

Flippity

[PDF](#)

Rövid leírás

A Flippity egy olyan eszköz, amely Google Táblázatokat alakít játékos, interaktív taneszközzé

Link

<https://flippity.net/>

Részletes leírás

A Flippity egy nagyon hasznos angol nyelvű webhely, amelyik a Google Táblázatokban (Sheets) kitöltött állományból oktatási segédeszközt készít. A Google Sheets sablonokból (template) gyorsan, rövid idő alatt látványos és érdekes tevékenységeket, oktatási eszközöket hozhatunk létre: szókerék, memória játék, párosító játék, szókereső, keresztrejtvény, kincsvadászat, akasztófa játék különböző rajzokkal, kvíz, bingó stb. Természetesen létezik a szókérták (Flashcard) szokásos változata is (kifejezés + meghatározás). Mindegyik Flippity kártyához tartozik egy bemutató (demó) verzió. A szövegeket, útmutatókat általában módosítani lehet a Google Drive-ra mentett állományban, majd az állomány internetes közzététele és a link elküldése után a diákok "játszhatnak", gyakorolhatnak a tanár által beírt, módosított adatokkal. Ha változtatunk a feladaton, akkor nem kell új linket generálnunk, elég, ha frissítjük a böngészőt vagy újra megnyitjuk a Flippity linket.

Minden kártyához tartozik demó verzió, egy rövid használati utasítás és egy sablon, egy Google Táblázatok mintaállomány, amelyet a saját Google Drive meghajtónkra kell lementeni; ebbe az állományba tudjuk beírni a saját feladatainkat, amelyekből könnyedén létrehozható az interaktív játék. Képeket is tudunk használni, de a képnek nyilvánosnak és egy linken keresztül bárki számára elérhetőnek kell lennie.

Miután elkészítette a kiválasztott sablon másolatát és az állományt feltöltötte a saját kérdéseivel, nagyon fontos az állomány interneten való közzététele (a külső hozzáférés engedélyezése miatt), ez minden esetben a **Fájl** menüben a **Megosztás > Közzététel az interneten** opcióval (**File > Share > Publish to the web**) történik. Az állomány **Get the Link Here** címkéjű munkalapján az A2

cellában találja meg azt a linket, amelyiket meg kell osztani a diákokkal. Ha megváltoztatjuk a fájl tartalmát, és frissítjük a böngészőt, a játék is megváltozik.

FIGYELEM! A színes háttérű cellák nagyon fontosak az alkalmazás számára, és nem szabad kitörölni őket. Ha nincs szükségünk adott oszlopokra vagy sorokra, akkor csak ezek TARTALMÁT (kijelölés és DELETE billentyű), és ne a teljes sort vagy oszlopot töröljük.

Előnyei

- teljesen ingyenes
- nem igényel regisztrációt
- egy helyen számos játékosítási lehetőséget biztosít
- azoknak, akik szeretik a táblázatok egyszerű kvízkészítési lehetőséget biztosít
- gyorsan indítható, egyszerű eszközöket is tartalmaz (csoportbontás, szerencsekerék, stopperóra)

Hátrányai

- csak angol nyelvű kezelőfelülete van
- a táblázatkezelés kezdő felhasználóknak nehézségeket okozhat
- a Google Táblázatok (forrásállomány) szerkesztéséhez Google felhasználóval kell rendelkezünk
- a Google folyamatosan változó felhasználási feltételei fennakadást okozhatnak az oldal működésében

Használata a tanításban/tanulásban

A Flippity kártyákat fel tudjuk használni csapatbeosztásra vagy az oktatási játékokon keresztüli gyakorlásra. Az eredmény néhány feladat esetén e-mailben elküldhető a tanárnak, egy Flippity kártya a **Share** gombbal integrálható a Google Tanterem osztályaiba vagy gyorsan **QR-kóddal** is megosztható.

A játékosításban felhasználható eszközök: **Scavenger Hunt** – Kincskereső játék, **Badge Tracker** – Jelvénygyűjtemény, **Certificate Quiz** - kvízzjáték, amely végén oklevél szerezhető.

A **Random Name Picker** eszközzel gyors csoportalakítási lehetőségünk van. Az alkalmazás véletlenszerű csoportokat generál a kérésünknek megfelelően, van

benne beépített stopperóra, illetve a megadott feladatot is beírhatjuk, csak ki kell vetíteni.

A **Fun With Fonts** alkalmazás különféle jeleket alkalmazva írja át a begépett szavakat. Hasznos lehet a jelek tanulásakor, illetve sokféle játékötletet lehet rá építeni.

A **Manipulatives** alkalmazás mozgatható kártyákká alakítja át a beírt szavakat. Akkor hasznos, ha gyorsan akarunk csoportosítós feladatot készíteni – ehhez a rendszer háttereként is kínál nekünk: többszátatú táblákat vagy Venn-diagrammokat. Arra is használhatjuk, hogy az összekevert szavakból alakítsanak mondatokat, szöveget.

A **Word Cloud** eszközzel gyorsan készíthetünk egyszerű szófelhőt. A beírt szavakat a rendszer automatikusan szófelhőbe rendezi.

Oktatóvideó(k)

[A Flippity.net használata](#)

[Flippity használata](#) - A tanulás jövője MOOC 2020 - A tanulási folyamat játékosítása

Példák

[Kincskereső játék 14 kérdésből](#) - [Kincskereső játék forrásállománya](#)

[Akasztófa játék forrásállománya](#)

[Példa párkereső játékra: országok és fővárosok](#) - [Párkereső játék forrásállománya](#)

[Példa szókétyára: megyék és megyeszékhelyek](#) - [Megyék és megyeszékhelyek szókétya forrásállománya](#)

[Példa jelvénygyűjteményre \(Badge Tracker\)](#) - [Jelvénygyűjtemény \(Badge Tracker\) forrásállománya](#)

[Példa társasjátékra \(Board Game\)](#) - [Társasjáték \(Board Game\) forrásállománya](#)

- A hozzászóláshoz [regisztráció](#) és [bejelentkezés](#) szükséges

Eszköztípus

Interaktív feladatok

Interaktív feladatok

Az interaktív feladatok létrehozására szolgáló eszközök segítségével képek, vagy akár hang- és videófájlok beszáradásával készíthetünk online gyakorlófeladatokat, böngészhetünk mások által elkészített feladatlapok között, és módosíthatjuk is őket a saját céljainknak megfelelően.

Az így elkészített feladatokat újra és újra használhatjuk osztálytermi vagy online órán, de kiadhatjuk őket önálló gyakorlásra is.

Idővonal

Idővonal

Idővonalkészítő eszközöket minden olyan témánál lehet alkalmazni, ahol számít az események sorrendje, időrendisége. Használhatjuk történelemtanítás során, de akkor is, ha egy folyamatot vagy egy eseménysorozatot mutatunk be.

Például megjeleníthetjük így egy adott korszak történelmi eseményeit a dátumokkal, és a dátumokhoz megjegyzéseket fűzhetünk a legfontosabb tudnivalókkal.

Ne csak mi használjuk! Összefoglaláskor a diákok, csapatmunkában is készíthetnek idővonalat.

Az idővonalak szerkesztésére alkalmas programokban különféle sablonok segítségével pillanatok alatt készíthetünk igazán látványos és sokatmondó grafikát.

School Project Timeline: Visualize The History Of The Olympics

This assignment is a part of the curriculum to make students familiar with this leading international sporting event. Here is your 1-week school project timeline that students can follow to help them complete their work:



„School project timeline” sablon a [Venngage](#)-ben.

Játékosítás

Játékosítás

Olvass bővebben erről az eszköztípusról a [Játékalapú tanulás](#) című oldalunkon!

Kvíz, teszt, szavazás

Kvíz, teszt, szavazás

Az online tesztek, kvízeket többször is felhasználhatjuk, megoszthatjuk – ha gyakorlásra szánjuk, ez nem jelent problémát.

Többnyire sokféle kérdéstípus közül válogathatunk, és a kiértékelésük is lényegesen egyszerűbb, mint a hagyományos teszteké.

Az online kérdőívek gyors visszajelzés gyűjtésére is alkalmasak, egy időben, akár név nélkül, így a tanár bármikor képet alkothat arról, hogy mennyire értették meg

a diákok az anyagot.

Szófelhő

Szófelhő

A szófelhőkészítő alkalmazásokkal egy adott témához kapcsolódó kulcsszavakat, fogalmakat jeleníthetünk meg. A szófelhő a szavakból képet készít, így segíti a vizuális memorizálást. A készítés során csak megadjuk a kívánt szavak listáját, majd kiválasztjuk a formát az előre megadott lehetőségek - vagy saját feltöltött képek - közül.

Szófelhőkészítés közben (például egy téma összefoglalásakor) a diákok átélhetik az alkotás élményét.

A kész szófelhőből a tanárok számára egyértelművé válik, mi az, ami a tanulóknak igazán nyomott hagyott, ráadásul akár a terem díszévé is válhat.

Árazás

teljesen ingyenes

Kezelőfelület nyelve

angol

Van saját tárhelye, ahol böngészhetünk a mások által készített tartalmak között?

nincs

Támogatja az ingyenes verzió az online együttműködést?

nem

Nehézség

haladóknak

Leírás készítője

Hibácskó Gizella, Demeter Emőke-Csilla