


РАБОТИЛНИЦА EDUCAPLAY

НАСОКИ ЗА КРЕИРАЊЕ НА ИНТЕРАКТИВНИ ИГРИ ВО НАСТАВАТА ПО ГЕОГРАФИЈА

Автори: м-р Мите Ристов, Даниела Ристова

I. Интерактивни неми карти

1. Се најавувате (**login**) на www.educaplay.com и одбирате **New Activity**.
2. Од ново отворениот прозорец во делот на тип на активност (**Type of activity**) ја одбирате иконата  (**Interactive Map**), во **Title** го впишувате насловот на играта, а во **Description** внесувате краток опис на играта (три до четири зборови). Подолу во **Knowledge Area** од паѓачкото мени одбирате **Geography** и во **Audience Age** со лизгање одбирате за која возраст на ученици е соодветна играта. На крај на овој чекор во десниот горен агол одбирате **Next**.
3. Во ново отворениот прозорец, во горниот лев агол имате икона Tutorial на која доколку кликнете ќе се прикаже видео со насоки како да се креира соодветната игра. Во самиот прозорец се забележуваат зелени копчиња на кои е испишано Premium и се однесуваат на дополнителни подесувања на играта, за премиум корисници, кои за да можат да се користат треба претходно да се плати за нив. Под нив во делот **General Data** се одбира копчето **Edit** и од дополнителниот отворен прозорец се одбира дали сакаме играта да има време на играње (**Time limit**), ако одбереме да, тогаш се впишува времето, а во **Number of attempts** се впишува колку обиди да му се даде на ученикот за да го одговори точниот одговор (најчесто 1 или 2 обиди). Наредна опција е како да се одговори на прашањата (**Way to fill in**), со испишување (**write**) на одговорот или со кликање (**click**) врз него. Потоа, како да се реализира играта (**Way to perform**), со играње (**play**), со претходно разгледување на одговорите (**demonstration**) или со двете опции (**both**), каде прво се гледат одговорите, а после се игра играта. Доколку се изберат demonstration или both, друга опција е начин на презентирање (**Way to Present**), каде има две можности за презентација, по соодветен редослед (**sequence**) или слободна форма (**free**). На крај се кликува на **Send**.
4. Во делот **Map Image** се клика на **Add**. Се отвара нов прозорец се одбира **Choose File** и се бара соодветната слика или карта од компјутерот и се клика на **Send**.
5. Во делот **Activity answers** кликаете на **Add answers** и ви се отвара нов прозорец. Најгоре во празното поле за одговор (**Answer**) го впишувате точниот одговор, потоа на самата карта или слика подолу, во нејзиниот горен лев агол, се наоѓа **симбол на мета**, кој со влечење се мести на саканата позиција соодветна на одговорот. На крај под сликата се клика на **Send**. Оваа постапка се повторува онолку пати колку што сметаме дека треба да има, во зависност од активноста. Секој одговор во листата може да се менува (edit) или брише (delete) според потребите.
6. Во десниот дел на прозорецот, на копчето **Edit Data**, можете да ги измените претходно внесените генерални податоци за играта креирани со чекор 2.


7. За завршување со креирањето мора во десниот долен агол на екранот, во делот **Labels** да внесете најмалку три клучни зборови кои ќе ја отсликуваат играта. Во празното поле го впишувате зборот и кликаете на **Add**. Постапката се повторува и за останатите зборови.
8. На крај, со одбирање на **Preview** може да се прегледа играта пред да се објави. Доколку сте задоволни од направеното се одбира **Publish Activity** и играта е објавена во јавноста на вашиот профил. Истата можете да ја најдете во десниот горен агол, каде покрај вашата слика и име има мала стрелка надолу (**My menu**), кликаете на стрелката и одбирате **My educaplay**. Доколку сакате играта да ја дополните или измените можете да одберете **Edit** или други опции, како бришење, дуплирање и ресетирање на резултатите во **Options**.

РАБОТИЛНИЦА EDUCAPLAY

НАСОКИ ЗА КРЕИРАЊЕ НА ИНТЕРАКТИВНИ ИГРИ ВО НАСТАВАТА ПО ГЕОГРАФИЈА

Автори: м-р Мите Ристов, Даниела Ристова

II. Игри со поврзување на слики


1. Се најавувате (**login**) на www.educaplay.com и одбирате **New Activity**.
2. Од ново отворениот прозорец во делот на тип на активност (**Type of activity**) ја одбирате иконата  (**Matching Columns Game**), во **Title** го впишувате насловот на играта, а во **Description** внесувате краток опис на играта (три до четири зборови). Подолу во **Knowledge Area** од паѓачкото мени одбирате **Geography** и во **Audience Age** со лизгање одбирате за која возраст на ученици е соодветна играта. На крај на овој чекор во десниот горен агол одбирате **Next**.
3. Во ново отворениот прозорец, во горниот лев агол имате икона Tutorial на која доколку кликнете ќе се прикаже видео со насоки како да се креира соодветната игра. Во самиот прозорец се забележуваат зелени копчиња на кои е испишано Premium и се однесуваат на дополнителни подесувања на играта, за премиум корисници, кои за да можат да се користат треба претходно да се плати за нив. Под нив во делот **General Data** се одбира копчето **Edit** и од дополнителниот отворен прозорец се одбира дали сакаме играта да има време на играње (**Time limit**), ако одбереме да, тогаш се впишува времето, а во **Number of attempts** се впишува колку обиди да му се даде на ученикот за да го одговори точниот одговор (најчесто 1 или 2 обиди). На крај се кликнува на **Send**.
4. Во делот **Matches** се клика на **Add**. Се отвара нов прозорец поделен на два дела. Прво се пополнува полето A, со текст (се впишува во празното поле), слика (се одбира иконата под празното поле, се одбира **Choose File** и се бара соодветната слика од компјутерот) или аудио (истата постапка), се клика на **Next**, па се пополнува полето B и се клика на **Finish**. За дополнителни слики повторно се одбира **Add** и се повторува чекор 4 онолку пати колку што е потребно.
5. Во десниот дел на прозорецот, на копчето **Edit Data**, можете да ги измените претходно внесените генерални податоци за играта креирани со чекор 2.
6. За завршување со креирањето мора во десниот долен агол на екранот, во делот **Labels** да внесете најмалку три клучни зборови кои ќе ја отсликуваат играта. Во празното поле го впишувате зборот и кликате на **Add**. Постапката се повторува и за останатите зборови.
7. На крај, со одбирање на **Preview** може да се прегледа играта пред да се објави. Доколку сте задоволни од направеното се одбира **Publish Activity** и играта е објавена во јавноста на вашиот профил. Истата можете да ја најдете во десниот горен агол, каде покрај вашата слика и име има мала стрелка надолу (**My menu**), кликате на стрелката и одбирате **My educaplay**. Доколку сакате играта да ја дополните или измените можете да одберете **Edit** или други опции, како бришење, дуплирање и ресетирање на резултатите во **Options**.

РАБОТИЛНИЦА EDUCAPLAY

НАСОКИ ЗА КРЕИРАЊЕ НА ИНТЕРАКТИВНИ ИГРИ ВО НАСТАВАТА ПО ГЕОГРАФИЈА

Автори: м-р Мите Ристов, Даниела Ристова

III. Квиз прашања

1. Се најавувате (**login**) на www.educaplay.com и одбирате **New Activity**.
2. Од ново отворениот прозорец во делот на тип на активност (**Type of activity**) ја одбирате иконата  (**Quiz**), во **Title** го впишувате насловот на играта, а во **Description** внесувате краток опис на играта (три до четири зборови). Подолу во **Knowledge Area** од паѓачкото мени одбирате **Geography** и во **Audience Age** со лизгање одбирате за која возраст на ученици е соодветна играта. На крај на овој чекор во десниот горен агол одбирате **Next**.
3. Во ново отворениот прозорец, во горниот лев агол имате икона Tutorial на која доколку кликнете ќе се прикаже видео со насоки како да се креира соодветната игра. Во самиот прозорец се забележуваат зелени копчиња на кои е испишано Premium и се однесуваат на дополнителни подесувања на играта, за премиум корисници, кои за да можат да се користат треба претходно да се плати за нив. Под нив во делот **General Data** се одбира копчето **Edit** и од дополнителниот отворен прозорец се уредуваат следниве параметри. Кај празното поле за прашање (**Question**) се внесува одредена насока за ученикот „Одговори на прашањето“, во полето за бројот на прашања во тестот (**Number of test questions**) се внесува бројот на прашања кои сакаме да ги поставиме, во делот **Questions Order** (редослед на прашањата) најчесто се одбира да бидат измешани (**Random**), во делот **Threshold percentage to pass the activity** се впишуваат процентите кои се потребни ученикот успешно да го заврши тестот и во делот за време (**time**) се означува дали и колкава да биде временската рамка за решавање на тестот. На крај се кликува на **Send**.
4. Во делот **Feedback by Score** може да се активира и да се внесе за секое прашање повратен одговор во зависност од постигнатиот резултат.
5. Во делот **Test questions** се клика на **Add** и се започнува со внесувањето на прашањата. Се отвара нов прозорец. Најгоре во празното поле се впишува саканото прашање, под него во Image, доколку сакаме прашањето да биде поткрепено и со слика, кликаме на **Choose File** и ја одбираме соодветната слика од компјутерот. Под сликата, имаме опција во прашањето да внесеме и видео, односно по штиклирањето на **With video**, во празното поле ја внесуваме претходно копираната адреса на видеото од YouTube, доколку сакаме означуваме од која секунда да почне видеото да се емитува и означуваме **Verify** за да се осигураме дека видеото е вистинското. Понатаму во **Compulsory answer** доколку се означи **Yes** тогаш учениците мора да одговорат на сите прашања пред да им биде овозможено да завршат со тестот, доколку е **No** тогаш ученикот може слободно да не одговори на прашањето и истото да го прескокне доколку не го знае, без можност за враќање кон истото (што значи неодговореното прашање се смета за неточен одговор). На крај, се означува каков тип на

прашање е соодветното прашање кое сакаме да го креираме (**Way to answer**): со еден точен одговор, со повеќе точни одговори, со еден одговор со впишување во празно поле или со повеќе одговори со впишување во празно поле. Кликваме на **Send**.


6. Во листата со прашања кликаме на **Add** за да додадеме можни одговори. Доколу се додаваат еден или повеќе одговори со испишување, тогаш во полињата ги испишуваме соодветните одговори и кликаме на **Send**. Доколку се работи за прашања со означување на еден или повеќе точни одговори, тогаш секој одговор го испишуваме и означуваме дали е точен (**correct**) или не. Има опција наместо одговор да се стави слика и истата ја додаваме преку **Image, Choose File**. На крај се клика на **Send**. Вкупно се понудени 4 одговори, но отпосле, преку **Add** може да се додадат уште два можни одговори, вкупно 6.
7. Во десниот дел на прозорецот, на копчето **Edit Data**, можете да ги измените претходно внесените генерални податоци за играта креирани со чекор 2.
8. За завршување со креирањето мора во десниот долен агол на екранот, во делот **Labels** да внесете најмалку три клучни зборови кои ќе ја отсликуваат играта. Во празното поле го впишувате зборот и кликате на **Add**. Постапката се повторува и за останатите зборови.
9. На крај, со одбирање на **Preview** може да се прегледа играта пред да се објави. Доколку сте задоволни од направеното се одбира **Publish Activity** и играта е објавена во јавноста на вашиот профил. Истата можете да ја најдете во десниот горен агол, каде покрај вашата слика и име има мала стрелка надолу (**My menu**), кликате на стрелката и одбирате **My educaplay**. Доколку сакате играта да ја дополните или измените можете да одберете **Edit** или други опции, како бришење, дуплирање и ресетирање на резултатите во **Options**.

РАБОТИЛНИЦА EDUCAPLAY

НАСОКИ ЗА КРЕИРАЊЕ НА ИНТЕРАКТИВНИ ИГРИ ВО НАСТАВАТА ПО ГЕОГРАФИЈА

Автори: м-р Мите Ристов, Даниела Ристова

IV. Географски крстозбор

1. Се најавувате (**login**) на www.educaplay.com и одбирате **New Activity**.
2. Од ново отворениот прозорец во делот на тип на активност (**Type of activity**) ја одбирате иконата  (**Crossword**), во **Title** го впишувате насловот на играта, а во **Description** внесувате краток опис на играта (три до четири зборови). Подолу во **Knowledge Area** од паѓачкото мени одбирате **Geography** и во **Audience Age** со лизгање одбирате за која возраст на ученици е соодветна играта. На крај на овој чекор во десниот горен агол одбирате **Next**.
3. Во ново отворениот прозорец, во горниот лев агол имате икона Tutorial на која доколку кликнете ќе се прикаже видео со насоки како да се креира соодветната игра. Во самиот прозорец се забележуваат зелени копчиња на кои е испишано Premium и се однесуваат на дополнителни подесувања на играта, за премиум корисници, кои за да можат да се користат треба претходно да се плати за нив. Под нив во делот (**Time limit**) доколку сакаме играта да има време на играње, се клика на **Edit** и ако одбереме да, тогаш се впишува времето и се клика на **Send**. Во **Help buttons** се штиклира дали сакаме, при играњето, со притискање на копчето помош да се појават на момент одговорите (**Visible**) или помошта не е видлива (**Hidden**). На крај се кликува на **Send**.
4. Во делот **Included words** се клика на **Add word** и се започнува со креирање на крстозборот. Се отвара нов прозорец и во празното поле горе се внесува саканиот збор. Под него, во **Definition type** се впишува прашањето (**text**) или се одбира слика или аудио запис. Доколку сакаме во полето **Feedback** се внесува повратен одговор, кој ќе се прикаже покрај секое прашање по завршувањето на играта. Се клика на **Send**. Постапката се повторува онолку пати колку што е потребно и се креира крстозборот.
5. Секој од креираните зборови на крстозборот, индивидуално од соодветните икони пред истите можат да се бришат или менуваат. Под внесените зборови визуелно е прикажан крстозборот. Доколку не ви се допаѓа изгледот можете да кликнете на **New crossword** и автоматски ќе се генерира нов изглед на крстозборот.
6. Во десниот дел на прозорецот, на копчето **Edit Data**, можете да ги измените претходно внесените генерални податоци за играта креирани со чекор 2.
7. За завршување со креирањето мора во десниот долен агол на екранот, во делот **Labels** да внесете најмалку три клучни зборови кои ќе ја отсликуваат играта. Во празното поле го впишувате зборот и кликате на **Add**. Постапката се повторува и за останатите зборови.


8. На крај, со одбирање на **Preview** може да се прегледа играта пред да се објави. Доколку сте задоволни од направеното се одбира **Publish Activity** и играта е објавена во јавноста на вашиот профил. Истата можете да ја најдете во десниот горен агол, каде покрај вашата слика и име има мала стрелка надолу (**My menu**), кликаете на стрелката и одбирате **My educaplay**. Доколку сакате играта да ја дополните или измените можете да одберете **Edit** или други опции, како бришење, дуплирање и ресетирање на резултатите во **Options**.

РАБОТИЛНИЦА EDUCAPLAY

НАСОКИ ЗА КРЕИРАЊЕ НА ИНТЕРАКТИВНИ ИГРИ ВО НАСТАВАТА ПО ГЕОГРАФИЈА

Автори: м-р Мите Ристов, Даниела Ристова

V. Видео - квиз

1. Се најавувате (**login**) на www.educaplay.com и одбирате **New Activity**.
2. Од ново отворениот прозорец во делот на тип на активност (**Type of activity**) ја одбирате иконата  (**Video quiz**), во **Title** го впишувате насловот на играта, а во **Description** внесувате краток опис на играта (три до четири зборови). Подолу во **Knowledge Area** од паѓачкото мени одбирате **Geography** и во **Audience Age** со лизгање одбирате за која возраст на ученици е соодветна играта. На крај на овој чекор во десниот горен агол одбирате **Next**.
3. Во ново отворениот прозорец, во горниот лев агол имате икона Tutorial на која доколку кликнете ќе се прикаже видео со насоки како да се креира соодветната игра. Во самиот прозорец се забележуваат зелени копчиња на кои е испишано Premium и се однесуваат на дополнителни подесувања на играта, за премиум корисници, кои за да можат да се користат треба претходно да се плати за нив. Под нив во делот **General Data** се оди во делот на **1. Select video** и се кликува десно на линкот **Embed URL**, каде со десен клик и Paste се префрла претходно копираната адреса од **YouTube** на видеото што сакаме да го прикажеме и се клика на **Establish**. Сега видеото е префрлено и може да се работи. Под видеото се наоѓа лента со два тријаголници. Со нивно разместување лево-десно можете да опфатите сегмент од видеото кој ќе се прикажи на учениците и за кој ќе се постави прашање. За да поставите прашање кликаете на **Add question**, па во празното поле кај **Statement** го испишувате прашањето, а кај **Type of response** го одбирате начинот на одговор, единечен (**single**) со повеќе одговори (**multiple**), со пишување на збор (**written**), пишување на повеќе зборови (**wide written**). Понатаму во **Add answers** се впишува одговор, па десно пак се клика на **Add answers**, за нов одговор. За точен се одбира оној одговор кој ќе го штиклирате во кругчето пред одговорот. Потоа кликаете на **Save and continue video** за да продолжите со други прашања, **Save** ако сте завршиле со сите прашања и **Cancel** доколку сакате да откажете. Постапката се повторува се додека не ги внесете сите прашања.
4. Во десниот дел на прозорецот, на копчето **Edit Data**, можете да ги измените претходно внесените генерални податоци за играта креирани со чекор 2.
5. За завршување со креирањето мора во десниот долен агол на екранот, во делот **Labels** да внесете најмалку три клучни зборови кои ќе ја отсликуваат играта. Во празното поле го впишувате зборот и кликаете на **Add**. Постапката се повторува и за останатите зборови.
6. На крај, со одбирање на **Preview** може да се прегледа играта пред да се објави. Доколку сте задоволни од направеното се одбира **Publish Activity** и играта е објавена во јавноста на вашиот

профил. Истата можете да ја најдете во десниот горен агол, каде покрај вашата слика и име има мала стрелка надолу (**My menu**), кликаете на стрелката и одбирате **My educaplay**. Доколку сакате играта да ја дополните или измените можете да одберете **Edit** или други опции, како бришење, дуплирање и ресетирање на резултатите во **Options**.