

VILNIAUS ANTANO VIENUOLIO PROGIMNAZIJA

LearningApps programos apžvalga

*Parengė:
informatikos mokytoja
Rūta Jakulienė*

Vilnius, 2025

TURINYS

1. Kas yra LearningApps?	3
2. Registracija ir prisijungimas	4
2.1. Paskyros kūrimas	4
2.2. Prisijungimas prie platformos.....	5
2.3. Pagrindinių sąsajos elementų peržiūra	5
3. Užduočių kūrimas.....	6
3.1. Atitinkančios poros.....	6
3.2. Priskyrimas grupėms	11
3.3. Įrašyti atsakymus ant kortelių.....	14
3.4. Kryžiažodis.....	18
3.5. Žirgų lenktynės	22
4. Užduočių bendrinimas ir dalijimasis	27

1. Kas yra LearningApps?

LearningApps.org yra nemokama internetinė platforma, skirta įvairių interaktyvių užduočių kūrimui, dalijimuisi ir naudojimui. Sukurtos užduotys padeda mokiniams įsitraukti į mokymosi procesą. Platforma naudojama gana plačiai: mokyklose, neformaliojo ugdymo įstaigose bei savarankiškam mokinių mokymuisi.

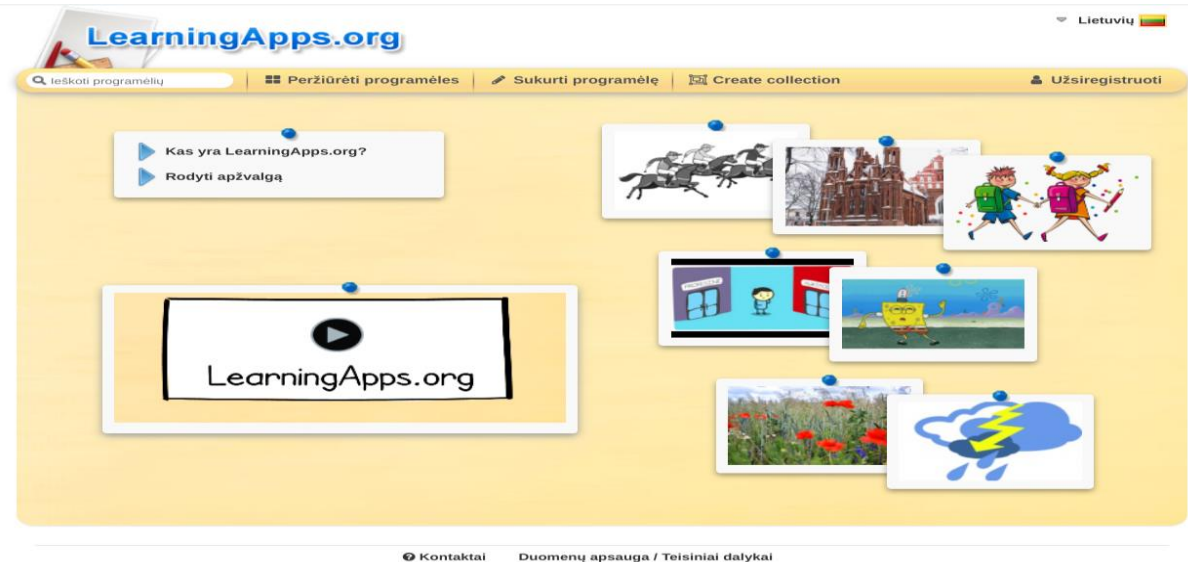
Pagrindinės funkcijos:

- interaktyvių užduočių kūrimas,
- dalinimasis su mokiniais.
- nauda mokytojams ir mokiniams.

2. Registracija ir prisijungimas

2.1. Paskyros kūrimas

Pasirenkame nuorodą <https://learningapps.org> atveriamas langas.



Atsivėrusiame lange pasirenkame **Užsiregistruoti**, atveriamą kortelėlę.

Prisijungti su jūsų LearningApps paskyra



☐ Prisiminti mane (šiose kompiuterioje)

Užregistruokite naują paskyrą.
Pamiršau slaptažodį

Atvertoje prisijungimo kortelėje pasirenkame **Užregistruokite naują paskyrą.**, atveriamą kortelėlę, kurioje užpildome visus laukelius.

Užregistruokite naują paskyrą.

El. pašto adresas

Slaptažodis

Pakartoti slaptažodį

☐ Sutinku su LearningApps.org naudojimosi taisyklėmis.

Saugos kodas



[Atšaukti](#)

Pasirenkame mygtuką

Užregistruoti paskyrą

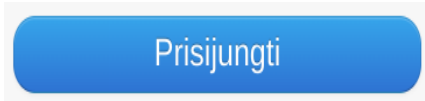
2.2. Prisijungimas prie platformos

Jei paskyrą jau turite, tuomet reikia tik prisijungti. Svetainėje pasirenkame mygtuką



, atvertoje kortelėje užpildome registracijos metu naudotais

prisijungimo duomenimis ir pasirenkame mygtuką



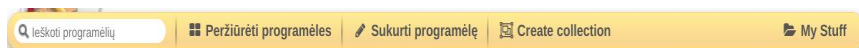
Prisijungti su jūsų LearningApps paskyra

[Užregistruokite naują paskyrą.](#)

[Pamiršau slaptažodį](#)

2.3. Pagrindinių sąsajos elementų peržiūra

Yra išskiriami trys sąsajos elementai, t.y. **Meniu juosta**



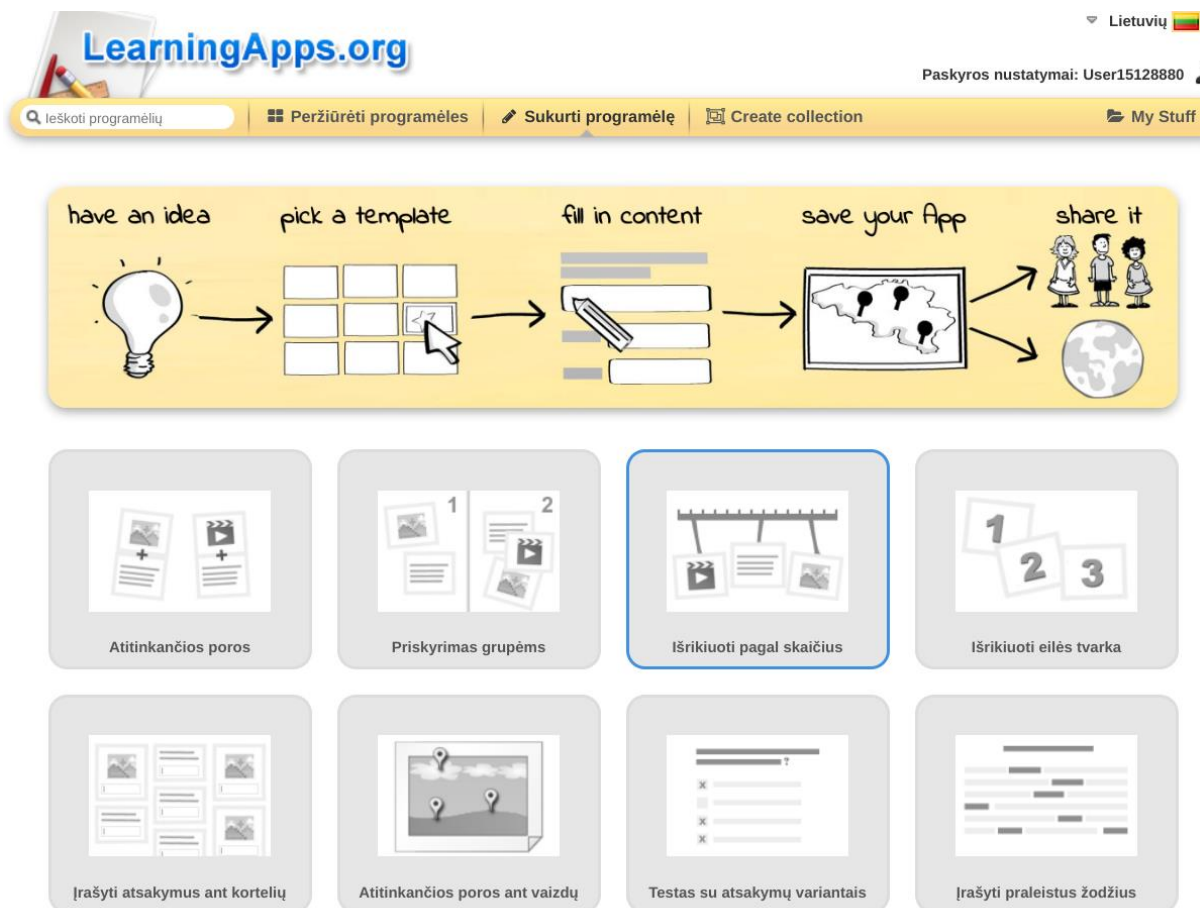
, **Mokytojo skydelis**



ir Ieškos funkcija

3. Užduočių kūrimas

Norėdami kurti užduotis turime pasirinkti , atveriamas langas.

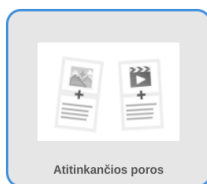


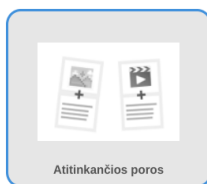
Šiame lange turime pasirinkti, kokio tipo užduotį kursime. Šioje dalyje pateiksime penkių skirtingų tipų išsamų užduočių kūrimą.

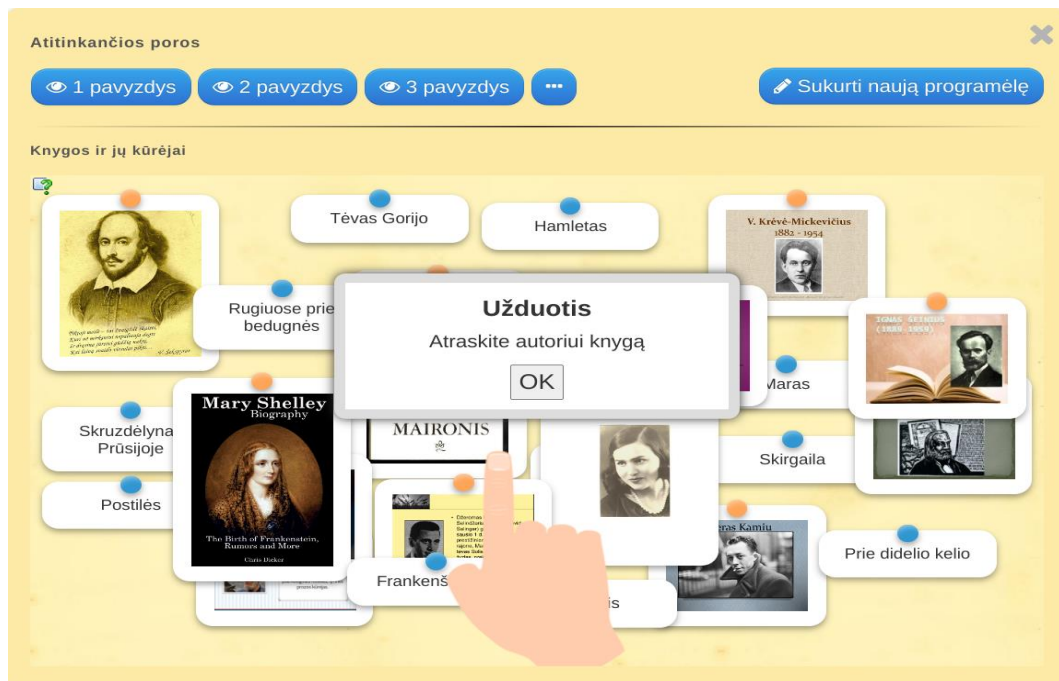
3.1. Atitinkančios poros

Šios užduoties nauda:

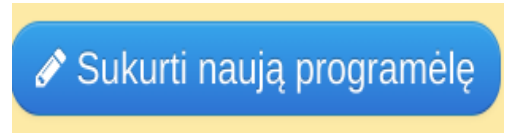
- Lavina loginį mąstymą ir atmintį.
- Padeda mokiniams prisiminti ryšius tarp sąvokų.
- Skatina greitą sprendimų priėmimą ir analizę.



Pasirenkame kortelę  ir ant jos spaudžiame kairį pelės klavišą, atveriamas langas, kuriame galite peržiūrėti kitų mokytojų sukurtas užduotis arba kurti savo.



Aprašyme bus pateikta vieno klausimo nuoseklus kūrimas.



Norėdami sukurti užduotį turite pasirinkti atveriamas langas.

Lietuvių

Programėlės pavadinimas
Rodyti kalbą ? :

Užduoties aprašymas

Pateikite užduoties aprašymą šiai programėlei. Jis bus rodomas paleidžiant. Jei Jums to nereikia, palikite lauką tuščią.

Poros

Įveskite du medijų elementus, kurie turi būti kartu. Tai gali būti tekstai, vaizdai, garso ir vaizdo įrašai.

Pora 1:

Pora 1:

Įrašome pavadinimą

Programėlės pavadinimas

Rodyti kalbą ? :

Toliau galime pateikti užduoties aprašymą savo mokiniams.

Užduoties aprašymas

Pateikite užduoties aprašymą šiai programėlei. Jis bus rodomas paleidžiant. Jei Jums to nereikia, palikite lauką tuščią.

A Tekstas

Pasirenkame **A Tekstas**, atveriamo kortelė kurioje įtraukiame reikiamą informaciją.

Poros

Įveskite du medijų elementus, kurie turi būti kartu. Tai gali būti tekstai, vaizdai, garso ir vaizdo įrašai.

Pora 1: **A** Užuomina:

Užpildyta**Poros**

Įveskite du medijų elementus, kurie turi būti kartu. Tai gali būti tekstai, vaizdai, garso ir vaizdo įrašai.

Pora 1: **A** Užuomina:

Pora 1: **A** Užuomina:

+ Pridėti kitą elementą

Sukūrus vieną klausimą, turime pasirinkti mygtuką tam, kad būtų pradėta kurti nauja pora.

Pora 2: **A Tekstas** **Vaizdas** **Tekstas į kalbą** **Garso įrašas** **Vaizdo įrašas**

Pora 2: **A Tekstas** **Vaizdas** **Tekstas į kalbą** **Garso įrašas** **Vaizdo įrašas**

Analogiškai sukuriame visas kitas užduotis.

Poros

Iveskite du medijų elementus, kurie turi būti kartu. Tai gali būti tekstai, vaizdai, garso ir vaizdo įrašai.

Pora 1:	 	Pingvinas	Užuomina:		
Pora 1:	 	Antarktida	Užuomina:		
Pora 2:	 	Kupranugaris	Užuomina:		
Pora 2:	 	Dykuma	Užuomina:		
Pora 3:	 	Vilkas	Užuomina:		
Pora 3:	 	Miškas	Užuomina:		
Pora 4:	 	Delfinas	Užuomina:		
Pora 4:	 	Vandenynas	Užuomina:		
Pora 5:	 	Liūtas	Užuomina:		
Pora 5:	 	Savana	Užuomina:		



Pasirinkimas leidžia perkelti klausimus aukščiau arba žemiau, pasirinkimas leidžia sukurti pasirinkto klausimo kopiją.

Šioje dalyje kiekvieną klausimą galime papildyti ir klaidinančiu atsakymu.

Papildomi, tačiau klaidingi elementai

Galite pridėti iki 3 papildomų elementų, kurie bus rodomi, tačiau nepriklauso sprendimui.

Elementas:

Jei norime, kad pasirinkus teisingą porą, kortelės išnykus, turime aktyvuoti pasirinkimą

Padaryti, kad teisingai suporavus elementus jie išnyksta

Atitinkančios poros bus automatiškai patikrintos ir išnyks. Be šios parinktės bus tikrinama tik paspaudus patikrinim neišnyks.

☒ Padaryti, kad teisingai suporavus elementus jie išnyksta

Galime pasirinkti, kaip kortelės pateikimo metu turi būti išdėstytos.

Prisegti korteles

Kortelės turi būti virš viena kitos ▼

Kortelės turi būti virš viena kitos

Kortelės turi būti lygiagrečiai viena kitos

Taip pat galime įrašyti norimą tekstą grįžtamajam ryšiui pateikti.

Grįžtamasis ryšys

Pateikite grįžtamojo ryšio tekstą, kuris bus rodomas teisingai išsprendus užduotį.

Puiku, radai teisingą sprendimą!

Pagalbos skiltyje galime pateikti mokiniui užuominas, kad apklausa būtų atliekama lengviau.

Pagalba

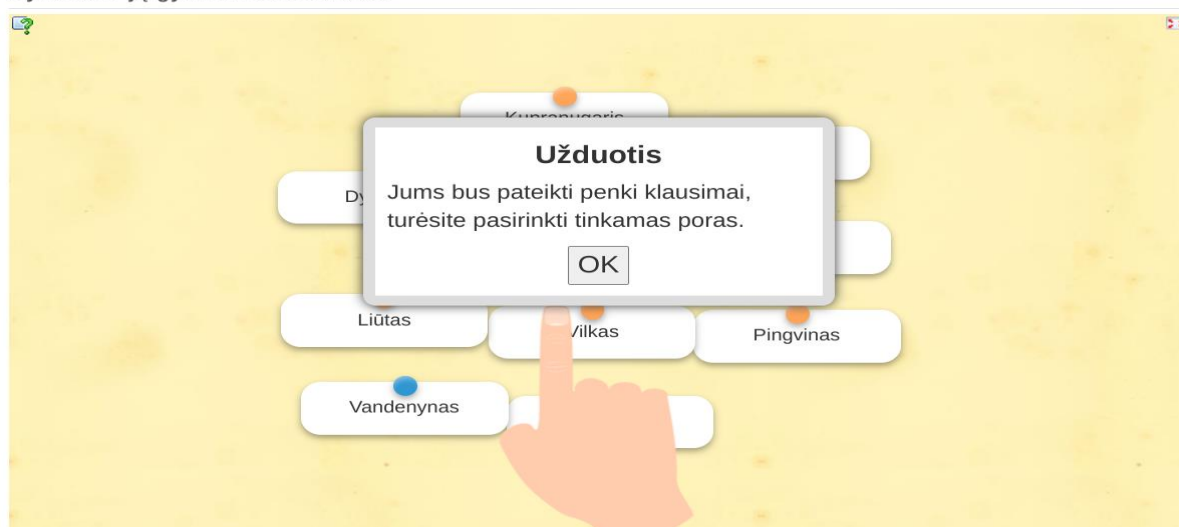
Pateikite užuominų, kaip išspręsti užduotį. Jas bus galima peržiūrėti paspaudus lemputės ikonėlę kairėje viršuje. Arba palikite lauką tuščią.

Viską tinkamai pagal poreikį užpildžius, pasirenkame mygtuką

▶ Baigti redaguoti ir peržiūrėti

Ekrane pateikiamas vaizdas:

Gyvūnai ir jų gyvenamosios vietos



← Toliau redaguoti

Mygtukas

leidžia toliau redaguoti kuriamą užduotį.

✓ Išsaugoti programėlę

Mygtukas

išsaugo sukurtą užduotį.

3.2. Priskyrimas grupėms

Užduotys, kurios tinka grupiniam darbui ar individualiai veiklai.

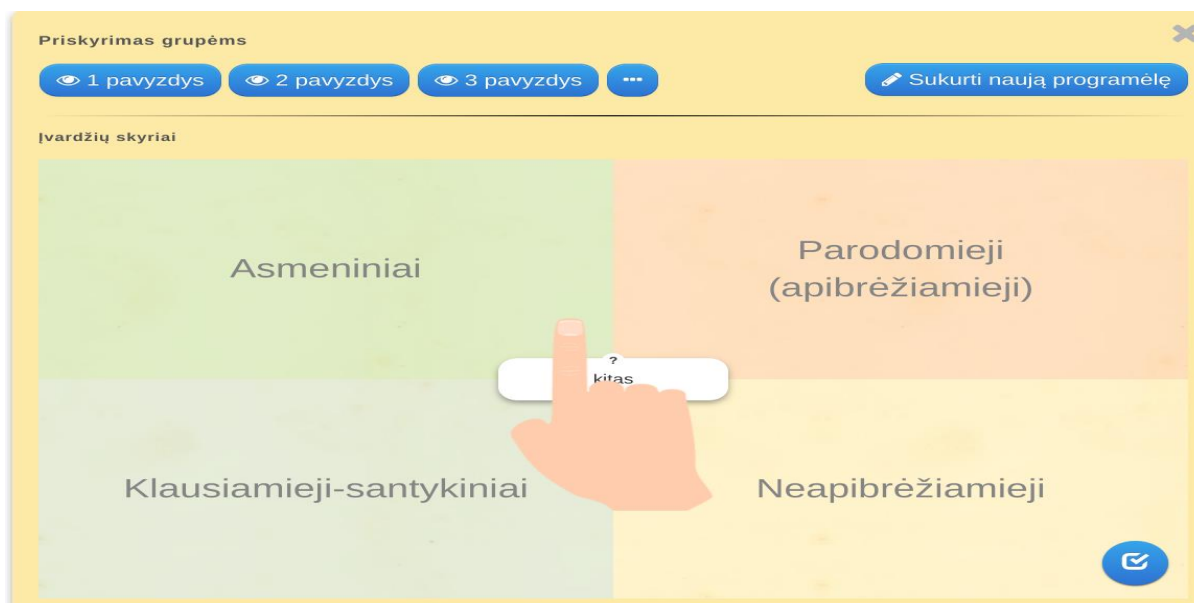
Šios užduoties nauda:

- Skatina **klasifikavimo įgūdžius**
- Lavina **dėmesio koncentraciją**

Pasirenkame  **Sukurti programėlę** atveriamas langas.



Pasirinkus atveriamas langas.



Pasirenkame



Sukurti naują programėlę

, atveriamas langas.

Programėlės pavadinimas

Rodyti kalbą ? :

Pavadinimas nepateiktas

Užduoties aprašymas

Pateikite užduoties aprašymą šiai programėlei. Jis bus rodomas paleidžiant. Jei Jums to nereikia, palikite lauką tuščią.

Aprašymas

Programėlės lange rodomos 2-4 grupės, kurių fone gali būti tekstai arba vaizdai. Galite juos pridėti kiekvienai grupei.

Grupė 1 Fonas:

A Tekstas

Vaizdas



Grupė 1 Elementas 1:

A Tekstas

Vaizdas

Tekstas į kalbą

Garso įrašas

Vaizdo įrašas



+ Pridėti kitą elementą

Grupė 2 Fonas:

A Tekstas

Vaizdas



Grupė 2 Elementas 1:

A Tekstas

Vaizdas

Tekstas į kalbą

Garso įrašas

Vaizdo įrašas



+ Pridėti kitą elementą

Pildome reikiamus laukelius.

Aprašymas

Programėlės lange rodomos 2-4 grupės, kurių fone gali būti tekstai arba vaizdai. Galite juos pridėti kiekvienai grupei.

Grupė 1 Fonas:



A

Vaisiai

Užuomina:



Grupė 1 Elementas 1:



A

Obuolys

Užuomina:



Grupė 1 Elementas 2:



A

Bananiai

Užuomina:



Grupė 1 Elementas 3:



A

Vynuogės

Užuomina:



Grupė 1 Elementas 4:



A

Braškės

Užuomina:



Grupė 1 Elementas 5:



A

Citrina

Užuomina:



+ Pridėti kitą elementą

Grupė 2 Fonas:



A

Daržovės

Užuomina:



Grupė 2 Elementas 1:



A

Morka

Užuomina:



Grupė 2 Elementas 2:



A

Bulvė

Užuomina:



Grupė 2 Elementas 3:



A

Agurkas

Užuomina:



Grupė 2 Elementas 4:



A

Pomidoras

Užuomina:



Grupė 2 Elementas 5:



A

Kopūstas

Užuomina:



+ Pridėti kitą elementą

Bendras sukurto programėlės vaizdas.

Lietuvių
Paskyros nustatymai: User15128880

Peržiūrėti programėles
Sukurti programėlę
Create collection
My Stuff

Programėlės pavadinimas
Rodyti kalbą

Užduoties aprašymas

Pateikite užduoties aprašymą šiai programėlei. Jis bus rodomas paleidžiant. Jei Jums to nereikia, palikite lauką tuščią.

Jums bus pateikti penki klausimai, turėsite pasirinkti tinkamas poras.

Poros

Įveskite du medijų elementus, kurie turi būti kartu. Tai gali būti tekstai, vaizdai, garso ir vaizdo įrašai.

Pora 1:		Pingvinas	Užuomina:		
Pora 1:		Antarktida	Užuomina:		
Pora 2:		Kupranugaris	Užuomina:		
Pora 2:		Dykuma	Užuomina:		
Pora 3:		Vilkas	Užuomina:		
Pora 3:		Miškas	Užuomina:		
Pora 4:		Delfinas	Užuomina:		
Pora 4:		Vandenynas	Užuomina:		
Pora 5:		Liūtas	Užuomina:		
Pora 5:		Savana	Užuomina:		

+ Pridėti kitą elementą

Sukurtą užduotį galime papildyti ir neteisingais atsakymais, tam turime pildyti dalį:

Papildomi, tačiau klaidingi elementai

Galite pridėti iki 3 papildomų elementų, kurie bus rodomi, tačiau nepriklauso sprendimui.

Elementas:

Tekstas

Vaizdas

Tekstas į kalbą

Garso įrašas

Vaizdo įrašas

+ Pridėti kitą elementą

Aktyvuojame pasirinkimą, jeigu norime, kad teisingai sugrupuotos poros išnyktų.

Padaryti, kad teisingai suporavus elementus jie išnyksta

Atitinkančios poros bus automatiškai patikrintos ir išnyks. Be šios parinktės bus tikrinama tik paspaudus patikrinimo mygtuką, o atitinkančios poros neišnyks.

☒ Padaryti, kad teisingai suporavus elementus jie išnyksta

▶ Išsaugoti programėlę

Viską pasirinkus pagal poreikį, pasirenkame mygtuką

3.3. Įrašyti atsakymus ant kortelių

Mokiniai gali įrašyti savo atsakymus, naudojant interaktyvias korteles.

Šios užduoties nauda:

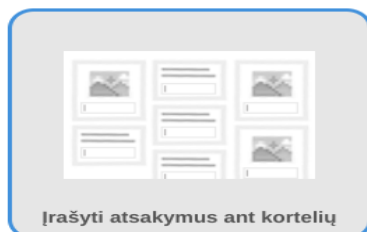
- Paveikslėliai padeda sukurti **kontekstą**, kuris padeda lengviau prisiminti datas ir įvykius.

- Skatina **vizualinį suvokimą** ir susidomėjimą istorija.

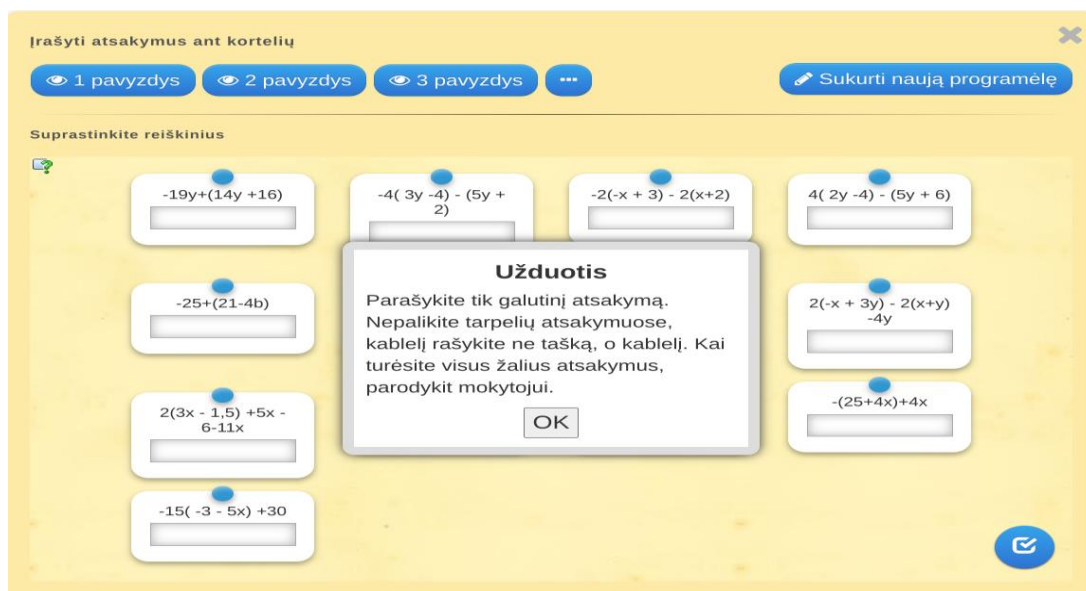
Užduotį rengsime istorijos tema.

 Sukurti programėlę

Pasirenkame , atveriamas langas.



Pasirenkame , atveriamas langas.



 Sukurti naują programėlę

Pasirenkame

, atveriamas langas.

Paskyros nustatymai: User15128880 

 Ieškoti programėlių  Peržiūrėti programėles  Sukurti programėlę  Create collection  My Stuff

Programėlės pavadinimas Rodyti kalbą  :      

Pavadinimas nepateiktas

Užduoties aprašymas

Pateikite užduoties aprašymą šiai programėlei. Jis bus rodomas paleidžiant. Jei Jums to nereikia, palikite lauką tuščią.

Kortelės

Pateikite kortelių turinį ir teisingą sprendimą kiekvienai iš jų. Galite įvesti keletą teisingų atsakymų, atskirtų kabliataškiais (;)

Turinys:  Tekstas  Vaizdas  Tekstas į kalbą  Garso įrašas  Vaizdo įrašas  

Atsakymas / atsakymai:

 Pridėti kitą elementą

Pildome reikiamus laukelius.

LearningApps programos apžvalga

16

Programėlės pavadinimas

Rodyti kalbą 

Istorijos datos

Užduoties aprašymas

Pateikite užduoties aprašymą šiai programėlei. Jis bus rodomas paleidžiant. Jei Jums to nereikia, palikite lauką tuščią.

Instrukcijos:

Perskaitykite pateiktus klausimus.
Peržiūrėkite šalia esančius paveikslėlius – jie padės suprasti užduotį.
I tuščius laukelius įrašykite teisingus atsakymus (data, vyki ar asmenį).

Kortelės

Pateikite kortelių turinį ir teisingą sprendimą kiekvienai iš jų. Galite įvesti keletą teisingų atsakymų, atskirtų kabliataškiais (;)

Turinys:



A

Kada buvo pasirašytas Lietuvos nepriklausomybės aktas? Įrašykite datą.

Užuomina:



Atsakymas / atsakymai:

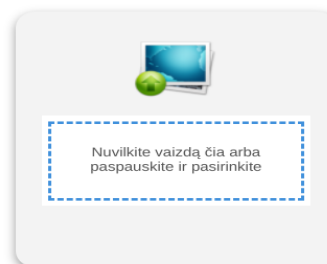
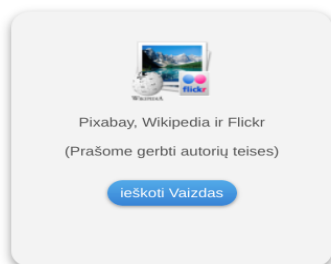
1918 m. vasario 16 d

Toliau aptarsime kaip įtraukti į klausimą paveikslėlį. Turime pasirinkti

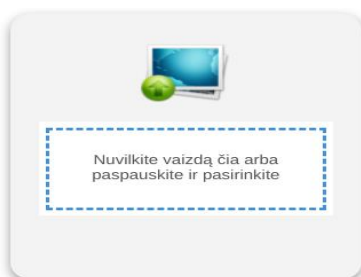
 Vaizdas

atveriamą kortelę.

Pasirinkite Vaizdas ...



Priklausomai kur norime surasti nuotrauką galime pasirinkti. Nagrinėjamu atveju, nuotrauka bus naudojama iš kompiuterio. Norėdami naudoti kompiuteryje esamą nuotrauką



pasirenkame atveriami visi langai nuosekliai, priklausomai kur yra padėtas paveikslukas.

Turinys:



Parinkti vaizdą

Dydis: 267 x 268

Redaguoti vaizdą

Užuomina:



Atsakymas / atsakymai:

su teisingu atsakymu

Turinys:



Parinkti vaizdą

Dydis: 267 x 268

Redaguoti vaizdą

Užuomina:



Atsakymas / atsakymai:

Lietuvos karalius Mindaugas

Sukurta užduotis

LearningApps programos apžvalga

17

Istorijos datos

Užduoties aprašymas

Pateikite užduoties aprašymą šiai programėlei. Jis bus rodomas paleidžiant. Jei Jums to nereikia, palikite lauką tuščią.

Instrukcijos:

Perskaitykite pateiktus klausimus.
Peržiūrėkite šalia esančius paveikslėlius – jie padės suprasti užduotį.
(tuščius laukelius įrašykite teisingus atsakymus (datą, įvykį ar asmenį)).

Kortelės

Pateikite kortelių turinį ir teisingą sprendimą kiekvienai iš jų. Galite įvesti keletą teisingų atsakymų, atskirtų kabliataškiais (;)

Turinys:	<u>Kada buvo pasirašytas Lietuvos nepriklausomybės</u> Užuomina:	
Atsakymas / atsakymai:	<u>1918 m. vasario 16 d</u>	
Turinys:	Parinkti vaizdą Dydis: 421 x 421 Redaguoti vaizdą Užuomina:	
Atsakymas / atsakymai:	<u>Lietuvos karalius Mindaugas</u>	
Turinys:	<u>Kokį įvykį simbolizuoja ši data? Įrašykite pavadinimą.</u> Užuomina:	
Atsakymas / atsakymai:	<u>1990 m. kovo 11 d.</u>	
Turinys:	<u>Kada įvyko Žalgirio mūšis? Įrašykite datą</u> Užuomina:	
Atsakymas / atsakymai:	<u>1410 m. liepos 15 d.</u>	
Turinys:	<u>Kada Lietuva tapo Europos Sąjungos nare? Įrašykite datą</u> Užuomina:	
Atsakymas / atsakymai:	<u>2004 m. gegužės 1 d</u>	

Toliau aptarsime nustatymus. Sąrankos dalyje turite pasirinkti tinkamus nustatymus. Taip palengvinsite mokiniui sprendimą.

Sąranka

Pasirinkite, ar bus atsižvelgiama į įvesto teksto didžiąsias ir mažąsias raides. Jei ši funkcija pasirinkta, visas įvestas tekstas turi tiksliai atitikti numatytus atsakymus. Taip pat pasirinkite, ar užtenka, jog įvesto teksto dalyje būtų teisingas atsakymas (pvz., teisingas atsakymas yra "300", o mokinys įvedė "300 metrų").

- ☐ Įvestame tekste svarbios didžiosios ir mažosios raidės
- ☐ Užtenka, jei įvesto teksto dalyje bus teisingas atsakymas
- ☐ Korteles pateikti atsitiktine tvarka.

Papildomai įrašiau tekstą pagalbos dalyje.

Pagalba

Pateikite užuominų, kaip išspręsti užduotį. Jas bus galima peržiūrėti paspaudus lemputės ikonėlę kairėje viršuje. Arba palikite lauką tuščią.

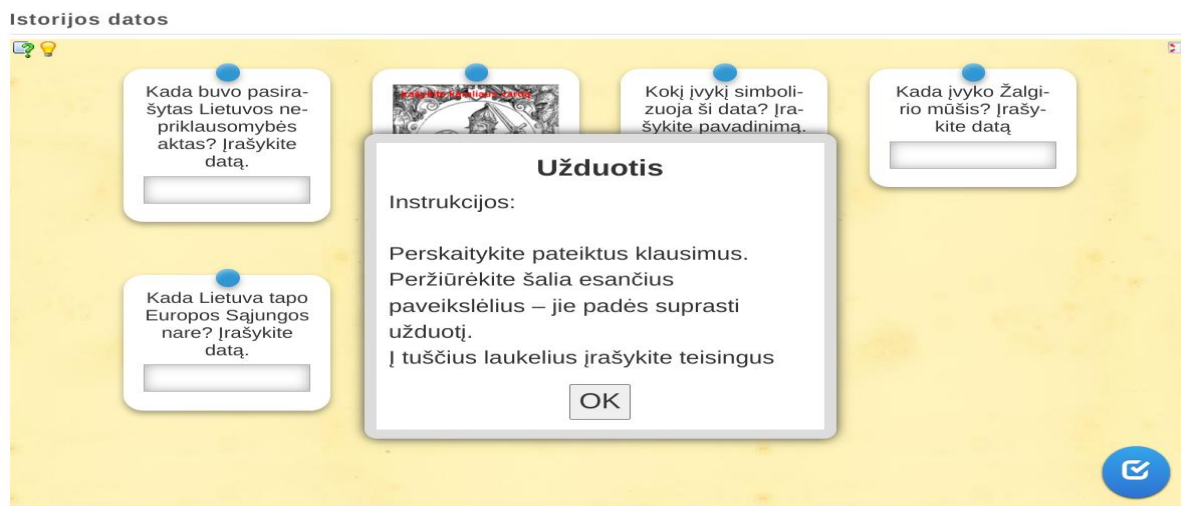
Rašyti datas pagal pavyzdį xxxx m. mėnesis xx d.

Pasirenku mygtuką



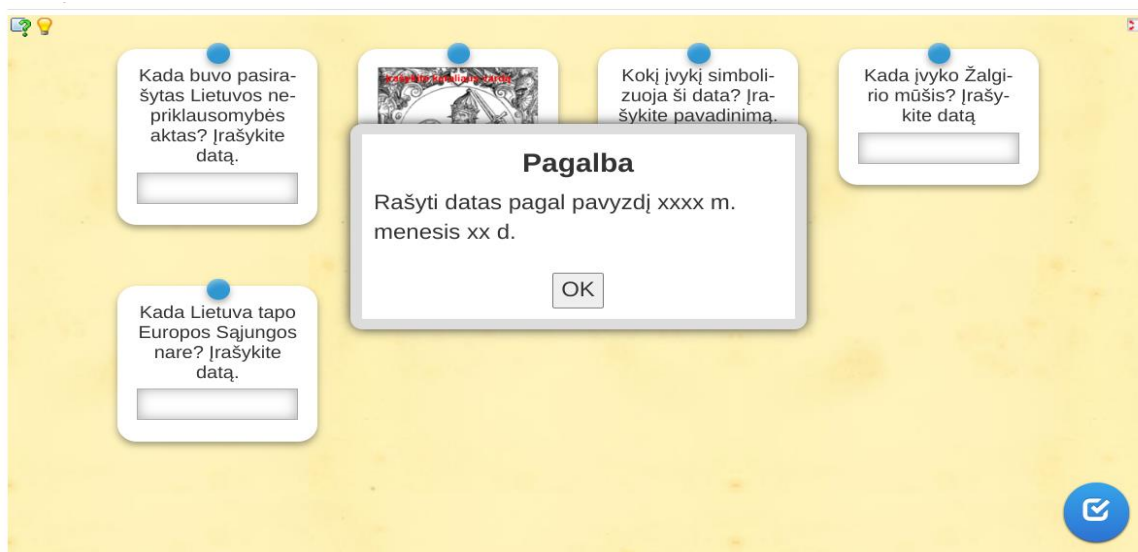
Baigti redaguoti ir peržiūrėti

, rezultatas.



Galima pasirinkti rodyti užduoties aprašymą .

Pasirinkti **Rodyti** pagalbą  ekrane pateikiamas pranešimas.



3.4. Kryžiažodis

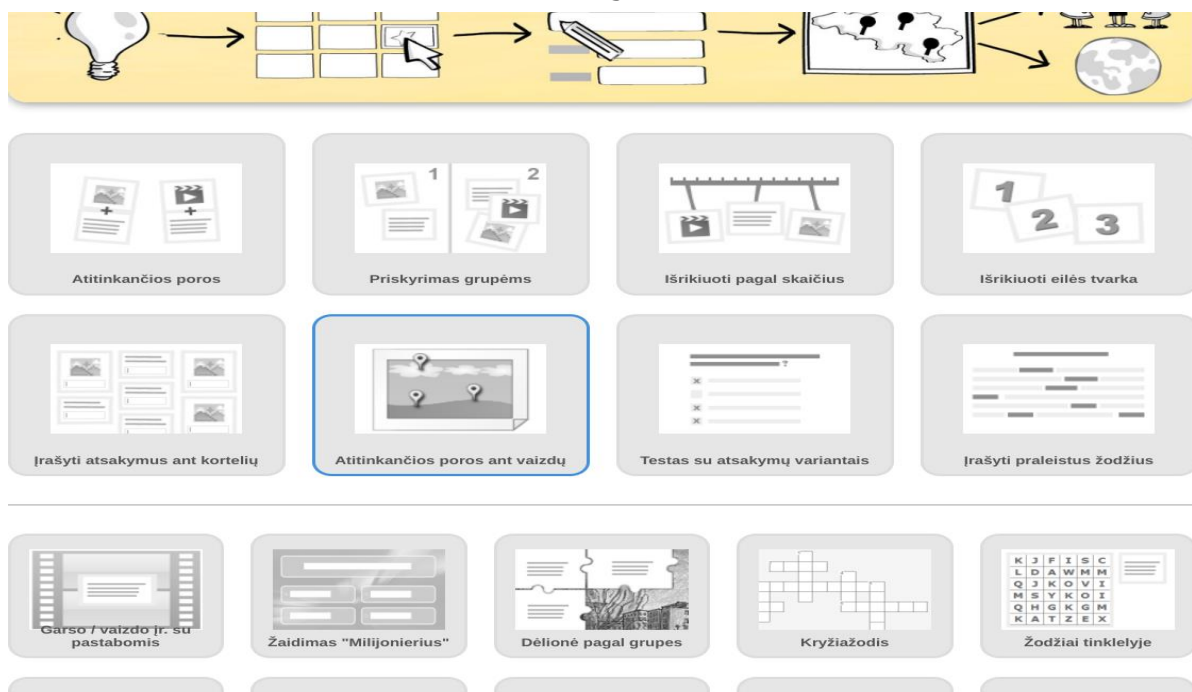
Šios užduoties nauda:

- Vizualinės užuominos padeda greičiau suvokti klausimą ir prisiminti atsakymą.
- Kryžiažodis tampa **patrauklesnis**, ypač vizualiniams mokiniams.

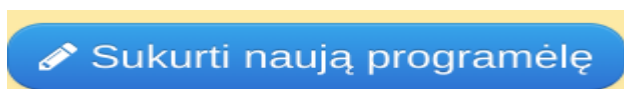
Pasirenkame  **Sukurti programėlę**, atveriamas langas.

LearningApps programos apžvalga

19



Pasirenkame , atveriamas langas.



Pasirenkame , atveriamas langas.

LearningApps programos apžvalga

20

Programėlės pavadinimas

Rodyti kalbą ? :

Pavadinimas nepateiktas

Užduoties aprašymas

Pateikite užduoties aprašymą šiai programėlei. Jis bus rodomas paleidžiant. Jei Jums to nereikia, palikite lauką tuščią.

Fono vaizdas

Jei norite, pasirinkite fono vaizdą Jūsų kryžiažodžiui

Parinkti vaizdą Dydis: 0 x 0 Redaguoti vaizdą

Klausimai

Parašykite kryžiažodžio klausimus

Klausimas: Tekstas Vaizdas Tekstas į kalbą Garso įrašas Vaizdo įrašas

Atsakymas: A

+ Pridėti kitą elementą

Kryžiažodį kursime informatikos tema.

Pateikti klausimai ir atsakymai.

Klausimai

Parašykite kryžiažodžio klausimus

Klausimas: A renginys, kuriuo rašome kompiuteryje Užuomina:

Atsakymas: A Klaviatūra

Klausimas: A Ekranas, kuriame matome vaizdus ir tekstą Užuomina:

Atsakymas: A Vaizduoklis

Klausimas: A Įrenginys, kuris atspausdina tekstus ir paveikslėlius Užuomina:

Atsakymas: A Spausdintuvas

Klausimas: A Įrenginys, kuriuo nukreipiame žymeklį ekrane Užuomina:

Atsakymas: A Pelė

Klausimas: A Dežė, kurioje yra visi svarbiausi kompiuterio komponentai Užuomina:

Atsakymas: A Kompiuteris

+ Pridėti kitą elementą

Ieškomas žodis, rodomas išsprendus visą kryžiažodį

Jei norite, parašykite žodį, kurį sudaro raidės iš kryžiažodžio.

Fiksuotas išdėstymas

Lygiuoti kryžiažodį vertikaliai pagal ieškomą žodį. Tuomet ieškomo žodžio visos raidės turi būti atsakymų žodžiuose. Pirmą raidę turi būti pirmame atsakyme, antrą - antrame ir taip toliau.

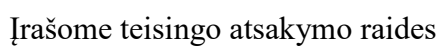
☐ Fiksuotas išdėstymas

Grįžtamasis ryšys

Įrašykite grįžtamojo ryšio tekstą, kuris bus rodomas teisingai išsprendus kryžiažodį.

Puiku, išsprendei teisingai!

Sukurtas kryžiažodis.



ir pasirenkame mygtuką , atsakymui įrašyti į kryžiažodį.

Sprendžiant kryžiažodį įrašiau neteisingas raides.



3.5. Žirgų lenktynės

Žaidybinė užduotis, kur klausimai padeda „lenktyniauti“.

Šios užduoties nauda:

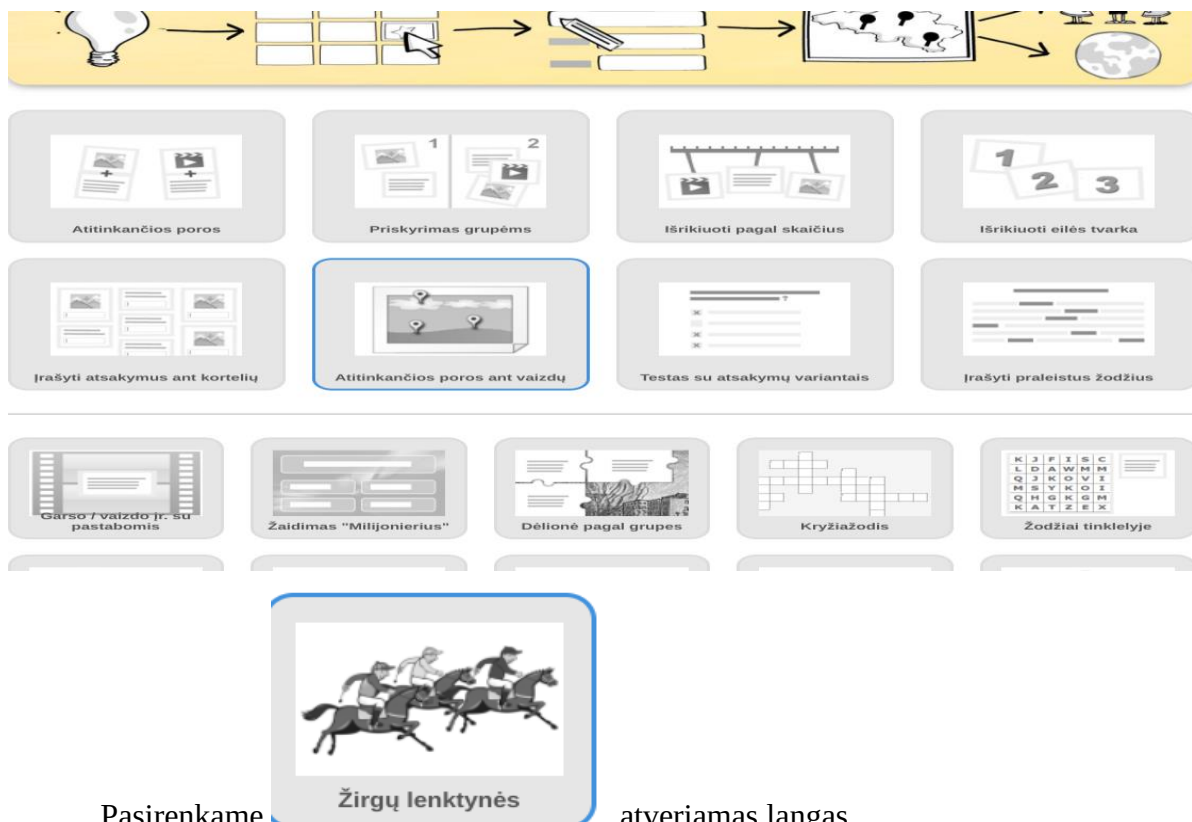
- Dinamiškas ir paveikslėliais pagyvintas fonas didina **mokinių motyvaciją**.
- Žaidimas tampa **smagesnis** ir vizualiai patrauklesnis.

Pasirenkame



Sukurti programėlę

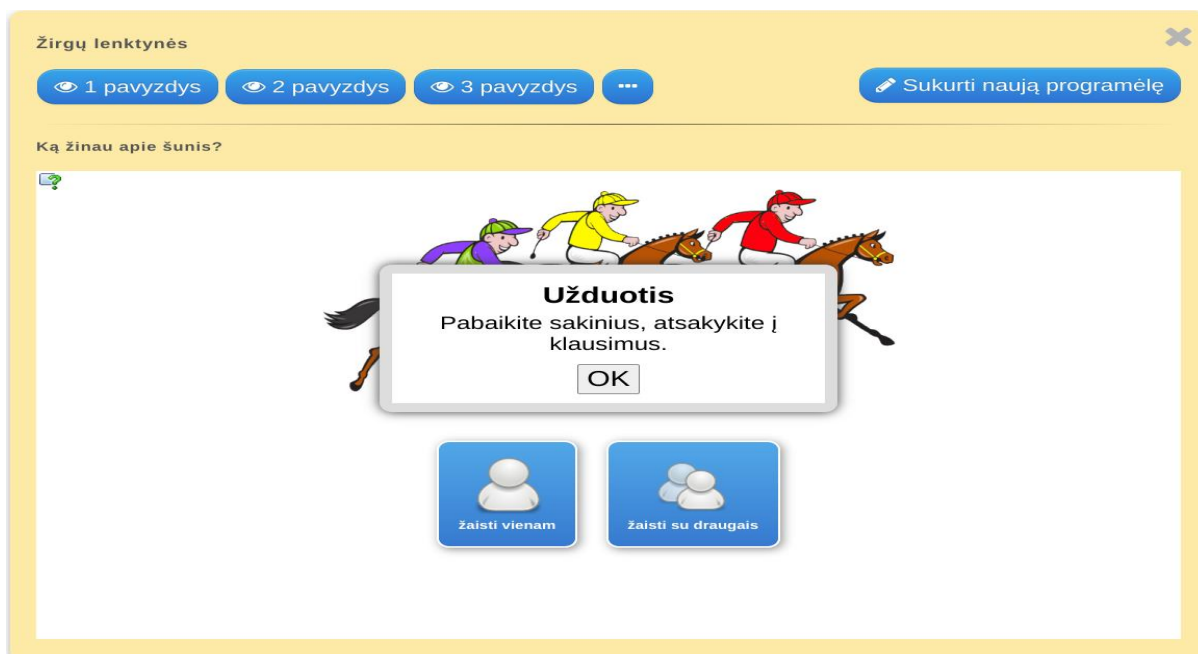
, atveriamas langas.



Pasirenkame

Žirgų lenktynės

, atveriamas langas.



Pasirenkame

Sukurti naują programėlę

, atveriamas langas.

LearningApps.org

ieškoti programėlių | Peržiūrėti programėles | Sukurti programėlę | Create collection | Užsiregistruoti

Programėlės pavadinimas Rodyti kalbą ? :

Pavadinimas nepateiktas

Užduoties aprašymas

Pateikite užduoties aprašymą šiai programėlei. Jis bus rodomas paleidžiant. Jei Jums to nereikia, palikite lauką tuščią.

Klausimai ir atsakymai

Pateikite iki 15 klausimų su galimais atsakymais.

Klausimas: **A Tekstas** **Vaizdas** **Tekstas į kalbą** **Garso įrašas** **Vaizdo įrašas**

Teisingas atsakymas: **A Tekstas** **Vaizdas** **Tekstas į kalbą** **Garso įrašas**

Klaidingas atsakymas: **A Tekstas** **Vaizdas** **Tekstas į kalbą** **Garso įrašas**

Klaidingas atsakymas: **A Tekstas** **Vaizdas** **Tekstas į kalbą** **Garso įrašas**

Klaidingas atsakymas: **A Tekstas** **Vaizdas** **Tekstas į kalbą** **Garso įrašas**

+ Pridėti kitą elementą

Pateikiama užduotis dalimis, bet nuosekliai.



LearningApps.org

▼ Lietuvių

Ieškoti programėlių

Peržiūrėti programėles

Sukurti programėlę

Create collection

Užsiregistruoti

Programėlės pavadinimas

Rodyti kalbą :

Matematikos veiksmai iki 100

Užduoties aprašymas

Pateikite užduoties aprašymą šiai programėlei. Jis bus rodomas paleidžiant. Jei Jums to nereikia, palikite lauką tuščią.

Apskaičiuokite reiškinius

LearningApps programos apžvalga

25

Klausimai ir atsakymai

Pateikite iki 15 klausimų su galimais atsakymais.

Klausimas:	 	45 + 32	Užuomina:			
Teisingas atsakymas:	 	77	Užuomina:			
Klaidingas atsakymas:	 	87	Užuomina:			
Klaidingas atsakymas:	 	66	Užuomina:			
Klaidingas atsakymas:	 	57	Užuomina:			

Klausimas:	 	9 × 6	Užuomina:			
Teisingas atsakymas:	 	54	Užuomina:			
Klaidingas atsakymas:	 	55	Užuomina:			
Klaidingas atsakymas:	 	64	Užuomina:			
Klaidingas atsakymas:	 	44	Užuomina:			

Klausimas:	 	78 – 41	Užuomina:			
Teisingas atsakymas:	 	37	Užuomina:			
Klaidingas atsakymas:	 	53	Užuomina:			
Klaidingas atsakymas:	 	34	Užuomina:			
Klaidingas atsakymas:	 	55	Užuomina:			

Klausimas:	 	24 ÷ 6	Užuomina:			
Teisingas atsakymas:	 	4	Užuomina:			
Klaidingas atsakymas:	 	5	Užuomina:			
Klaidingas atsakymas:	 	6	Užuomina:			
Klaidingas atsakymas:	 	3	Užuomina:			

Rūšiuoti klausimus

Klausimai gali būti rodomi atsitiktine arba numatyta tvarka.

atsitiktine tvarka ▼

Ar vertinamas atsakymo greitumas?

Už kiekvieną teisingą atsakymą gaunamas vienas taškas. Arba, tik greičiausiai atsakęs žaidėjas gauna vieną tašką, o visi kiti, teisingai atsakę, gauna tik pusę taško.

Greičiausiai atsakęs žaidėjas gauna didesnį įvertinimą ▼

Pagalba

Pateikite užuominų, kaip išspręsti užduotį. Jas bus galima peržiūrėti paspaudus lemputės ikonėlę kairėje viršuje. Arba palikite lauką tuščią.

Pasirenkame

mygtuką



Baigti redaguoti ir peržiūrėti

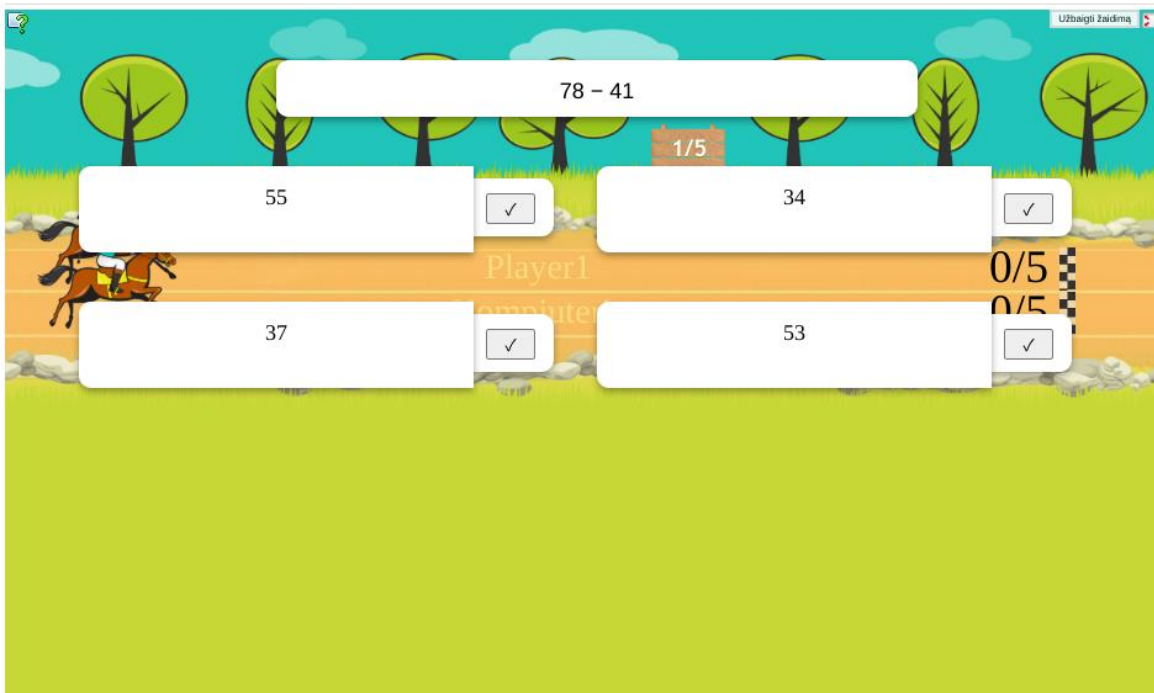
, vaizdas.

Matematikos veiksmai iki 100



Žaisti gali vienas arba dviese. Pasirenkame žaisti vienam, atveriamas langas

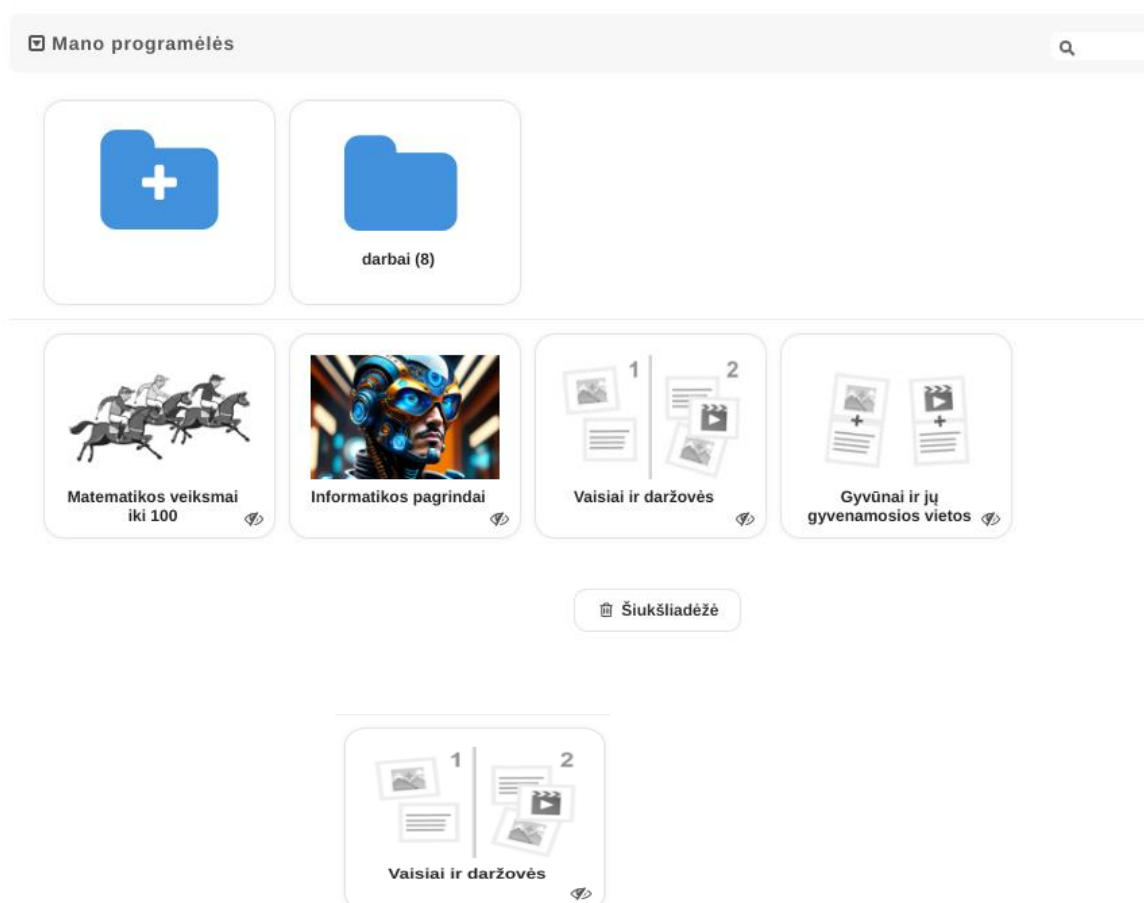
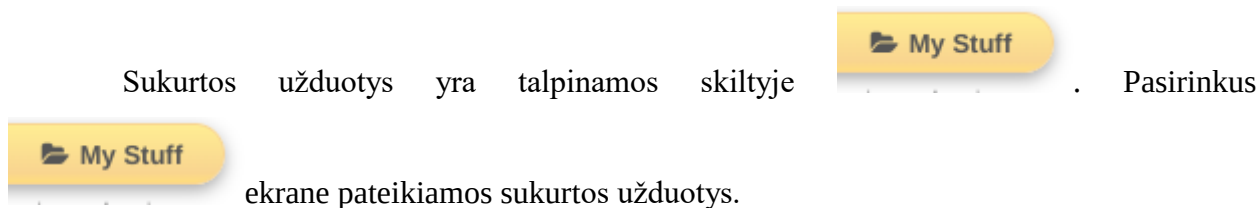
Matematikos veiksmai iki 100



4. Užduočių bendrinimas ir dalijimasis

- Kaip bendrinti sukurtas užduotis su mokiniais ar kolegomis.

Norėdami bendrinti sukurtas užduotis su mokiniais arba kolegomis, turime prisijungti prie LearningApps aplinkos.



Aptarsime užduoties bendrinimą.

1. Atidarome norimą bendrinti užduotį ir pasirenkame šią dalį.



2. Kiekvieną elementą aptarsime atskirai.

 Sukurti panašią programėlę

programėlę.

- suteikia galimybę sukurti panašią

privati programėlė



vieša programėlė

vieša, priklauso kokį statusą pasirinkote.

- sukurta programėlė gali būti privati arba

 Redaguoti programėlę

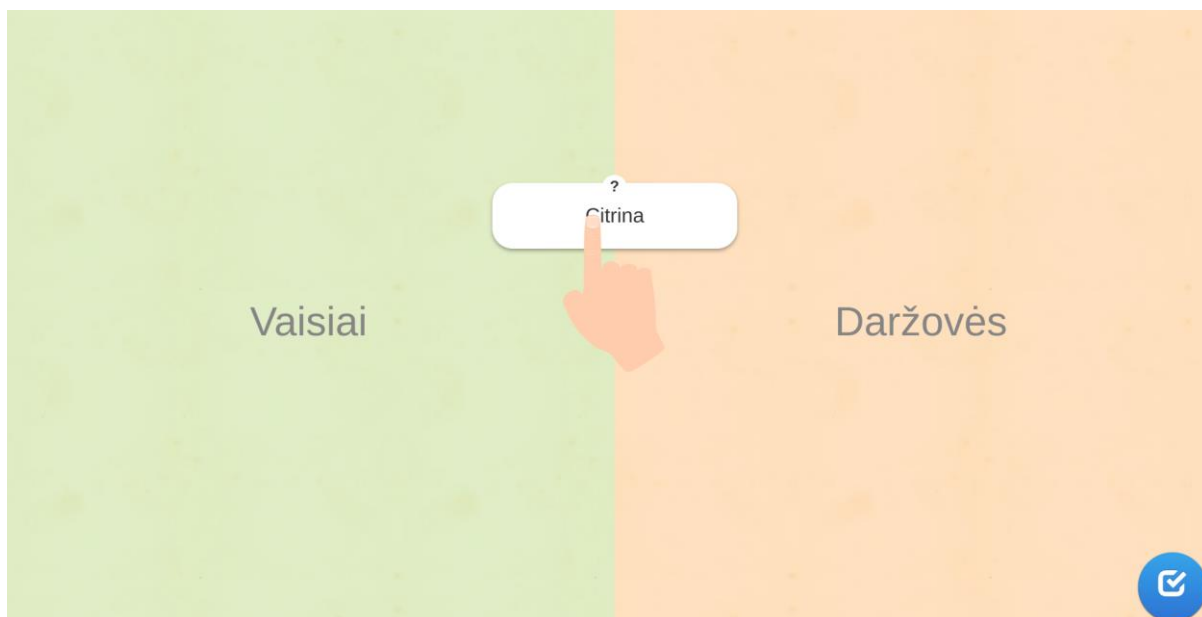
Programėlės redagavimui pasirenkame .

Nuoroda pasidalijimui

Link:

<https://learningapps.org/watch?v=pabgu3ze225>

Atveriamą užduotis atlikimui.



Nuoroda naudojama įterpimui į kuriamą interneto puslapį

rpti:

`<iframe src="https://learningapps.org/watch?v=pabgu3ze225" style="border:0px;width:100%;height:500px" allowfu`

 SCORM

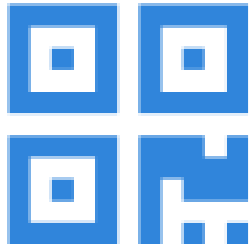
 SCORM

Share:

<https://learningapps.org/display?v=pabgu3ze225>

nuoroda atveria puslapį,

kuriame galite redaguoti savo užduotį.



QR-Code

- užduoties atlikimui galime panaudoti QR kodą.