

Wirtualny Kampus UMCS

Interaktywne gry



Na platformie Wirtualny Kampus dostępne są interaktywne mini gry, które mogą być wykorzystywane w celu uatrakcyjnienia zajęć. Gry umożliwiają naukę i relaks równocześnie. Mogą być traktowane, jako ćwiczenia rozszerzające dla chętnych. Gry powinny motywować i angażować studentów, ale nie rozpraszać.

Gry na Wirtualnym Kampusie są budowane w oparciu i w powiązaniu z już przygotowanymi i istniejącymi w kursie aktywnościami takimi jak słowniki pojęć lub quizami (testami). Dlatego przygotowanie i uruchomienie gier w kursie wymaga minimalnego nakładu pracy od nauczyciela. Gry mogą również podlegać automatycznej ocenie. Niektóre gry mogą być drukowane i używane w postaci papierowej, jako ćwiczenia na zajęciach tradycyjnych.

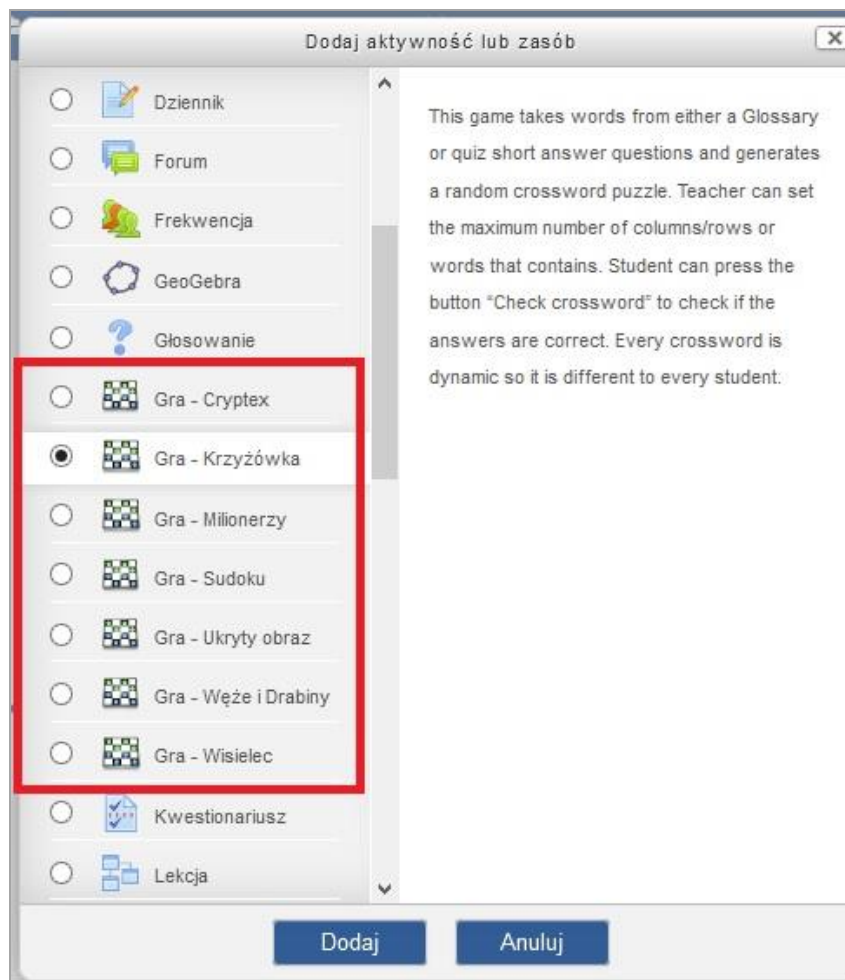
Na platformie dostępne są następujące rodzaje gier:

1. Krzyżówka
2. Cryptex
3. Wisielec
4. Milionerzy
5. Sudoku
6. Węże i drabiny
7. Ukryty obraz

AKTYWOWANIE GRY W KURSIE

Gry do kursu/zajęć dodajemy na platformie jak każdą inną aktywność:

1. Włączenie opcji „Włącz tryb edycji”
2. Wybranie opcji „Dodaj aktywność lub zasób”
3. Zaznaczenie w selektorze określonego rodzaju gry
4. Zatwierdzenie wyboru poprzez wciśnięcie guzika „Dodaj”




Po wybraniu danego rodzaju gry przechodzimy do formularza, w którym określany poszczególne opcje i ustawienia gry. Poniżej zaprezentowane są ustawienia dla gry typu „Wisielec”.

▶ Ogólne
▶ Ocena
▶ Wisielec - ustawienia
▶ Header/Footer Options
▶ Standardowe opcje modułów
▶ Warunki dostępu
▶ Ukończenie aktywności
▶ Tagi








W ustawieniach ogólnych należy:

- nadać nazwę gry
- wskazać rodzaj źródła pytań do gry
- wskazać konkretną aktywność, która będzie źródłem pytań do gry (słownik/ test(quiz)/ kategoria pytań)
- określić liczbę podejść do gry

Ogólne


Name  Wisielec_słownik_rysunek 1


Description

Paragraf **B** *I*       

Ścieżka: p

Wyświetl opis na stronie kursu

Źródło pytań  Słownik pojęć

Wybierz słownik  Słownik_do gier


Wybierz kategorię słownika

Only approved or teacher's glossary entries Nie

Wybierz kategorię pytań Zachowane pytania z kontekstu Test (Quiz): Ćwiczenie - przykład 1_duplikuj : (0)

Dołącz podkategorie Nie

Wybierz quiz Test_import pytań_GIFT_Prawda/Falsz

Maksymalna liczba podejść  4

Disable summarize Nie

Show high score (number of students) 0

W ustawieniach dotyczących oceniania możemy:

- określić ocenę (punktową) dla gry
- czas dostępności gry dla studentów

▼ Ocena

Kategoria ocen ⓘ Bez kategorii ▾

Próg zaliczeniowy ⓘ 5

Ocena maksymalna 10

Metoda oceniania Najwyższa ocena ▾

Open the game ⓘ 11 ▾ lutego ▾ 2021 ▾ 13 ▾ 17 ▾ 📅 Włącz

Zakończ grę 11 ▾ lutego ▾ 2021 ▾ 13 ▾ 17 ▾ 📅 Włącz

W ustawieniach szczegółowych (zdefiniowanych dla konkretnego rodzaju gry) możemy np.:

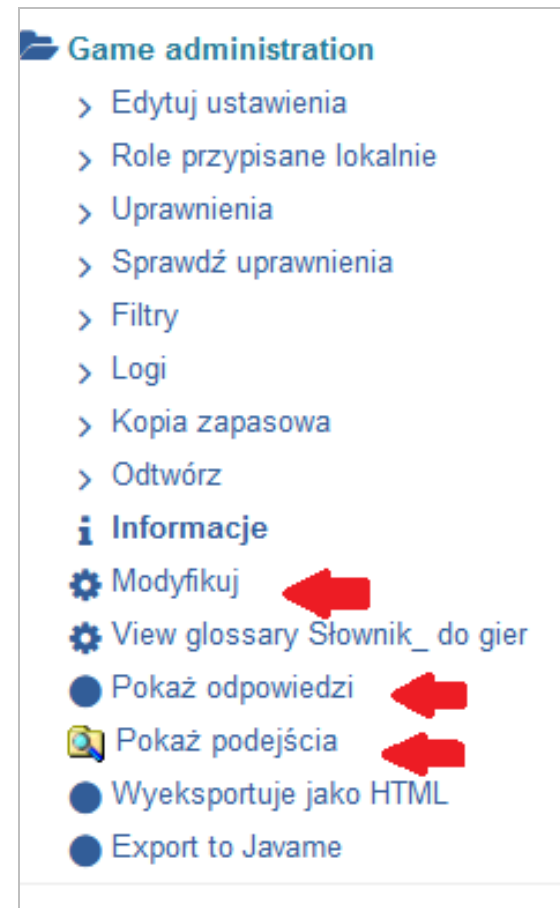
- określić liczbę wyrazów na jedną grę
- rodzaj informacji pomocniczych jakie będą zastosowane (np. pokazywanie pierwszej czy ostatniej litery w odgadywanym wyrazie/haśle)
- liczbę dozwolonych błędów

▼ Wisielec - ustawienia

Ilość słów na grę	<input type="text" value="6"/>
Pokazuj pierwszą literę	<input type="text" value="Tak"/> ▼
Pokazuj ostatnią literę	<input type="text" value="Tak"/> ▼
Zezwól na spacje w wyrazach	<input type="text" value="Nie"/> ▼
Zezwól na symbol - w wyrazach	<input type="text" value="Nie"/> ▼
Maximum number of errors (have to be images named hangman_0.jpg, hangman_1.jpg, ...)	<input type="text" value="6"/>
Wybierz obrazek wisielca	<input type="text" value="1"/> ▼
Pokazywać pytania ?	<input type="text" value="Tak"/> ▼
Pokazuj na koniec prawidłową odpowiedź	<input type="text" value="Tak"/> ▼
Język słów	<input type="text" value="-----"/> ▼
User defined language	<input type="text"/>

Prowadzący ma dostęp do panelu sterowania grą, w którym może m.in.:

- modyfikować ustawienia gry
- sprawdzać udzielone odpowiedzi przez studentów
- usuwać wykonane podejścia do gry



RODZAJE GIER – PODSTAWOWE INFORMACJE

KRZYŻÓWKA

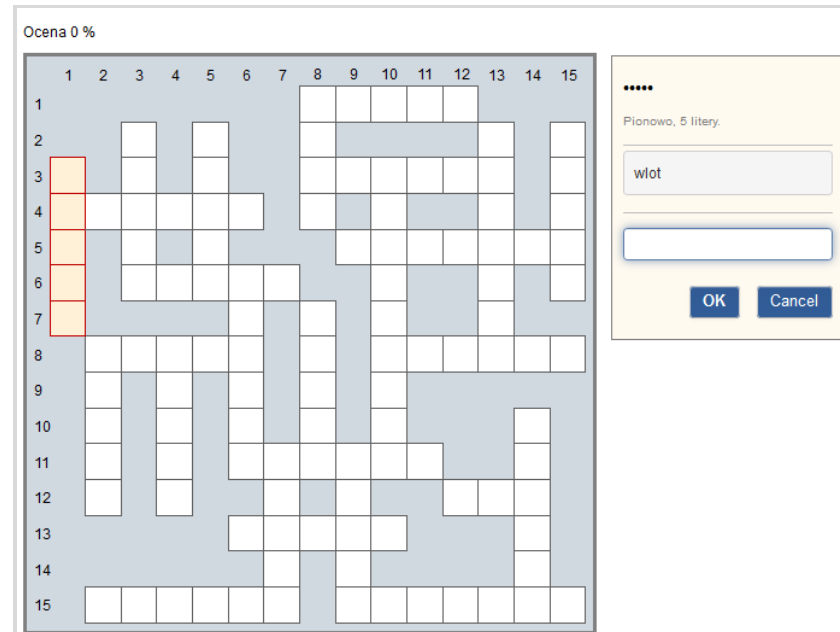
Zagadka słowna polegająca na odgadywaniu i wpisywaniu odpowiednich wyrazów w odpowiednie rubryki.

Krzyżówka może być generowana na podstawie:

- słownika pojęć (wprowadzonych w nim haseł i definicji pojęć)
- pytań typu krótka odpowiedź znajdujących się w kategorii pytań
- testu zawierającego pytania typu krótka odpowiedź.

Krzyżówka może być wydrukowana i stosowana w formie papierowej.

Zastosowanie gry: znajomość definicji, tłumaczenia, powtórka słownictwa.



CRYPTEX

Gra podobna do krzyżówki, ale odpowiedzi są ukryte na tablicy z literami. Po udzieleniu prawidłowej odpowiedzi - wyraz pojawia się na tablicy (poprzez podświetlenie odpowiednich liter tworzących wyraz).

Cryptex może być generowany na podstawie:

- słownika pojęć (wprowadzonych w nim haseł i definicji pojęć)
- pytań typu krótka odpowiedź znajdujących się w kategorii pytań
- testu zawierającego pytania typu krótka odpowiedź.

Gra może być wydrukowana i stosowana w postaci papierowej.

Zastosowanie gry: znajomość definicji, tłumaczenia, powtórka słownictwa.

Ocena 5 %

A	T	V	K	A	L	D	V	C	I	E	R	C	A	N	V	A	S	S
W	E	U	I	R	I	G	I	G	T	S	E	R	R	U	A	F	E	M
H	S	L	F	P	I	V	O	T	A	L	E	A	S	G	R	M	I	T
I	A	N	A	B	L	E	L	T	R	I	N	F	U	R	A	A	W	L
S	I	E	C	S	C	H	A	R	G	E	E	T	R	A	W	L	N	T
T	D	R	G	E	P	E	T	T	E	O	R	E	T	B	S	I	S	A
L	R	A	W	C	P	B	E	S	T	R	I	D	E	T	U	C	L	S
E	M	B	R	O	I	L	S	U	L	A	C	N	I	R	W	E	O	A
B	O	L	D	N	V	U	U	E	T	N	C	E	C	B	L	A	T	A
L	L	E	B	D	U	E	U	L	B	K	I	S	V	R	E	F	L	I
O	A	A	S	U	S	P	E	N	D	H	I	N	A	I	N	A	E	A
W	R	N	T	C	E	R	C	I	R	E	D	R	E	N	G	C	A	N
E	E	C	A	I	T	I	L	T	N	T	B	I	A	S	E	I	T	K
R	V	A	D	V	A	N	T	A	G	E	R	E	D	I	I	L	R	A
V	U	P	N	E	N	T	N	I	U	E	I	M	E	D	E	I	R	L
A	V	T	R	A	T	A	I	N	S	T	R	U	M	E	N	T	A	L
I	C	U	R	A	T	E	K	T	C	U	I	S	T	R	U	A	W	E
S	A	R	A	W	U	E	R	E	M	O	R	S	E	V	S	T	N	G
T	R	E	A	D	K	N	E	D	S	E	R	E	I	A	P	E	P	E

Koniec gry Drukuj

2. to accuse someone of something

Odpowiedź

WISIELEC

Gra polega na odgadywaniu wyrazów poprzez wskazanie odpowiednich liter. Błędne odpowiedzi są zaznaczane przez pojawienie się kolejnych części rysunku „wisielca”.

W ustawieniach gry jest możliwość wskazania np. liczby wyrazów w grze czy maksymalnej liczby błędów.

Do wyboru są dwie ilustracje „wisielca”:



(rysunek 1)




(rysunek 2)

W grze wyrazy do odgadywania są generowane z:

- słownika pojęć (wprowadzonych w nim haseł i definicji pojęć)
- pytań typu krótka odpowiedź znajdujących się w kategorii pytań
- testu zawierającego pytania typu krótka odpowiedź.

Zastosowanie gry: tłumaczenia, powtórka słownictwa, znajomość definicji.

Logopedia



Pozostała TYLKO 1 próba

SPEECH _ HERAPY

Litery: **A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z _**

Ocena : 87 %

Ocena za całą grę : 2 %

MILIONERZY

Gra wzorowana na teleturnieju telewizyjnym i polega na udzieleniu odpowiedzi na pojawiające się kolejne pytania.

W czasie gry są do dyspozycji trzy koła ratunkowe (50: 50 (pół na pół); pytanie do publiczności; telefon do przyjaciela). Po udzieleniu prawidłowej odpowiedzi zostajemy automatycznie przeniesieni do kolejnego pytania (na wyższy poziom gry).

Źródłem pytań dla tego typu gry jest:

- test zawierający pytania jednokrotnego wyboru).
- pytania jednokrotnego wyboru (znajdujące się w kategorii pytań).

W opcjach gry jest możliwość wyboru kolorystyki tła ([zapis szesnastkowy](#) np.

#00FFFF, #008000, #808080).

Zastosowanie gry: znajomość definicji, tłumaczenia, powtórka słownictwa, powtórka materiału.

50:50

Wskaźnik ogólnego zadłużenia wzrósł z poziomu 70% do 80%, co oznacza, że w roku badanym:

15	15000
14	80000
13	40000
12	20000
11	10000
10	5000
9	4000
8	2000
7	1500
6	1000
5	500
4	400
3	300
2	200
1	100

A zmniejszyła się niezależność finansowa podmiotu.

B wzrósł zakres samofinansowania przedsiębiorstwa.

C wzrósł poziom kapitału obcego.

D zmalał udział kapitału obcego.

SUDOKU

Gra wzorowana na łamigłówce polegającej na wypełnieniu diagramu 9×9 w taki sposób, aby w każdym z dziewięciu kwadratów (bloków) znalazło się po jednej cyfrze od 1 do 9.

W tej wersji gry na Kampusie po wybraniu odpowiedniego bloku i udzieleniu prawidłowej odpowiedzi nazwa bloku automatycznie zamienia się na wygenerowaną cyfrę (wyróżnioną kolorem).

Sudoku może być generowane na podstawie:

- słownika pojęć (wprowadzonych w nim haseł i definicji pojęć)
- pytań typu krótka odpowiedź/jednokrotny wybór znajdujących się w kategorii pytań
- testu zawierającego pytania typu krótka odpowiedź.

Zastosowanie gry: znajomość definicji, tłumaczenia, powtórka słownictwa.

5	8	6	2	A11	A12	A19	A20	A21
A4	1	4	A13	A14	A15	A22	A23	A24
A7	A8	A9	5	A17	A18	9	A26	6
A28	2	8	A37	A38	A39	A46	A47	A48
A31	6	A33	A40	A41	A42	4	1	9
A34	A35	5	A43	4	7	A52	A53	A54
A55	A56	A57	4	7	1	6		
A58	A59	A60		2		5	4	
3	A62	2						

[Oceń odpowiedzi](#)

A4. test
Odpowiedź:

WĘŻE I DRABINY

Gra wzorowana na grze planszowej - gdy pionek zatrzyma się na dole drabiny, to gracz korzysta ze skrótu i pnie się w górę. Jeżeli pionek zatrzyma się na ogonie węża, to pionek spada w dół na głowę węża. Celem gry jest dotarcie do pola z najwyższym numerem.

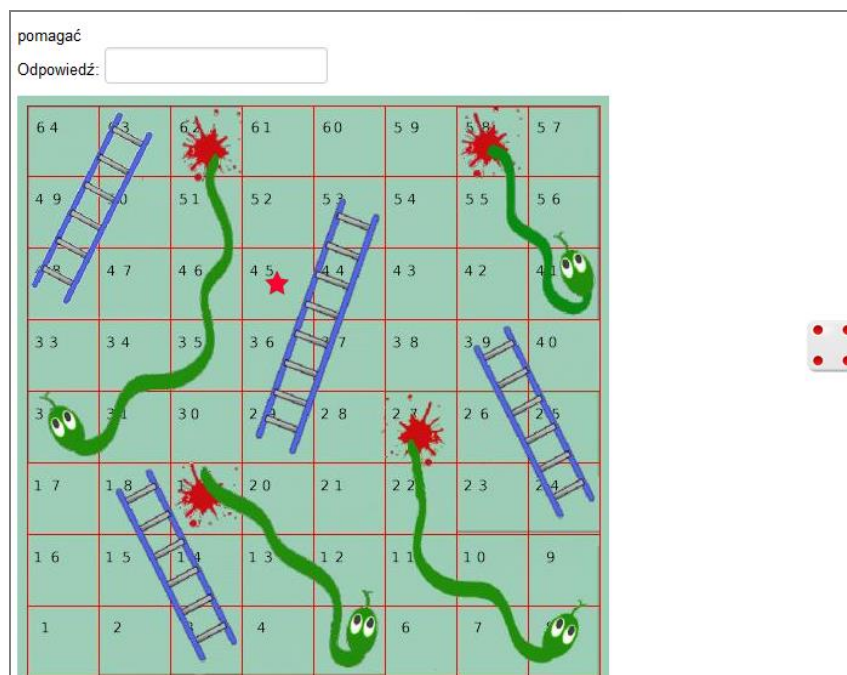
Na Kampusie w tej wersji gry po udzieleniu prawidłowej odpowiedzi pionek (★) przesuwa się po planszy zgodnie z liczbą wylosowanych punktów w kostce.

Gra może być generowana na podstawie:

- słownika pojęć (wprowadzonych w nim haseł i definicji pojęć)
- pytań typu krótka odpowiedź/jednokrotny wybór znajdujących się w kategorii pytań
- testu zawierającego pytania typu krótka odpowiedź.

W opcjach gry jest możliwość wyboru różnych układów i rodzajów tła planszy.

Zastosowanie gry: znajomość definicji, tłumaczenia, powtórka słownictwa.



UKRYTY OBRAZ

W grze zaprezentowany jest ukryty obraz, z którym jest związane główne pytanie w grze.

Obraz jest stopniowo odsłaniany po udzielaniu poprawnych odpowiedzi na poszczególne pytania.

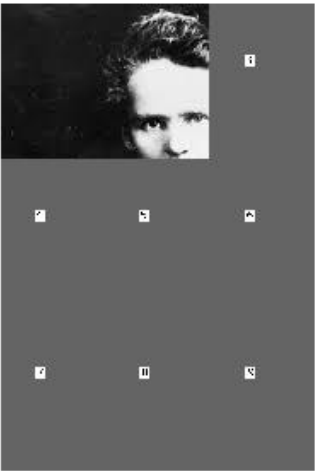
Gra budowana jest w oparciu o dwie aktywności: słownik pojęć, z którego jest generowane pytanie główne i obraz w grze oraz testu lub drugiego słownika pojęć.

Pytania sprawdzające w grze mogą być generowane z:

- słownika pojęć (wprowadzonych w nim haseł i definicji pojęć)
- pytań (różnego typu) znajdujących się w kategorii pytań
- testu (zawierającego pytania różnego typu).

Zastosowanie gry: znajomość definicji, tłumaczenia, powtórka słownictwa, powtórka materiału.

Czyj jest to portret? Odpowiedź:



A3.
sprawa

Oceń odpowiedzi

Odpowiedź: