

Ασκήσεις Learningapps

Learningapps

Για ποιο λόγο και πότε;

Τι είναι το Learningapps?

Πότε είναι πιο χρήσιμο στη διδακτική σας πρακτική;

Καταγράψτε το υλικό της τάξης που θα μπορούσε να διδαχθεί ή να αξιολογηθεί με μια διαδραστική άσκηση σε αυτή την εφαρμογή:

- ...
- ...
- ...
- ...

Γιατί το Learningapps είναι ωφέλιμο για μαθητές με Ειδικές Μαθησιακές Δυσκολίες ή μαθητές με προβλήματα προσοχής;

- ...
- ...
- ...

Ας εξερευνήσουμε ένα γνωστό Learningapps

Βήμα 1: μεταβείτε στην ιστοσελίδα:
<https://learningapps.org>

Βήμα 2: κάντε κλικ στο κουμπί ΣΥΝΔΕΣΗ στην επάνω δεξιά γωνία.

Βήμα 3: καταχωρήστε ένα νέο λογαριασμό με τη διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου σας και έναν κωδικό πρόσβασης.

Βήμα 4: περιηγηθείτε στις υπάρχουσες εφαρμογές για να πάρετε μια ιδέα για το τι μπορείτε να κάνετε.

Σκεφτείτε το είδος του μαθήματος που θα ήταν χρήσιμο να δημιουργηθεί εξ αποστάσεως.

Σκεφτείτε τι κάνατε ή τι θα μπορούσατε να είχατε κάνει κατά τη διάρκεια της πανδημίας του Covid με αυτό το εργαλείο και πώς να βελτιστοποιήσετε τη χρήση του.

Βήμα 5: μόλις είστε έτοιμοι κάντε κλικ στο



Ασκήσεις Learningapps

Ας δημιουργήσουμε μια εφαρμογή στο Learningapps

Εδώ, θα δημιουργήσουμε μια εφαρμογή για την εκμάθηση γλωσσών. Συγκεκριμένα, θέλουμε να ελέγξουμε τη γνώση των ρηματικών χρόνων. Σκεφτείτε τις καλύτερες μορφές που θα χρησιμοποιήσετε.

Βήμα 6: Ξεκινήστε την κατασκευή της εφαρμογής. Εδώ θα φτιάξουμε μια Εφαρμογή για τους ρηματικούς χρόνους με τη μορφή ενός παιχνιδοποιημένου κουίζ.

Βήμα 7: Επιλέξτε το μοντέλο της εφαρμογής σας. Εδώ θα κάνουμε την ιπποδρομία, αλλά μπορείτε επίσης να δημιουργήσετε το δικό σας από το μηδέν.

Η ιπποδρομία είναι ευχάριστη καθώς θα επιτρέψει στους μαθητές να ανταγωνιστούν μεταξύ τους ή με τον υπολογιστή.

Βήμα 8: Συμπληρώστε τις ερωτήσεις με το υλικό της τάξης σας. Χρησιμοποιήστε εικόνες ή μουσική αν χρειάζεται για να το κάνετε πιο παιχνιδοποιημένο.

Θυμηθείτε:

- Κάθε εφαρμογή πρέπει να έχει έναν παιδαγωγικό σκοπό κατά τη δημιουργία της. Μπορεί να είναι μια αξιολόγηση, μια άσκηση ή μια εισαγωγή σε νέο υλικό.
- Οι μαθητές μπορούν να συνεργάζονται ή να ανταγωνίζονται μεταξύ τους σε αυτές τις Εφαρμογές.
- Διασκεδάστε και οι μαθητές θα διασκεδάσουν!

Βήμα 8: Συμπληρώστε τις ερωτήσεις με το υλικό της τάξης σας. Χρησιμοποιήστε εικόνες ή μουσική αν χρειάζεται για να το κάνετε πιο παιχνιδοποιημένο.

Προσθέστε όσα "στοιχεία" επιθυμείτε.

[+ Add another element](#)

Αυτά θα είναι ο αριθμός των ερωτήσεων στην εφαρμογή.

Μπορείτε επίσης να προσθέσετε υποδείξεις για να βοηθήσετε τους μαθητές να απαντήσουν.

Μόλις τελειώσετε, κάντε κλικ σε αυτό το κουμπί:

[▶ Finish editing and show preview](#)

Εάν είστε ικανοποιημένοι με το αποτέλεσμα, κάντε κλικ στο "Αποθήκευση της εφαρμογής".

Μόλις το κάνετε, μπορείτε να έχετε πρόσβαση σε αυτήν στο "Τα πράγματά μου" στην επάνω δεξιά γωνία. Στη συνέχεια, μπορείτε να την εμφανίσετε ως δημόσια ή να μοιραστείτε τον σύνδεσμο ή τον κωδικό QR με τους μαθητές σας.

[✔ Create similar App](#)

[🔒 private App](#)

[👁 public App](#)

Πρακτικές ερωτήσεις:

- Πώς θα προσαρμόζατε το υλικό της τάξης σας σε μορφή εφαρμογής στο Learningapps;
- Πώς θα τα ενσωματώνατε στο συνηθισμένο υλικό της τάξης σας;