

# Tankockák (Learningapps)

[PDF](#)

## Scurt rezumat

LearningApps este o aplicație interactivă de creare de exerciții care folosește text, imagini, video și elemente de gamificație pentru a crea exerciții de învăț

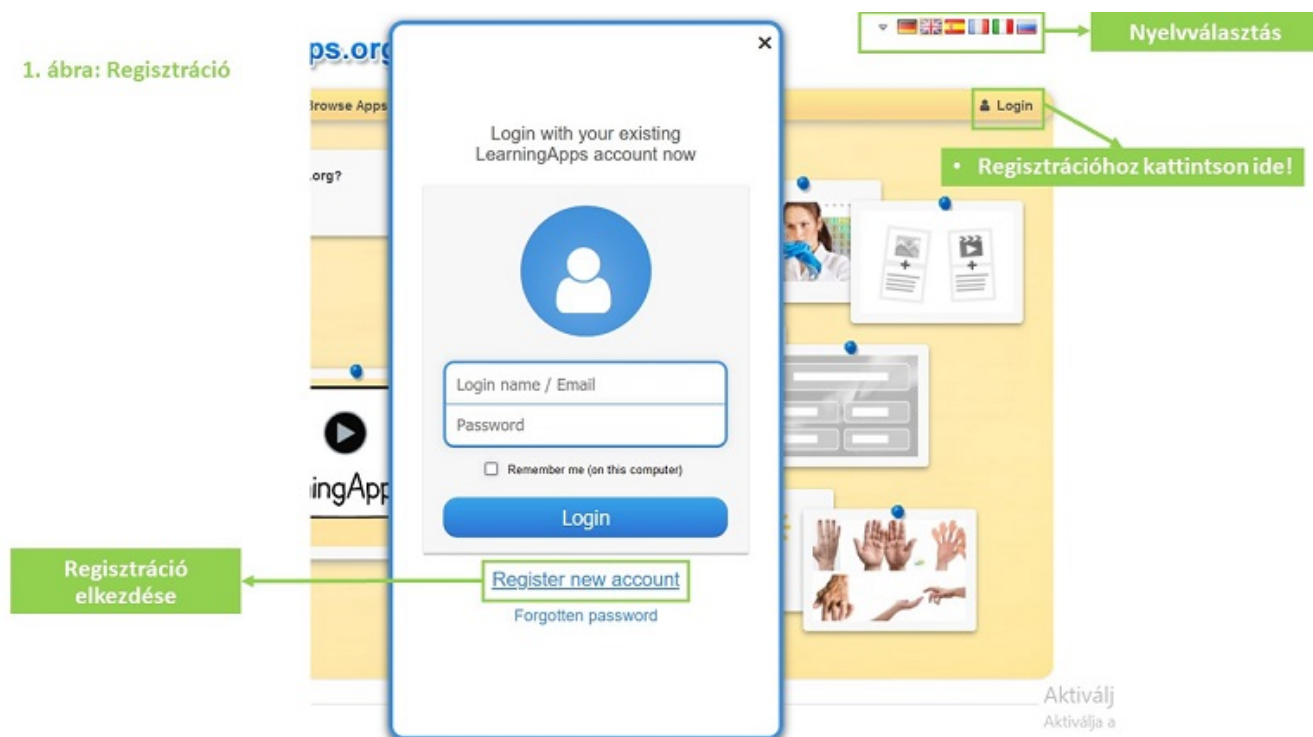
## Link

<https://learningapps.org/>

## Descriere

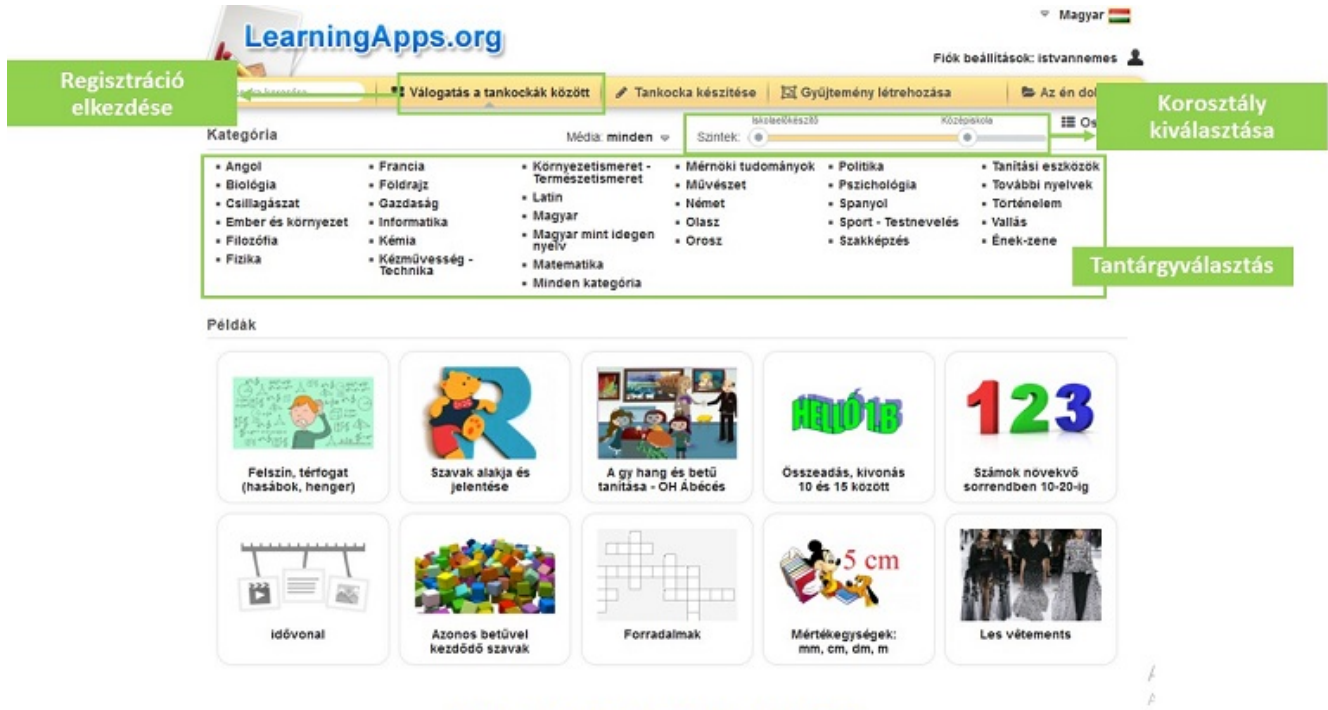
Utilizarea completă a aplicațiilor de învățare necesită înregistrare. Putem căuta în baza de date a aplicației și putem utiliza materialele didactice online găsite aici fără a ne înregistra, dar nu le vom putea edita și nu vom putea utiliza funcțiile de colecție, care recent au înlocuit sala de clasă virtuală a LearningApps.

Aplicația are, de asemenea, un meniu în limba română. Trecerea la meniul în limba română înseamnă, de asemenea, trecerea la baza de date accesibilă în limba română. După schimbarea limbii, baza de date va afișa materialele în limba română.



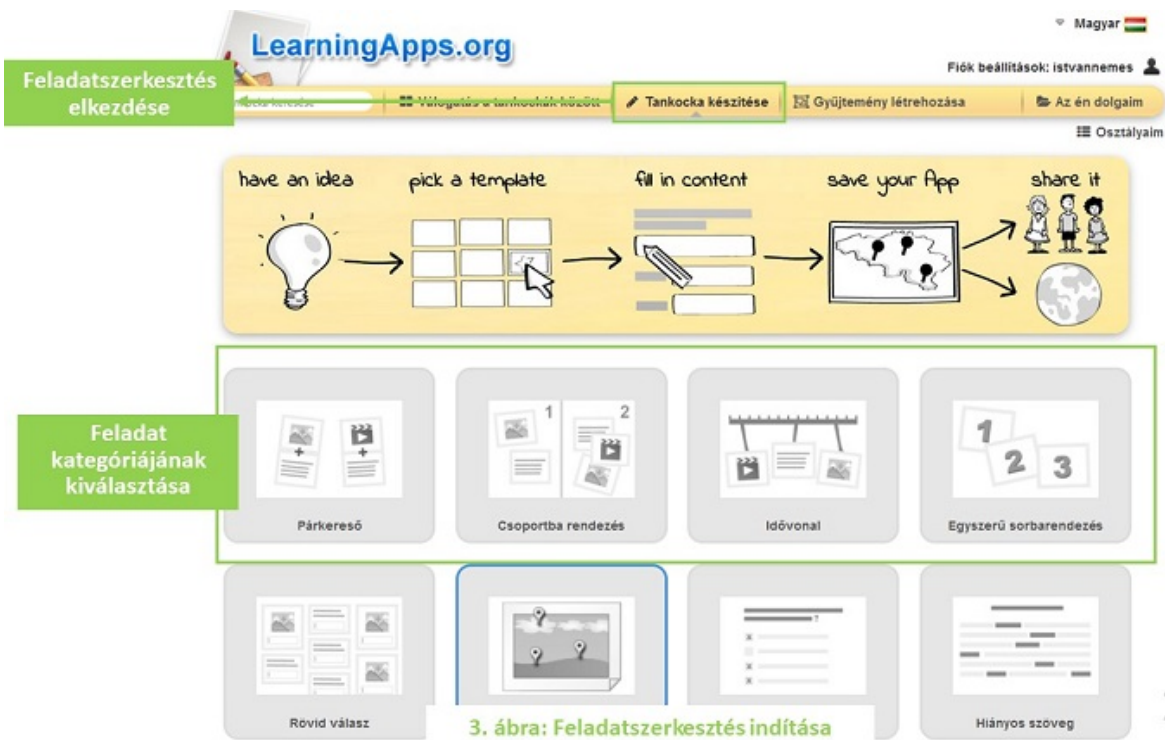
Din meniul principal, putem accesa baza de date cu exerciții gata făcute. Putem alege din 33 de categorii de exerciții gata făcute pe subiecte de predare, de diferite tipuri, niveluri de dificultate și pentru diferite grupe de vârstă.

Putem copia și insera exercițiile existente în propriile colecții și le putem edita în funcție de nevoile noastre.



2. ábra: Keresés a kész tankockák között

Din meniul principal, putem, de asemenea, să accesăm interfața editorului și să creăm un set de chestionare: în total, aplicația are 21 de tipuri de exerciții diferite (potrivire de perechi, grupare, cronologie, orânduire simplă, răspuns scurt, atribuire pe imagini, test cu alegere multiplă, text incomplet, matrice de exerciții, Fii și tu milionar!, puzzle, cuvinte încrucișate, căutare de cuvinte, Oare unde este?, cuvinte și petale, cursă de cai, joc de memorie, estimare, tabel de potrivire, chestionar cu introducere de text).



3. ábra: Feladatszerkesztés indítása

Crearea exercițiilor este ușoară. Acestea pot fi însoțite de imagini, de material audio și video. De aceea, putem crea materiale de învățare de la ciclul inferior până la cel superior al liceului.

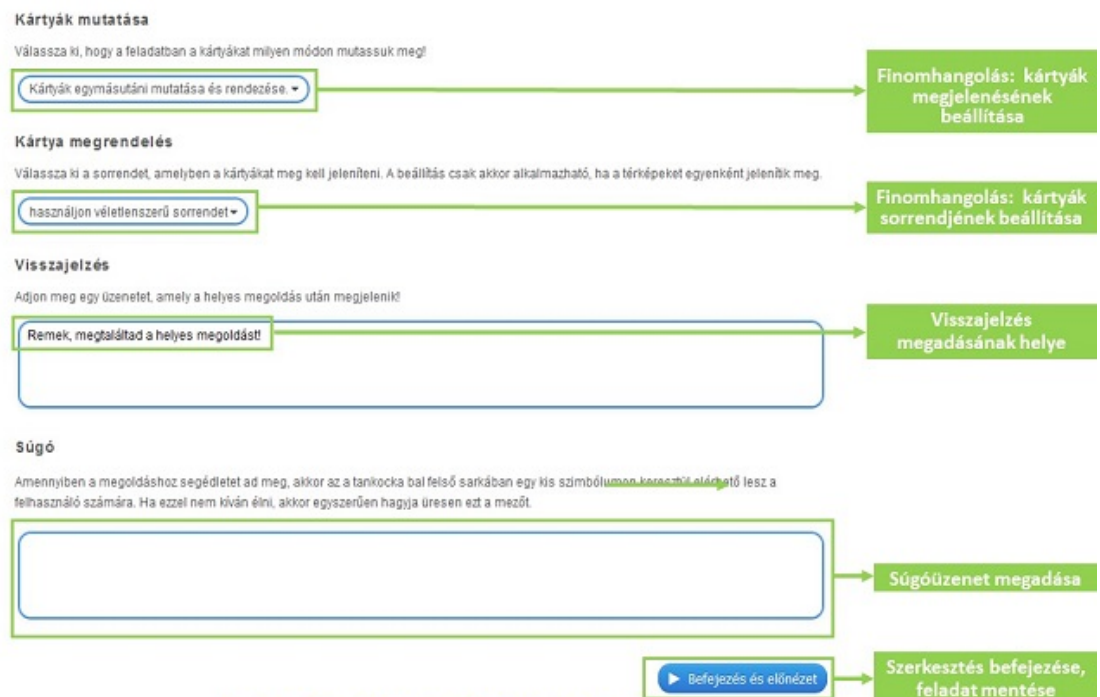
La crearea fiecărui exercițiu trebuie să completăm câmpurile Titlul sarcinii și Descrierea exercițiului. Să nu uităm să le completăm! Primul indică subiectul, iar al doilea formularea sarcinii, care urmează să fie realizată.



4. ábra: Feladatszerkesztés (példa 1)

Fiecare tip de sarcină are o interfață simplă, transparentă, bine structurată și logică de editare. De exemplu, în cazul exercițiilor de grupare, elementele noi pot fi adăugate imediat sub numele grupului. Este posibil să se creeze orice număr de grupuri și să se adauge la acestea orice număr de elemente, în limitele raționalității.

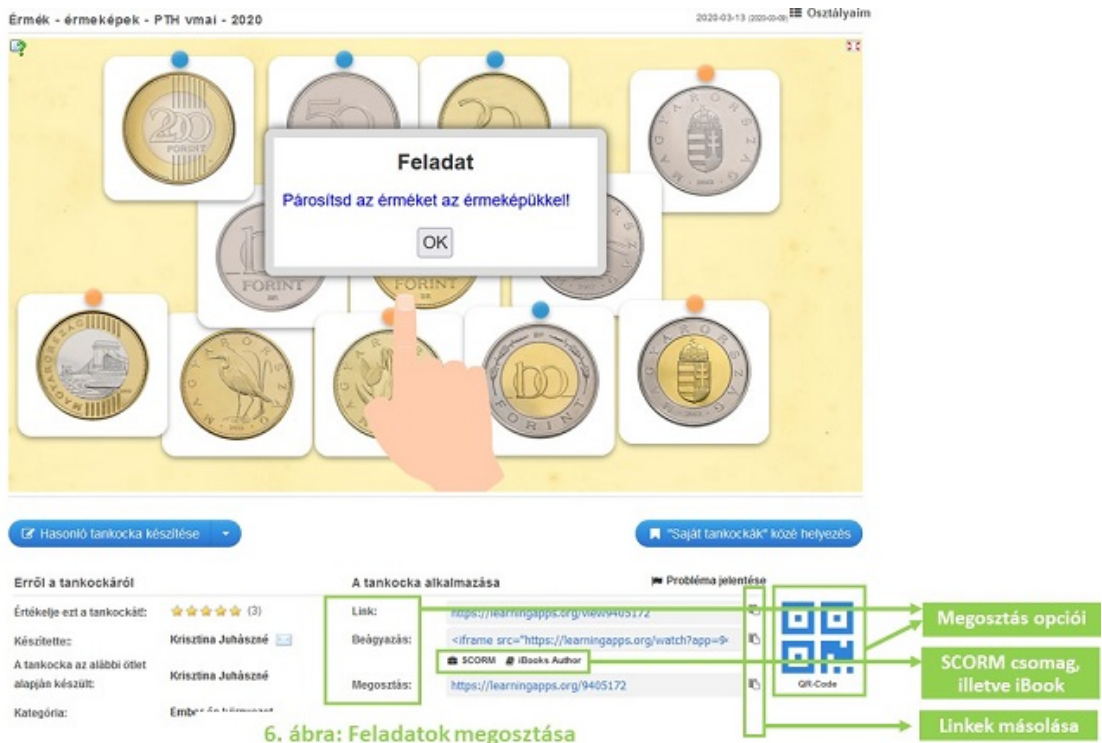
De asemenea, este posibil să se facă un reglaj fin al sarcinilor în timpul editării, de exemplu, să setăm ordinea în care este afișat fiecare element în cadrul unui grup sau să setăm modul de afișare a elementelor (de exemplu, ca aplicația să afișeze cărțile una după alta sau simultan).



5. ábra: Feladatszerkesztés befejezése

La finalul exercițiului putem oferi feedback elevului, care poate fi lăudat pentru că a rezolvat cu succes problema. În secțiunea Help (Ajutor), putem oferi informații care îl vor ajuta din punct de vedere tehnic pe elev să rezolve sarcina (de exemplu, să gliseze cărțile în grupul corespunzător).

Opțiuni de partajare pentru sarcinile finalizate: link, încorporare, export în pachet compatibil SCORM sau I-Book, cod QR.



Putem să organizăm exercițiile noastre, inclusiv pe acelea pe care le-am luat de la alții, în colecții. Sarcinile din colecții pot fi grupate tematic în orice ordine.

Colecțiile înlocuiesc unele dintre funcțiile sălii de clasă, între timp desființate. Dacă elevii își introduc numele atunci când finalizează sarcina, munca lor poate fi urmărită și evaluată prin intermediul aplicației, și le putem trimite feedback.

## Avantaje

- ușor de utilizat de pe orice dispozitiv (tabletă, telefon, laptop, desktop)
- nu este necesară înregistrarea elevilor
- interfață simplă și ușor de utilizat: ușor de editat și chiar mai ușor de completat, nu necesită competențe digitale foarte avansate, astfel încât poate fi utilizat chiar și de către elevii care nu se pricep foarte bine la competențe digitale
- permite lucrul individual, în perechi și în grup
- dispune de o interfață de căutare internă: putem naviga și găsi inspirație din mii de exerciții ale altor persoane
- aplicația este complet gratuită
- permite să integrăm imagini, fișiere audio, clipuri video, astfel încât să putem introduce și vizualiza informațiile într-o varietate de moduri
- este o aplicație flexibilă și multilaterală
- poate fi integrată în variate moduri cu alte materiale de învățare create în aplicații complexe de dezvoltare a materialelor didactice (de exemplu,

Livresq, Genially etc.).

- poate fi importată ca un pachet compatibil SCORM.
- oferă utilizatorului conexiune directă la depozite online gratuite, fără drepturi de autor, de imagini, clipuri video și audio, cum ar fi Pixabay, Flickr, Wikipedia, Youtube
- procesul de editare este simplu: puteți crea sarcini într-un timp scurt

## **Dezavantaje**

- nu are sală de clasă și nu punctează performanța, așa că nu este posibil notarea, doar verificarea corectitudinii temelor făcute
- toate creațiile noastre sunt în domeniul public și oricine le poate folosi și edita (versiunea originală se păstrează, desigur).

## **Utilizarea în predare/învățare**

- poate fi utilizat pentru a crea exerciții pentru facilitarea învățării
- pot fi încorporate în lecții sau în materiale didactice digitale create în alte aplicații (ex. Genially, Livresq etc.) pentru a-l ajuta pe elev să-și verifice cunoștințele sau pentru a-l ajuta să înțeleagă materia
- potate fi utilizat în cadrul predării la clasă pentru evaluare, sub supravegherea profesorului
- poate fi integrat în sisteme compatibile SCORM pentru evaluarea sumativă
- poate fi utilizat pentru recapitulare în clasă sau în cadrul învățării online
- poate fi utilizat pentru învățarea gamificată acasă sau în clasă, și pentru autoevaluare.
- aplicația de tip audio-video, cu subtitrare și posibilitatea de a insera sarcini, oferă posibilitatea de a observa și de a organiza în mod dirijat informații.
- prin intermediul LearningApps, educația artistică poate fi, de asemenea, integrată în practica noastră de predare într-un mod interdisciplinar: imaginile la care pot fi atribuite alte elemente și materialele audio-video, care pot fi întrerupte de sarcini și criterii de observare oferă o bună oportunitate pentru observarea dirijată a unei anumite opere de artă sau de muzică
- permite atribuirea de informații la imagini, hărți, diagrame și desene tehnice, ceea ce facilitează predarea și învățarea prin ilustrare

## **Tutoriale video**



## Példák

- [Loghează-te](#) sau [înregistrează-te](#) să postezi comentarii

## Tip instrument

## Interactive exercises

### Exerciții interactive

Cu ajutorul instrumentelor enumerate mai jos, puteți crea exerciții online prin inserarea de imagini, fișiere audio și video. Răsfoiți exercițiile create de alții și modificați-le pentru a le adapta la propriile scopuri.

Puteți utiliza exercițiile pe care le-ați creat la nesfârșit în clasă sau online.

## Cronologie

### Cronologie

Instrumentele de cronologie pot fi utilizate pentru orice subiect în care ordinea și momentul evenimentelor sunt importante. Ele pot fi utilizate la predarea istoriei, dar și la prezentarea unui proces sau a unei secvențe de evenimente.

De exemplu, puteți afișa evenimentele istorice dintr-o anumită perioadă cu date și puteți adnota datele cu cele mai importante fapte.

Nu le folosiți doar pentru noi! Atunci când rezumă, elevii, lucrând în echipe, pot, de asemenea, să creeze o cronologie.

Editorii de cronologie pot folosi o varietate de șabloane pentru a crea în scurt timp grafice cu adevărat impresionante și semnificative.

## 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” șablon în [Venngage](#).

## Játékosítás

## Gamification

[Citiți mai multe despre acest tip de instrument pe pagina noastră despre învățarea bazată pe jocuri!](#)

## Kvíz, teszt, szavazás

## Chestionar, test, vot

Testele și chestionarele online pot fi reutilizate și partajate - dacă doriți să exersați, nu este nicio problemă.

De obicei, există o gamă largă de tipuri de întrebări din care puteți alege, iar acestea sunt mult mai ușor de evaluat decât testele tradiționale.



Chestionarele online pot fi, de asemenea, folosite pentru a colecta feedback rapid, în același timp, chiar și anonim, astfel încât profesorul să își poată face mereu o idee despre cât de bine au înțeles elevii materialul.

## Video, animație

## Video, animație

Dacă o parte din materialul de curs este prezentată într-o scurtă animație sau într-un videoclip în loc de prezentarea frontală obișnuită, veți obține cu siguranță mai multe rezultate.

Videoclipul ar trebui să fie motivant și scurt, acoperind cele mai importante puncte. Pentru a face acest lucru, trebuie să privim materialul într-un mod diferit: care sunt elementele pe care fiecare student le poate învăța fără ca profesorul să fie prezent?

Citiți despre [metoda "flipped classroom"](#) pentru a afla de ce merită să împărtășiți videoclipuri cu elevii înainte de lecții.

### Preț

Gratuit

### Limba interfeței

English

Hungarian

Romanian

### Does it have a built-in repository where we can browse content created by other teachers?

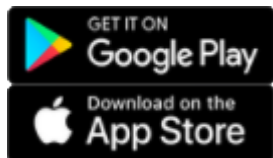
yes

### Does the free version support online cooperation?

yes

### Dificultate

Pentru utilizatorii avansați



## **Leírás készítője**

Nemes István