

Aplikacje w służbie wychowania fizycznego

Doszlśmy do momentu, że to aplikacje mogą wspierać proces nauki i zdobywania nowej wiedzy. Każdą aplikację można dopasować do szkolnego przedmiotu, również wychowania fizycznego. Dzięki nim możemy stworzyć treści odpowiadające działom i dyscyplinom sportowym, jakie mamy w programie na poszczególnym poziomie nauczania i aktywizować ucznia do pracy.

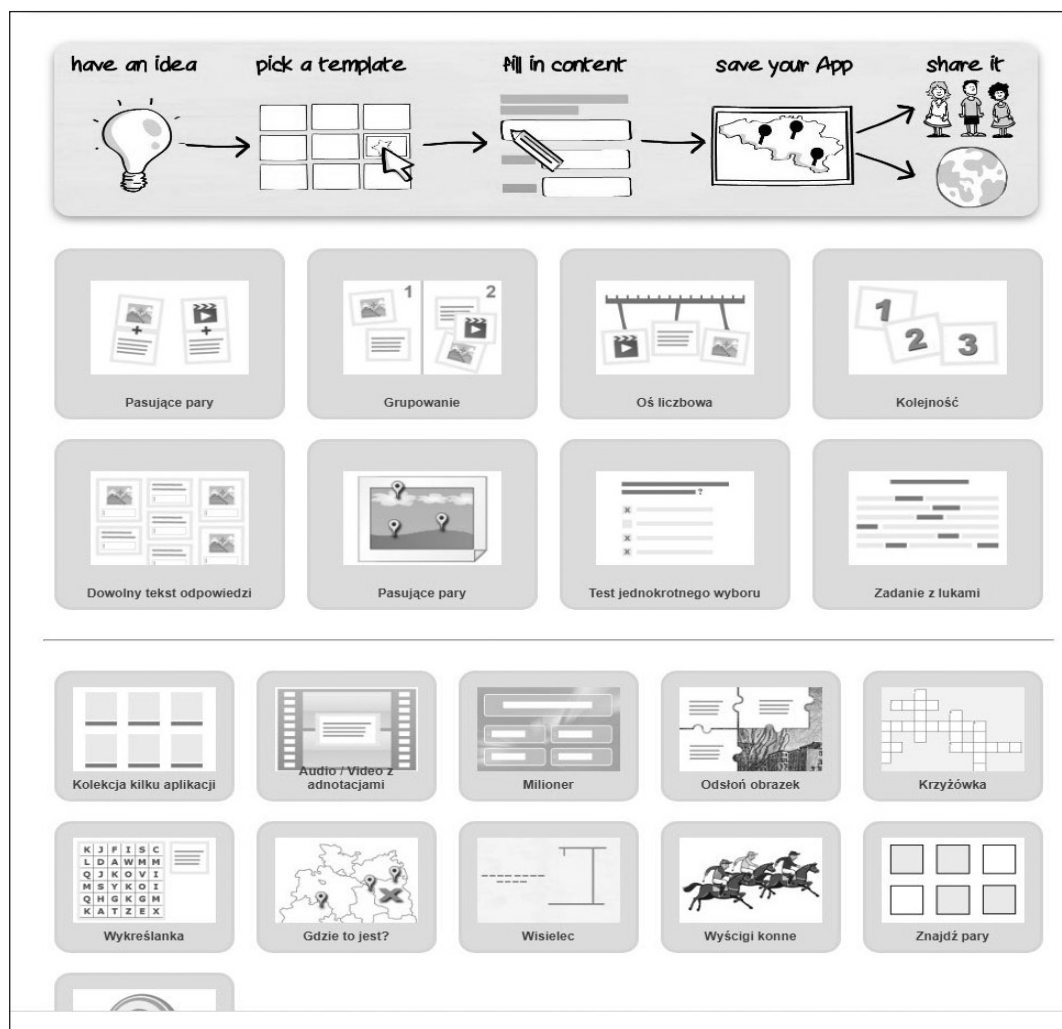
Szukając darmowych kreatorów aplikacji mobilnych, trafiłem na LearningApps.org. Wszystko tutaj jest intuicyjne i w zmontowane w prostym schemacie.

1. Odpowiedz sobie, jaki dział cię interesuje (przygotuj materiały pomocnicze).
2. Wybierz szablon.
3. Wypełnij treść patrz pkt.1.

4. Użyj „Zobacz podgląd i zakończ”.
5. Stwórz klasę.
6. Podziel się ze swoimi uczniami.

Przy kreowaniu szablonu możemy wybrać następujące rozwiązania:

- pasujące pary
- oś liczbowa
- kolejność
- tekst jednokrotnego wyboru
- zadanie z lukami
- milionerzy
- krzyżówka
- odsoń obrazek
- wyścigi konne
- znajdź pary.

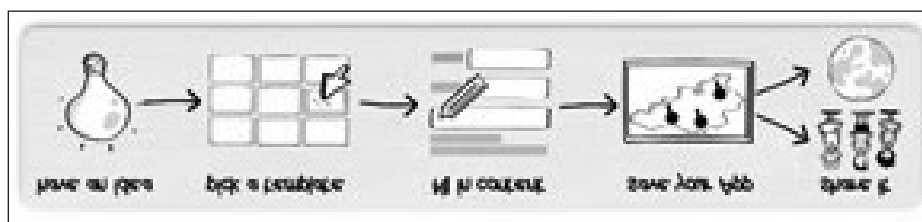


Moje ulubione narzędzie łączy wiedzę oraz rywalizację: wyścigi konne.



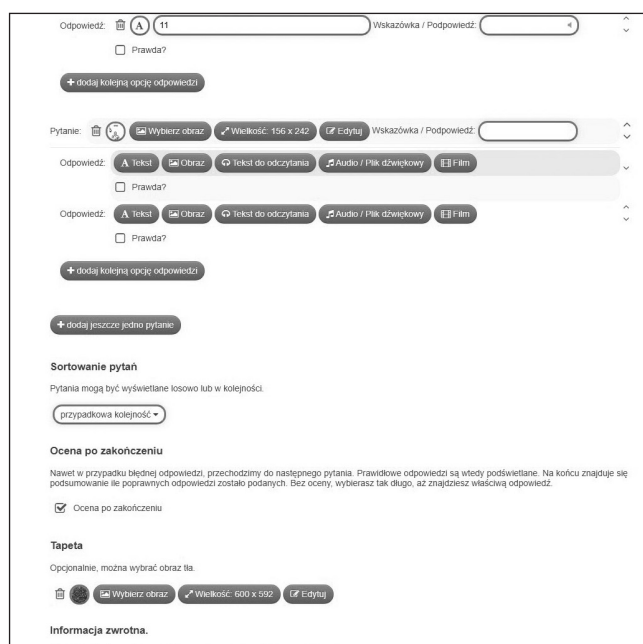
JAK WYKORZYSTAĆ LEARNINGAPPS.ORG?

1. Jako inną formę zajęć (klasowo-lekcyjna), nie zawsze mamy do dyspozycji halę sportową.
2. Zadanie dla uczniów chcących wyższą ocenę z wychowania fizycznego.
3. Zadanie dla uczniów, którzy nie mogą w sposób aktywny brać udział w lekcji z powodu czasowej kontuzji.
4. Jako sposób na naukę.
5. Jako konkurs.



JAK TO ZROBIĆ W 10 KROKACH?

1. Należy się zarejestrować i wygenerować nick i hasło.
2. Pierwsze zadanie: należy kliknąć przycisk **STWÓRZ APLIKACJĘ**
 - nazwij ją
3. Wprowadź polecenie, krótki opis.
4. Wybierz, w jakiej formie stworzysz swoją aplikację.
5. Do wyboru różne opcje (tekst, obraz, tekst do odczytania, Audio / Plik dźwiękowy, Film).



4. Wprowadzamy nazwę, następnie możemy użyć narzędzi PODPOWIEDZI/WSKAZÓWKI, które ułatwią uczniowi prawidłowe rozwiązanie.

5. Na koniec klikamy duży przycisk ZOBACZ PODGLĄD i ZAKOŃCZ.



6. Podgląd i zatwierdzenie.

7. Prawidłowa odpowiedź podświetla się kolorem zielonym. Nieprawidłowa w kolorze czerwonym.



8. Jeżeli wszystko nam odpowiada, klikamy u dołu strony przycisk Zapisz.

9. Po prawidłowym zapisaniu pojawi się informacja „Twoja aplikacja została pomyślnie zapisana”. Zawsze

możesz ją zmodyfikować w sekcji „Moje aplikacje”.

10. Po zakończeniu tworzenia aplikacji dostajemy przypisany link. Wysyłamy go do właściwej grupy z poleceniem rozwiązania.

