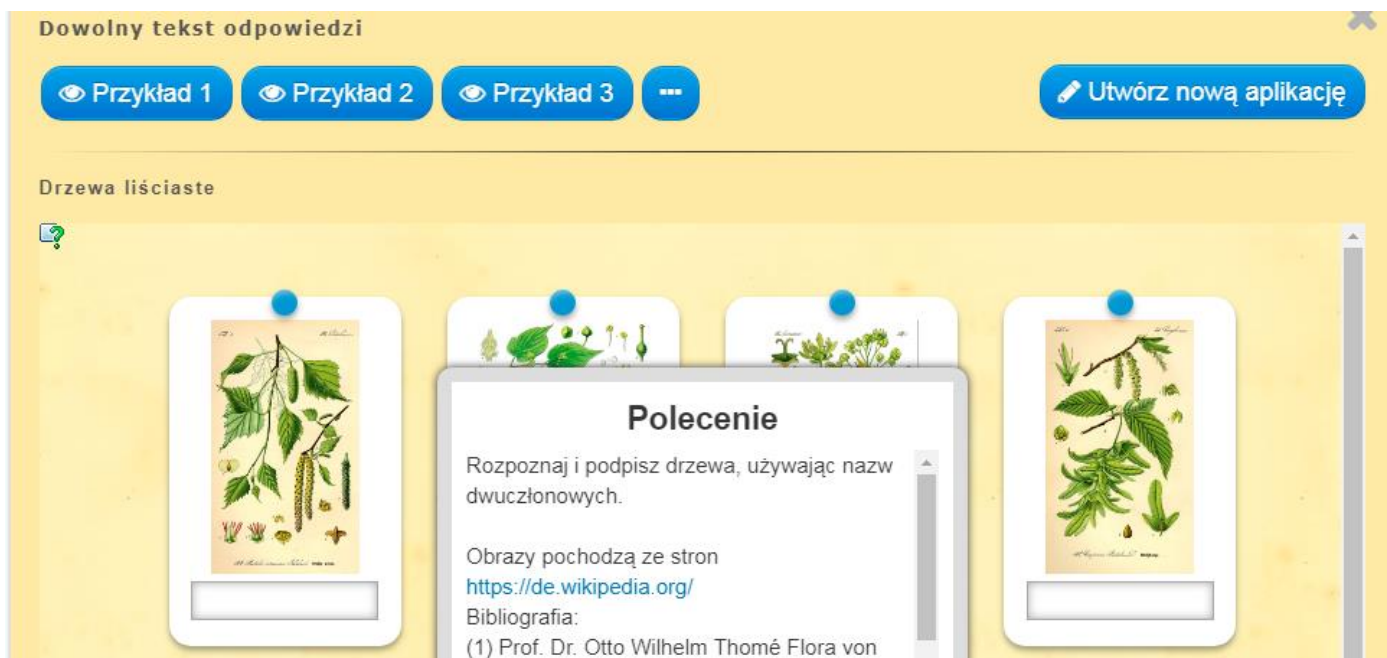


1. ENDEMIT
2. ANALOGIA
3. SKAMIEŃ
4. DARWIN
5. DYWERGENCJA
6. AUSTRALOPITEK
7. KONWERGENCJA
8. HOMOLOGIA
9. RELIKT
10. SAHELANTROP

1. Zaloguj się na platformie **LearningApps.org**
2. Kliknij w opcję **Tworzenie aplikacji**
3. Kliknij w miniaturę **Wykreślanka**.
4. Wybrana aplikacja zostanie wyświetlona w oknie podglądu wraz z przykładami zadań. Kliknij w nią w opcję **Utwórz nową aplikację**.
5. Wypełnij poszczególne pola wyświetlonego formularza.
 - **Nazwa aplikacji** – postępuj, jak w poprzednich aplikacjach.
 - **Opis polecenia** – postępuj, jak w poprzednich aplikacjach.
 - **Tapeta** – postępuj, jak w poprzednich aplikacjach.
 - **Słowa kluczowe** – opcja pozwala wprowadzić słowa do wyszukania w diagramie
 - **Pozwól na słowa wzdłuż przekątnej** – zaznaczenie pola wyboru przy tej opcji sprawi, że w diagramie mogą zostać wykorzystane słowa zapisane wzdłuż przekątnej
 - **Pokaż słowa** – zaznaczenie pola wyboru przy tej opcji spowoduje wyświetlenie na starcie ćwiczenia wyrazów do wyszukania w diagramie. Zaznaczenie tej opcji jest wskazane w sytuacji, gdy chcesz uprościć zadanie
 - **Pokaż wskazówki** – do każdego „słowa klucza” możesz opcjonalnie dodać wskazówkę. Zaznaczając pole wyboru przy opcji Pokaż wskazówkę spowodujesz, że zostanie ona wyświetlona już na starcie ćwiczenia, co bez wątpienia ułatwi wyszukiwanie wyrazów w siatce. Pozostawienie pola wyboru niezaznaczonym spowoduje, że wskazówki zostaną wyświetlone dopiero po znalezieniu słowa wyjaśniając np. jego znaczenie.
 - Wypełnij znakami – pozostaw pole puste.
 - Informacja zwrotna – postępuj, jak w poprzednich aplikacjach.
 - **Pomoc** - postępuj, jak w poprzednich aplikacjach.
 - **Zobacz podgląd i zakończ** – postępuj, jak w poprzednich aplikacjach.
6. Znajdź słowa w siatce.
7. Jeśli podczas próbnego znalezienia słów w siatce znalazłeś coś, co wymaga poprawy, kliknij przycisk **Ponownie dopasuj**. Wrócisz do formularza, gdzie będziesz mógł dokonać niezbędnych poprawek. Jeśli próbne znalezienie słów wypadło pomyślnie, kliknij przycisk Zapisz aplikację. Aplikacja zostanie zapisana w folderze **Moje aplikacje**. Będziesz mógł do niej w każdej chwili wrócić, aby ją zmodyfikować.

DOWOLNY TEKST ODPOWIEDZI

Ćwiczenie polega na wpisaniu właściwej odpowiedzi.



1. Zaloguj się na platformie **LearningApps.org**
2. Kliknij w opcję **Tworzenie aplikacji**
3. Kliknij w miniaturę **Dowolny tekst odpowiedzi**.
4. Wybrana aplikacja zostanie wyświetlona w oknie podglądu wraz z przykładami zadań. Kliknij w nią w opcję **Utwórz nową aplikację**.
5. Wypełnij poszczególne pola wyświetlonego formularza.
 - **Nazwa aplikacji** – postępuj, jak w poprzednich aplikacjach.
 - **Opis polecenia** – postępuj, jak w poprzednich aplikacjach.
 - **Karty** – karty mogą mieć formę: tekstu, obrazu, pliku audio lub w formie filmu. Wskaż formę karty, którą chcesz użyć i postępuj, jak w poprzednich aplikacjach np. przy formułowaniu pytań.
 - W polu **Rozwiązanie(a)** wpisz poprawne rozwiązanie, na podstawie którego będzie weryfikowana odpowiedź udzielona przez uczestnika. Możesz wpisać kilka rozwiązań oddzielając je od siebie średnikami.
 - **Ustawienia** – wybierz czy ma być uwzględniana wielkość liter czy nie. Gdy zaznaczymy ten wybór, odpowiedź będzie błędna, jeśli pisownia nie będzie dokładnie odpowiadała specyfikacji. Wybierz, czy wpis jest poprawny, jeśli zawiera odpowiednie rozwiązanie bez dokładnego dopasowania.
 - **Informacja zwrotna** – postępuj, jak w poprzednich aplikacjach.
 - **Pomoc** – postępuj, jak w poprzednich aplikacjach.
 - **Zobacz podgląd i zakończ** – postępuj, jak w poprzednich aplikacjach
6. Podpisz karty.
7. Jeśli podczas próbnego podpisywania kart znalazłeś coś, co wymaga poprawy, kliknij przycisk **Ponownie dopasuj**. Wrócisz do formularza, gdzie będziesz mógł dokonać niezbędnych poprawek. Jeśli próbne znalezienie słów wypadło pomyślnie, kliknij przycisk **Zapisz aplikację**. Aplikacja zostanie zapisana w folderze **Moje aplikacje**. Będziesz mógł do niej w każdej chwili wrócić, aby ją zmodyfikować.

PASUJĄCE PARY

Aplikacja pozwala przygotować grę pamięciową polegającą na znalezieniu dwóch powiązanych ze sobą kart.



1. Zaloguj się na platformie **LearningApps.org**
2. Kliknij w opcję **Tworzenie aplikacji**
3. Kliknij w miniaturę **Pasujące pary**.
4. Wybrana aplikacja zostanie wyświetlona w oknie podglądu wraz z przykładami zadań. Kliknij w nią w opcję **Utwórz nową aplikację**.
5. Wypełnij poszczególne pola wyświetlonego formularza.
 - **Nazwa aplikacji** – postępuj, jak w poprzednich aplikacjach.
 - **Opis polecenia** – postępuj, jak w poprzednich aplikacjach.
 - **Pary** – w tej części formularza definiujesz odpowiadające sobie elementy. Mogą one mieć formę: tekstu, obrazu, tekstu do odczytania lub być ich mieszanką. Zdefiniuj pierwszą parę elementów. Kliknij przycisk **Dodaj kolejny element**, aby zdefiniować kolejną parę.

Pary

Wprowadź dwa elementy, które odpowiadają sobie. Może to być tekst, obraz, audio lub video.

Para 1: A Tekst Obraz Tekst do odczytania Audio / Plik dźwiękowy Film

Para 1: A Tekst Obraz Tekst do odczytania Audio / Plik dźwiękowy Film

+ Dodaj kolejny element

- **Dodatkowe elementy, nie należące do rozwiązania** – aby utrudnić ćwiczenie, możesz dodać elementy (maksymalnie trzy), które nie są częścią rozwiązania. Utrudni to osobie wykonującej ćwiczenie dokonanie właściwego wyboru. Dodatkowe elementy również mogą mieć formę: tekstu, obrazu, nagrania lub filmu.

Dodatkowe elementy, nie należące do rozwiązania

Możesz dodać do 3 dodatkowych elementów, które będą wyświetlane, utrudniając wybór, ale nie są częścią rozwiązania.

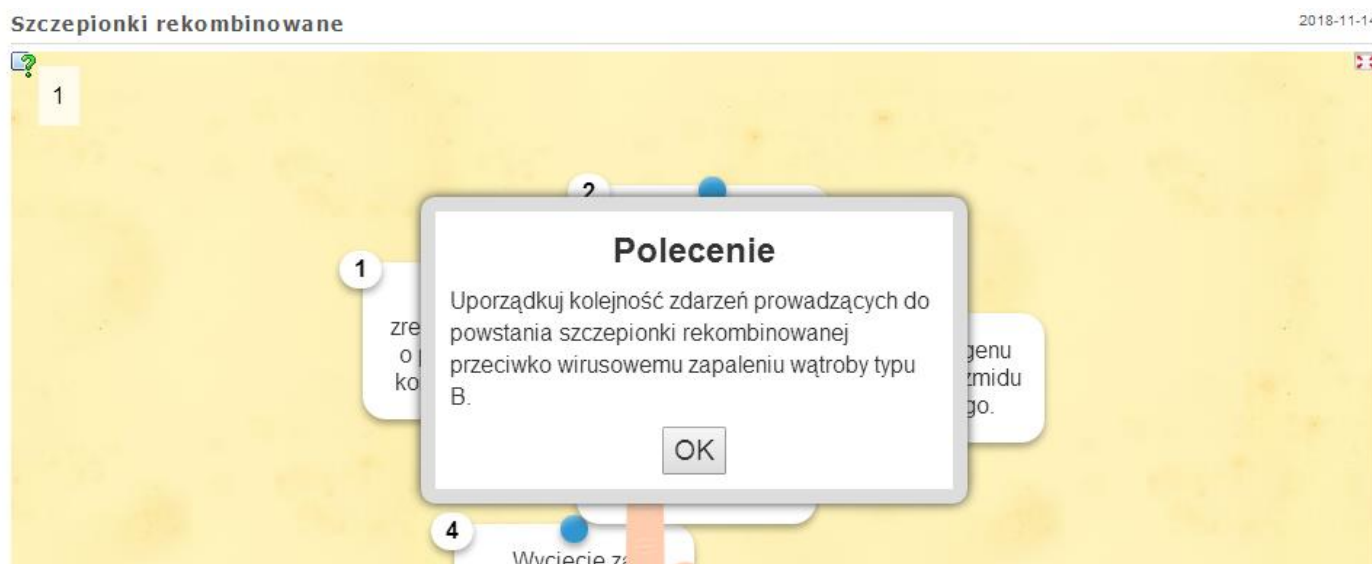
Element: A Tekst Obraz Tekst do odczytania Audio / Plik dźwiękowy Film

+ Dodaj kolejny element

- **Właściwe pary znikają** – w tej części formularza możesz zdecydować, co stanie się z właściwie dobraną parą elementów. Może ona zniknąć. Wówczas konieczne jest zaznaczenie pola wyboru przy pozycji **Właściwe pary znikają**. Brak zaznaczenia pola wyboru przy opcji **Właściwe pary znikają** spowodują, że właściwie dopasowane elementy będą wyświetlane do momentu sprawdzenia rozwiązania przez osobę wykonującą ćwiczenie. Mankamentem tego rozwiązania jest to, że elementy zaczynają się przysłaniać i konieczne jest ich przesuwanie.
 - **Informacja zwrotna** - postępuj, jak w poprzednich aplikacjach.
 - **Pomoc** – postępuj, jak w poprzednich aplikacjach.
 - **Zobacz podgląd i zakończ** – postępuj, jak w poprzednich aplikacjach.
6. Dokonaj próbnego połączenia elementów w pary.
 7. Jeśli podczas próbnego łączenia elementów w pary znalazłeś coś, co wymaga poprawy, kliknij przycisk **Ponownie dopasuj**. Wrócisz do formularza, gdzie będziesz mógł dokonać niezbędnych poprawek. Jeśli próbne znalezienie słów wypadło pomyślnie, kliknij przycisk **Zapisz aplikację**. Aplikacja zostanie zapisana w folderze **Moje aplikacje**. Będziesz mógł do niej w każdej chwili wrócić, aby ją zmodyfikować.

KOLEJNOŚĆ

Ćwiczenie wykonane w tej aplikacji polega na ułożeniu w odpowiedniej kolejności elementów, które mogą mieć formę tekstu, obrazu, nagrania lub filmu.



1. Zaloguj się na platformie **LearningApps.org**
2. Kliknij w opcję **Tworzenie aplikacji**
3. Kliknij w miniaturę **Kolejność**.
4. Wybrana aplikacja zostanie wyświetlona w oknie podglądu wraz z przykładami zadań. Kliknij w nią w opcję **Utwórz nową aplikację**.
5. Wypełnij poszczególne pola wyświetlonego formularza.
 - **Nazwa aplikacji** – postępuj, jak w poprzednich aplikacjach.
 - **Opis polecenia** – postępuj, jak w poprzednich aplikacjach.
 - **Karty** – w tej części formularza wprowadzasz karty, które będą sortowane podczas wykonywania ćwiczenia. Mogą one mieć formę: tekstu, obrazu, nagrania lub filmu. Kolejne karty wprowadzasz przy pomocy opcji **Dodaj kolejny element**
 - **Kolejność od – Kolejność do** - w tej części formularza podajesz kolejność kart, która jest właściwym rozwiązaniem

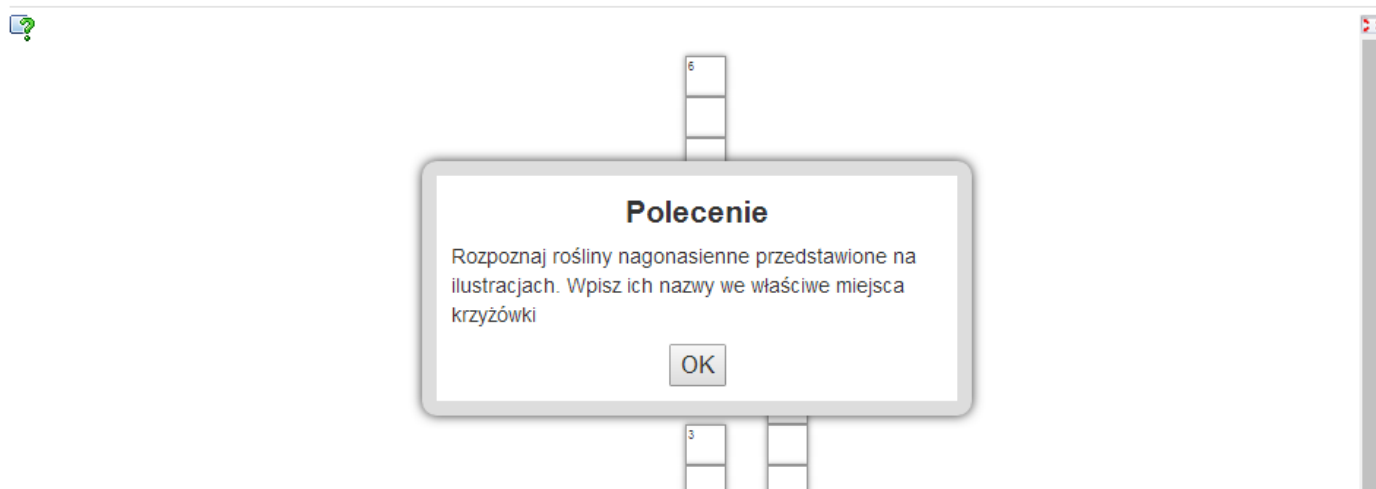
- **Informacja zwrotna** - postępuj, jak w poprzednich aplikacjach.
 - **Pomoc** – postępuj, jak w poprzednich aplikacjach.
 - **Zobacz podgląd i zakończ** – postępuj, jak w poprzednich aplikacjach.
6. Dokonaj próbnego uszeregowania elementów.
 7. Jeśli podczas próbnego szeregowania elementów znalazłeś coś, co wymaga poprawy, kliknij przycisk **Ponownie dopasuj**. Wrócisz do formularza, gdzie będziesz mógł dokonać niezbędnych poprawek. Jeśli próbne znalezienie słów wypadło pomyślnie, kliknij przycisk **Zapisz aplikację**. Aplikacja zostanie zapisana w folderze **Moje aplikacje**. Będziesz mógł do niej w każdej chwili wrócić, aby ją zmodyfikować.

KRZYŻÓWKA

Aplikacja pozwala konstruować krzyżówki.

Rośliny nagonasienne

2019-01-14



1. Zaloguj się na platformie **LearningApps.org**
2. Kliknij w opcję **Tworzenie aplikacji**
3. Kliknij w miniaturę **Krzyżówka**.
4. Wybrana aplikacja zostanie wyświetlona w oknie podglądu wraz z przykładami zadań. Kliknij w nią w opcję **Utwórz nową aplikację**.
5. Wypełnij poszczególne pola wyświetlonego formularza.
 - **Nazwa aplikacji** – postępuj, jak w poprzednich aplikacjach.
 - **Opis polecenia** – postępuj, jak w poprzednich aplikacjach.
 - **Tło** – korzystając z przycisku **Obraz** wstaw zdjęcie, które stanowić będzie tło dla krzyżówki.
 - **Pytania** – w tej części formularza zdefiniujesz pytania i szukane słowa.
 - Pytanie, czyli opis szukanego słowa może mieć formę: tekstu, obrazu, nagrania lub filmu. Kliknij w odpowiedni przycisk udostępniony w tej sekcji i wprowadź opis hasła.
 - W polu tekstowym wyświetlonym w sekcji **Słowo szukane** wpisz hasło, które ma zostać wpisane w krzyżówkę.
 - Kliknij przycisk **Dodaj kolejny element**, aby utworzyć kolejny opis i hasło krzyżówki.
 - **Hasło – rozwiązanie krzyżówki** – opcjonalnie możesz w polu tekstowym udostępnionym w tej części formularza wprowadzić dodatkowe hasło, które składać się będzie z liter pochodzących z poszczególnych odpowiedzi wpisanych w krzyżówce.
 - **Popraw ustawienie** – zaznacz pole wyboru znajdujące się przy opcji **Popraw ustawienie**, aby wyrównać krzyżówkę w pionie wzdłuż słowa rozwiązania

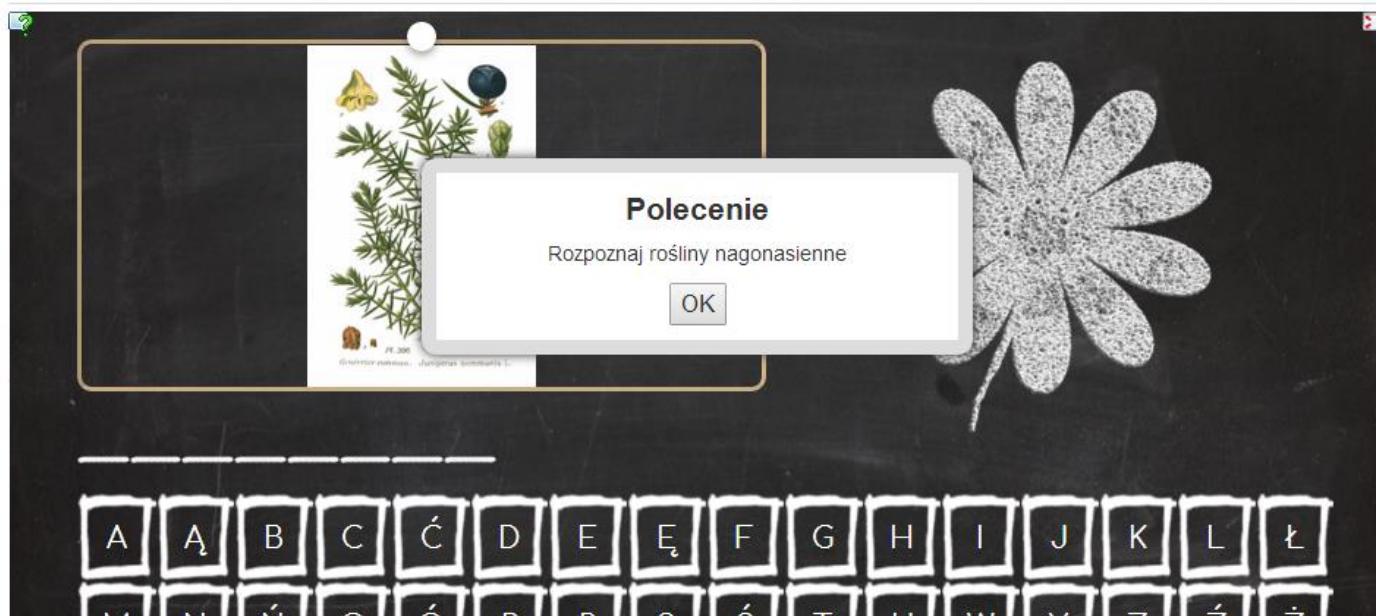
- **Informacja zwrotna** - postępuj, jak w poprzednich aplikacjach.
 - **Pomoc** – postępuj, jak w poprzednich aplikacjach.
 - **Zobacz podgląd i zakończ** – postępuj, jak w poprzednich aplikacjach.
6. Dokonaj próbnego rozwiązania krzyżówki.
 7. Jeśli podczas próbnego rozwiązania krzyżówki znalazłeś coś, co wymaga poprawy, kliknij przycisk **Ponownie dopasuj**. Wrócisz do formularza, gdzie będziesz mógł dokonać niezbędnych poprawek. Jeśli próbne znalezienie słów wypadło pomyślnie, kliknij przycisk **Zapisz aplikację**. Aplikacja zostanie zapisana w folderze **Moje aplikacje**. Będziesz mógł do niej w każdej chwili wrócić, aby ją zmodyfikować.

WISIELEC

Aplikacja pozwala tworzyć ćwiczenia być może niektórym znane pod nazwą szubienica. Osoba wykonująca ćwiczenie ma wyświetlone słowo/słowa w postaci pewnej liczby zakrytych znaków. Jej zadaniem jest odgadnąć, jak brzmi hasło. Za każdą pomyłkę opada płatek kwiatka, aż do momentu, w którym kwiatek zwiędnie. Wtedy przegrywa i zabawa się kończy.

Rośliny nagonasienne

2019-01-14



1. Zaloguj się na platformie **LearningApps.org**
2. Kliknij w opcję **Tworzenie aplikacji**
3. Kliknij w miniaturę **Wisielec**.
4. Wybrana aplikacja zostanie wyświetlona w oknie podglądu wraz z przykładami zadań. Kliknij w nią w opcję **Utwórz nową aplikację**.
5. Wypełnij poszczególne pola wyświetlonego formularza.
 - **Nazwa aplikacji** – postępuj, jak w poprzednich aplikacjach.
 - **Opis polecenia** – postępuj, jak w poprzednich aplikacjach.
 - **Rodzaj klawiatury** - korzystając z listy rozwijalnej wybierz rodzaj klawiatury, której chcesz użyć w ćwiczeniu (język polski - PL).
 - **Szukane słowa i wskazówki** – zdefiniuj słowo/słowa do odgadnięcia.
 - W polu tekstowym wyświetlonym w sekcji **Szukane słowo 1** wpisz słowo, które ma zostać odgadnięte.
 - W polu tekstowym znajdującym się przy opcji **Wskazówka 1** wpisz wskazówki, jeśli chcesz ułatwić ćwiczenie. Możesz wpisać maksymalnie dziesięć wskazówek oddzielając je od

siebie znakiem średnika. Pierwsza wskazówka zostanie wyświetlona na starcie ćwiczenia (danego hasła). Kolejne będą wyświetlane po każdym błędnym wskazaniu litery danego hasła.

– Kliknij przycisk **Dodaj kolejny element**, aby wprowadzić kolejne hasło do odgadnięcia.

- **Sortowanie pytań** – korzystając z listy rozwijalnej wybierz sposób sortowania haseł w ćwiczeniu. Masz dwie możliwości: **uporządkowane jak wyżej** (zachowana zostanie kolejność, w jakiej tworzyłeś hasła) lub **przypadkowa kolejność**.
- **Informacja zwrotna** - postępuj, jak w poprzednich aplikacjach.
- **Pomoc** – postępuj, jak w poprzednich aplikacjach.
- **Zobacz podgląd i zakończ** – postępuj, jak w poprzednich aplikacjach.

6. Dokonaj próbnego odgadnięcia haseł.

7. Jeśli podczas próbnego odgadnięcia haseł znalazłeś coś, co wymaga poprawy, kliknij przycisk **Ponownie dopasuj**. Wrócisz do formularza, gdzie będziesz mógł dokonać niezbędnych poprawek. Jeśli próbne znalezienie słów wypadło pomyślnie, kliknij przycisk **Zapisz aplikację**. Aplikacja zostanie zapisana w folderze **Moje aplikacje**. Będziesz mógł do niej w każdej chwili wrócić, aby ją zmodyfikować.

ZADANIE Z LUKAMI

Ćwiczenia wykonane przy pomocy tej aplikacji polegają na wypełnieniu luk odpowiednim tekstem. Ćwiczenie możesz wykonać w dwóch wariantach. W pierwszym brakujące słowo musi zostać wpisywane w lukę, a w drugim wybrane z listy.

Budowa i działanie oka

2017-02-08

Polecenie

W puste wyróżnione miejsca wstaw odpowiednie słowa

OK

U każdego człowieka oczy mają określony kolor. Ta barwna część oka nazywa się [] .
 Ciemny otwór, który może być większy lub mniejszy, przez który światło wpada do oka to [] .
 Światło wpadając przez ten otwór do oka przechodzi najpierw przez wypukły element powiększający, którego nazwa to [] . Promienie światła ulegają wtedy załamaniu i padają na dno oka, gdzie znajduje się [] . Na dnie oka powstaje obraz przedmiotu, na który patrzymy. Obraz ten jest

1. Zaloguj się na platformie **LearningApps.org**
2. Kliknij w opcję **Tworzenie aplikacji**
3. Kliknij w miniaturę **Zadanie z lukami**.
4. Wybrana aplikacja zostanie wyświetlona w oknie podglądu wraz z przykładami zadań. Kliknij w nią w opcję **Utwórz nową aplikację**.
5. Wypełnij poszczególne pola wyświetlonego formularza.
 - **Nazwa aplikacji** – postępuj, jak w poprzednich aplikacjach.
 - **Opis polecenia** – postępuj, jak w poprzednich aplikacjach.

- **Typ zadania** – korzystając z listy rozwijalnej wybierz typ zadania: **Wybierz słowo** z listy lub **Wpisz**. W przypadku wybrania wariantu z wpisywaniem tekstu w luki możesz dodatkowo zaznaczyć pole wyboru przy opcji **Rozróżniona wielkości liter**, aby przy sprawdzaniu zadania uwzględniona była wielkość liter.
 - **Nagłówek** – opcjonalnie możesz poprzedzić właściwy tekst z lukami do uzupełnienia nagłówkiem. Może on mieć formę: tekstu, obrazu, nagrania lub filmu. Wybierz odpowiedni przycisk, aby wprowadzić nagłówek.
 - **Zadanie z lukami** – w wyświetlonym w tej części formularza polu tekstowym wpisz tekst zawierający luki do uzupełnienia. W miejsce wyrazów / liter, które mają być ukryte użyj zapisu: -1-, -2-, -3-, itd.
 - **Luki** – wprowadzamy brakujące części zdania. W polu tekstowym wyświetlonym w sekcji **Luka 1** wpisz treść brakującego tekstu, który oznaczyłeś -1-. Kliknij przycisk **Dodaj kolejny element**, aby wprowadzić treść brakującego tekstu, który oznaczyłeś -2-.
 - **Informacja zwrotna** - postępuj, jak w poprzednich aplikacjach.
 - **Pomoc** – postępuj, jak w poprzednich aplikacjach.
 - **Zobacz podgląd i zakończ** – postępuj, jak w poprzednich aplikacjach.
6. Dokonaj próbnego uzupełnienia luk w tekście.
 7. Jeśli podczas próbnego uzupełniania luk w tekście znalazłeś coś, co wymaga poprawy, kliknij przycisk **Ponownie dopasuj**. Wrócisz do formularza, gdzie będziesz mógł dokonać niezbędnych poprawek. Jeśli próbne znalezienie słów wypadło pomyślnie, kliknij przycisk **Zapisz aplikację**. Aplikacja zostanie zapisana w folderze **Moje aplikacje**. Będziesz mógł do niej w każdej chwili wrócić, aby ją zmodyfikować.

Publiczna aplikacja

Aby utworzone przez Ciebie w LearningApps ćwiczenia udostępnić wszystkim użytkownikom platformy, wykonaj poniżej opisane czynności.

1. Zaloguj się na platformie **LearningApps.org**
2. Kliknij w opcję **Moje aplikacje**
3. Otwórz ćwiczenie, które chcesz udostępnić wszystkim użytkownikom LearningApps
4. Kliknij przycisk **Publiczna aplikacja**

Utwórz podobną aplikację ▼

prywatna aplikacja publiczna aplikacja Zmodyfikuj aplikację

Udostępnij/osadź aplikację Zgłoś problem

Link:

Link do wersji pełnoekranowej:

Osadź:

SCORM iBooks Author Developer Source



5. Wypełnij wyświetlony formularz **Zaproponuj aplikację do publikacji**.
6. Kliknij przycisk **Prześlij formularz** znajdujący się na dole formularza.

Aplikacja zostaje opublikowana po sprawdzeniu jej przez administratorów platformy, czy np. nie zawiera nieodpowiednich treści.

Po zaakceptowaniu aplikacja pojawia się w obszarze Publiczne aplikacje w folderze Moje aplikacje. Będzie także dostępna dla innych użytkowników platformy LearningApps.

Przygotowano na podstawie informacji zawartych na stronie internetowej [LearningApps.org](https://learningapps.org) oraz materiałów szkoleniowych ze warsztatów online „Tydzień z LearningApps”