

Hanna Basaj

# LearningApps – bezpłatna platforma do tworzenia interaktywnych ćwiczeń dla uczniów

## Jest coraz popularniejsza wśród nauczycieli. Dlaczego warto ją upowszechnić?

Ma wiele zalet: jest bezpłatna, prosta w obsłudze, oferuje mnóstwo narzędzi do tworzenia własnych interaktywnych ćwiczeń i gier, które można wykorzystać w pracy z uczniami. Użytkownicy platformy opublikowali na niej mnóstwo aplikacji wykonanych w różnych językach, również po polsku. Jeżeli nauczyciel nie ma czasu tworzyć własnych aplikacji, z powodzeniem może korzystać tylko z tych opublikowanych na LearningApps. Idealnie nadają się do pracy na lekcjach z wykorzystaniem tablicy interaktywnej.

Platforma jest dostępna na stronie **learningapps.org**, całkowicie bezpłatna, wymaga założenia konta, jeżeli chcemy tworzyć własne interaktywne aplikacje. Od czerwca 2013 roku można wybrać interfejs w języku polskim. LearningApps oferuje 26 szablonów do tworzenia małych interaktywnych modułów – aplikacji oraz 9 narzędzi do tworzenia kolekcji wielu aplikacji, map myśli, filmów z dodanymi banerami zawierającymi tekst, tablic z notatkami, notatek, kalendarza z umieszczonymi w nim wydarzeniami, prowadzenia rozmów na czacie, dyskusji oraz wspólnego pisania długich tekstów.



Rys. 1. Widok strony głównej platformy LearningApps

## Podstawowe informacje o platformie

LearningApps powstała w 2011 roku w ramach projektu badawczego realizowanego przez Wyższą Szkołę Pedagogiczną w Bernie (*Pädagogische Hochschule Bern*) we współpracy z Uniwersytetem Gutenberga w Moguncji. Platformę zaprojektował Michael Hielscher w ramach swojej pracy doktorskiej na Uniwersytecie Jana Gutenberga w Moguncji.

Interaktywnych aplikacji platformy można używać:

- na lekcjach z wykorzystaniem tablicy interaktywnej, komputerów stacjonarnych, laptopów, tabletów, iPadów, smartfonów,
- w domu, do wykonywania przez ucznia indywidualnych ćwiczeń, pod warunkiem że nauczyciel założył konto dla uczniów i udostępnił im przygotowane aplikacje.

Szablony do tworzenia nowych aplikacji zostały pogrupowane według kategorii:

- Wybór,
- Przyporządkowanie,
- Sekwencja,
- Pisanie,
- Multiplayer – tu można wybrać szablon do wykonania aplikacji – gry edukacyjnej.



Rys. 2. Widok szablonów pogrupowanych według kategorii

## Założenie konta

Jest bardzo proste. Nie jest konieczne, ale daje możliwość zapisania wykonanych aplikacji w menu **Moje aplikacje**, publikowanie ich, zakładanie klas oraz kont dla uczniów.

Po wybraniu opcji **Zaloguj się** oraz **Utwórz konto** należy wypełnić formularz rejestracyjny, w którym trzeba obowiązkowo podać: nazwę użytkownika, hasło oraz adres email. Podanie imienia i nazwiska nie jest konieczne.

## Przeglądanie aplikacji opublikowanych przez innych użytkowników LearningApps

Przed przystąpieniem do tworzenia własnej aplikacji należy przejrzeć ćwiczenia przygotowane i opublikowane przez innych użytkowników platformy, wybierając opcję **Przeglądaj aplikacje**. Aplikacje są pogrupowane według kategorii, które noszą nazwy przedmiotów. Wyszukiwanie jest ułatwione dzięki możliwości posortowania aplikacji według najnowszych, najpopularniejszych, najwyższej ocenionych. Można założyć filtr, w którym należy zaznaczyć poziom edukacyjny oraz języki interfejsu. Warto obejrzeć aplikacje wykonane w różnych językach interfejsu. Do czerwca 2013 roku interfejs w języku polskim był niedostępny i polscy nauczyciele tworzyli swoje aplikacje, wybierając interfejsy w innych językach.

Po wybraniu aplikacji należy ją uruchomić, przetestować i zastanowić się, czy będzie ona przydatna do wykorzystania na lekcjach przedmiotu, którego uczymy. Jeżeli wybraną aplikację aprobujemy bez zastrzeżeń, to wybierając opcję **Zapamiętaj** w **Moje aplikacje**, spowodujemy zapisanie linku do tej aplikacji na naszym koncie, w menu **Moje aplikacje**. Jeżeli mamy zastrzeżenia do wybranej aplikacji i chcielibyśmy ją zmodyfikować, wówczas należy wybrać opcję **Utwórz podobną aplikację**. Wówczas otworzy się szablon, w którym aplikacja została wykonana. Można obejrzeć, w jaki sposób szablon został wypełniony, jakie elementy możemy wstawić. Zmodyfikowana aplikacja zostanie zapisana w menu **Moje aplikacje** na koncie użytkownika, natomiast aplikacja oryginalna nie zostanie zmieniona.

## Tworzenie własnych aplikacji

### a) Dokładne zapoznanie się z szablonami

Wykonanie własnej aplikacji powinien poprzedzić etap zapoznania się z dostępnymi szablonami. Po wybraniu opcji **Tworzenie aplikacji** należy wybrać konkretny szablon. Użytkownik ma możliwość obejrzenia tutorialu pokazującego, jak działa aplikacja wykonana w wybranym szablonie i zobaczeniu przykładów innych aplikacji wykonanych w tym szablonie.

### b) Zaprojektowanie aplikacji

Zanim aplikacja powstanie, należy mieć pomysł na jej wykonanie i zastanowić się, w którym szablonie ją wykonamy. Wcześniejsze zapoznanie się z szablonem jest bardzo ważne, ponieważ dowiemy się, z jakich elementów będzie zbudowane nasze ćwiczenie. Jeżeli będziemy wykorzystywać rysunki lub zdjęcia, trzeba je wcześniej przygotować; przygotowujemy również teksty. Jeśli potrzeba, można nagrać lub wyszukać w sieci dźwięk oraz odpowiednie filmy.

### c) Wykonanie aplikacji w wybranym szablonie

Po zgromadzeniu wszystkich komponentów przystępujemy do wypełniania szablonu. Wstawianych tekstów nie można formatować, nie ma dostępu do edytora tekstów matematycznych i tablicy znaków, co bardzo utrudnia pracę nauczycielom matematyki. Jednak można poradzić sobie z tym problemem, wstawiając teksty matematyczne zapisane w postaci rysunków, można też zastosować znaczniki języka HTML do zapisania potęg oraz ułamków zwykłych.

Przed zapisaniem wykonanej aplikacji trzeba ją przetestować i poprawić zauważone błędy. Jeśli

wszystko jest w porządku, aplikację należy zapisać. Będzie ona miała status aplikacji prywatnej, a znajdziemy ją w menu **Moje aplikacje**. Można ją modyfikować i ponownie zapisywać. Dla każdej zapisanej na platformie LearningApps aplikacji zostaną wygenerowane:

- link do niej,
- link do wersji pełnoekranowej,
- kod embed umożliwiający osadzenie ćwiczenia na dowolnej stronie WWW,
- kod QR umożliwiający korzystanie z aplikacji na urządzeniach mobilnych.



Rys. 3. Przykład aplikacji z wygenerowanymi linkami do niej

Link do aplikacji można wysłać do innych osób e-mailem, opublikować aplikację na portalach społecznościowych: Twitter, Facebook, MySpace, Pinterest, dodać do zakładek Google, zapamiętać w Delicious. Wszystkie te czynności ułatwiają linki do wymienionych portali umieszczone poniżej wygenerowanego kodu embed.

#### d) Warto podzielić się efektami swojej pracy z innymi użytkownikami LearningApps

Chętnie korzystamy z aplikacji wykonanych przez innych użytkowników platformy? A może mamy lepsze pomysły niż oni i nasze aplikacje są bardziej wartościowe pod względem edukacyjnym? W takim razie warto własne aplikacje opublikować na platformie LearningApps, aby inni też mogli z nich korzystać. Po wybraniu opcji **Opublikuj teraz aplikację** należy wypełnić formularz, w którym między innymi należy wybrać kategorię, do której aplikacja zostanie przyporządkowana, można wpisać nazwę podkategorii, wybrać poziom edukacyjny, dla którego została przygotowana, można zamieścić krótki opis aplikacji. Po przesłaniu formularza na naszym koncie pojawi się informacja o opublikowaniu aplikacji.

#### e) Udostępnianie aplikacji uczniom do wykorzystania w domu

Nauczyciel może dodać na swoim koncie klasy, w każdej klasie może założyć konta dla uczniów. Po wpisaniu imienia i nazwiska ucznia zostanie wygenerowany login i hasło do konta uczniowskie-

go. To jedyne dane personalne ucznia, jakie trzeba podać, są widoczne tylko na koncie nauczyciela. Nauczyciel może wydrukować listę loginów i haseł, pociąć ją na wąskie paski i rozdać uczniom. Po dodaniu klas i założeniu kont dla uczniów należy udostępnić im przygotowane aplikacje. Wybranej klasie można udostępnić tylko te aplikacje, które pasują do realizowanego programu. W domu uczeń wchodzi na stronę learningapps.org, loguje się na swoje konto i wykonuje ćwiczenia, uruchamiając aplikacje udostępnione przez nauczyciela. Jeśli podczas wykonywania ćwiczeń popełni błąd, zostanie od razu informację zwrotną – zostanie poinformowany o błędzie, a w quizie zostanie podana poprawna odpowiedź. Wszystkie ćwiczenia i quizy uczeń może wykonywać wielokrotnie, ucząc się i bawiąc jednocześnie. Wynik wykonanego ćwiczenia nie zostanie zapisany na jego koncie ani na koncie nauczyciela, zatem LearningApps nie służy nauczycielowi do oceniania uczniów. Uczeń dysponuje takimi samymi szablami i narzędziami, jak nauczyciel. Jeśli chce, może tworzyć własne aplikacje. Po ich zapisaniu na koncie ucznia będą one widoczne również na koncie nauczyciela. Po zapoznaniu się z aplikacją wykonaną przez ucznia nauczyciel może udostępnić ją klasie.

Uczniowie, którzy w tym samym czasie są zalogowani na platformie i wybrali tę samą aplikację będącą grą edukacyjną, mogą grać, konkurując ze sobą. Jeden z nich musi zaprosić pozostałych uczestników gry, a oni muszą zaakceptować zaproszenie.

## Podsumowanie

Każdą, nawet najnudniejszą lekcję można uatrakcyjnić wykonywaniem interaktywnych ćwiczeń z LearningApps, wykorzystaniem tablicy interaktywnej, komputerów stacjonarnych lub urządzeń mobilnych. Zachęcam do korzystania z platformy LearningApps w pracy z uczniami. Dzięki interaktywnym aplikacjom wykonanym na platformie uczeń łączy naukę z zabawą, może korzystać z tych samych ćwiczeń w klasie i w domu, a aplikacje samodzielnie wykonane przez nauczyciela są dostosowane do potrzeb i możliwości edukacyjnych klasy.

**Hanna Basaj** jest nauczycielem konsultantem w Ośrodku Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów w Warszawie.