

Jak wykonać wirtualny pokój zagadek?

Czyli stów kilka o programie OneNote 2016

Streszczenie

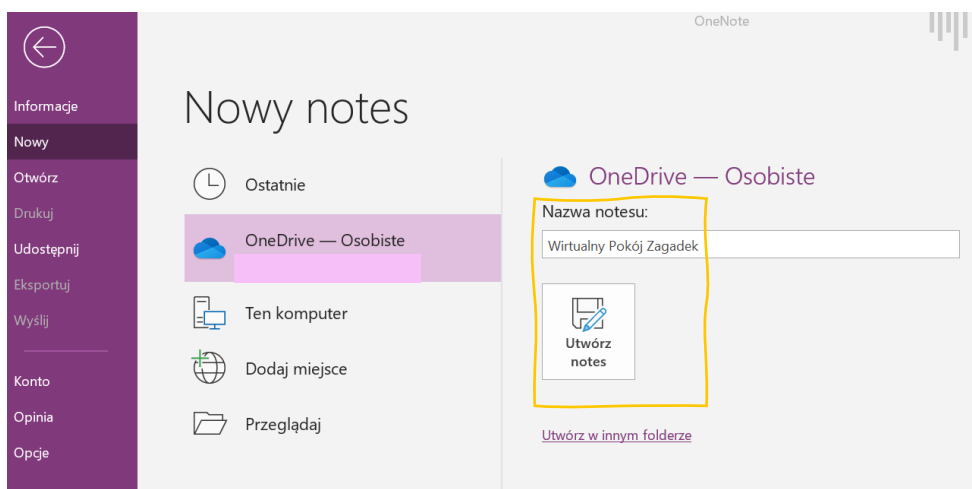
Podczas zdalnego nauczania do kwestii testów można podejść w tradycyjny sposób.

Można też odważyć się i spróbować zrobić interaktywny i multimedialny pokój zagadek. Uczeń wykazuje się nie tylko wiedzą, ale przede wszystkim kształtuje swoje umiejętności związane z szeroko rozumianymi kompetencjami cyfrowymi.

Zaryzykujesz? Spróbujesz? Przekonaj się sam!

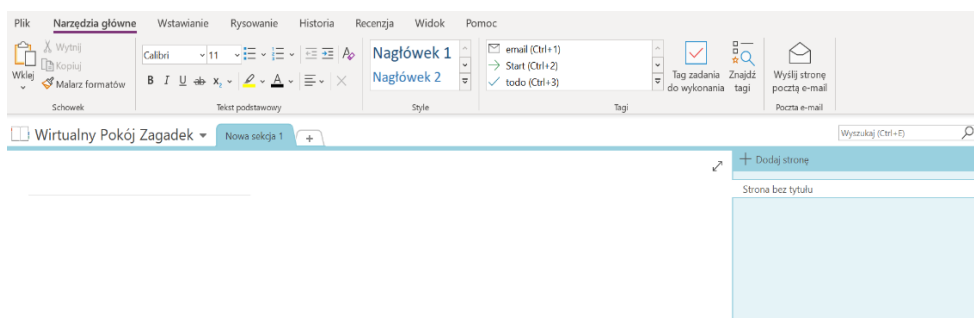
Jak wykonać wirtualny pokój zagadek?

1. Otwieramy program OneNote 2016 – tworzymy Nowy Notes i nadajemy nazwę i klikamy Utwórz Nowy Notes.



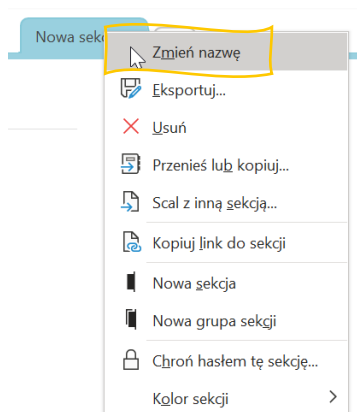
Zdjęcie 1 Tworzenie nowego notusu w programie OneNote 2016. Opracowanie własne.

2. Otwiera się nowy notes



Zdjęcie 2 Widok nowego notusu w programie OneNote 2016. Opracowanie własne.

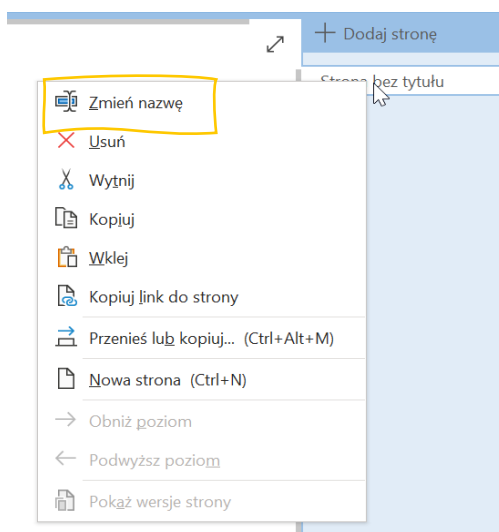
3. Po kliknięciu prawym przyciskiem myszy (ppm) na zakładce Nowa sekcja 1 i wybraniu opcji ZMIENŃ NAZWIĘ, nadajemy właściwą nazwę dla sekcji, np. START.



Zdjęcie 3 Zmiana nazwy sekcji w programie OneNote 2016. Opracowanie własne.

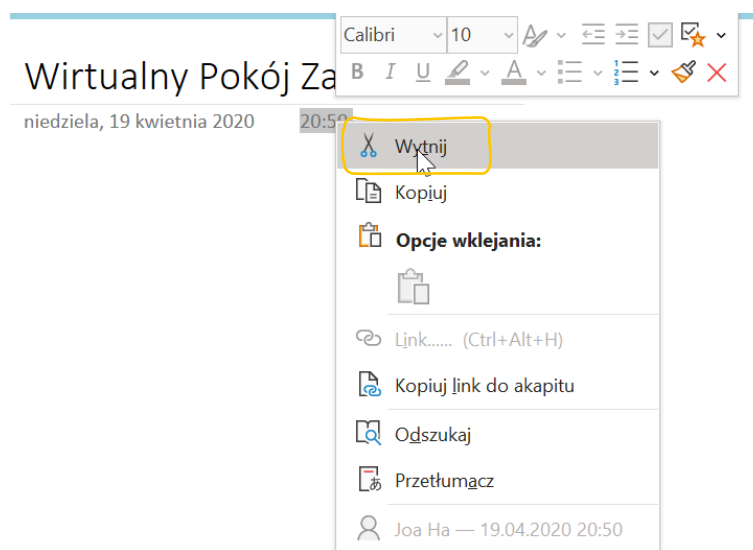
Jak wykonać wirtualny pokój zagadek?

4. Kolejnym krokiem jest zmiana nazwy strony na np. Wirtualny Pokój Zagadek.



Zdjęcie 4 Zmian nazwy strony w programie OneNote 2016. Opracowanie własne.

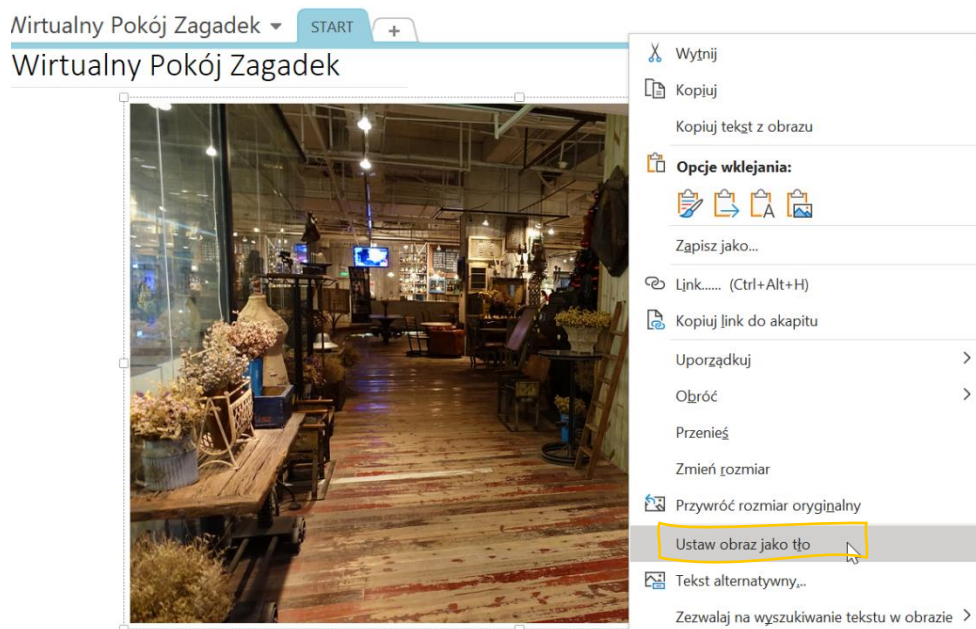
5. Na polach daty i godziny klikamy PPM i wybieramy opcję WYTNIJ, aby usunąć godzinę i datę utworzenia sekcji lub strony.



Zdjęcie 5 Usuwanie zbędnych pól ze strony w programie OneNote 2016. Opracowanie własne.

Jak wykonać wirtualny pokój zagadek?

6. Na tak przygotowanej stronie możemy dodać informację o naszym pokoju zagadek, wstawić zdjęcie i ustawić je jako tło, dodać inne aktywne elementy. Aby ustawić grafikę jak tło należy przejść do menu Wstawianie -> Obraz (jeśli plik jest zapisany na dysku komputera) lub Obrazy Online i wybranie odpowiedniej grafiki. Po wstawieniu zdjęcia i dopasowaniu jego rozmiaru do wielkości okna, klikamy ppm i wybieramy opcję ustaw zdjęcie jak tło.



Zdjęcie 6 Ustawienie wstawionej grafiki jako tło strony w programie OneNote 2016. Opracowanie własne.

7. Aby utworzyć notatkę wystarczy kliknąć w dowolnym miejscu notesu i wprowadzić tekst. Zostanie utworzone pole tekstowe, w którym możemy zmieniać wielkość oraz krój czcionki. Można również zmienić miejsce położenia tego pola wg. uznania.

Wirtualny Pokój Zagadek

SZYFRY

Witaj w wirtualnym pokoju zagadek na temat szyfrów.

Czytaj uważnie każde polecenie.

Zapisuj poprawne odpowiedzi.

Przejdź do instrukcji.



Zdjęcie 7 Tworzenie pól tekstowych w programie OneNote 2016. Opracowanie własne.

Jak wykonać wirtualny pokój zagadek?

W tym miejscu możemy podejść do menu pokoju zagadek na dwa sposoby. Możemy utworzyć je:

- w formie odnośników,
- w formie interaktywnych przycisków.


W przewodniku dokładnie opiszę pierwszy sposób, ponieważ czynności te będą wykonywane niezależnie od tego jaki sposób tworzenia menu wybierzemy.

Tworzenie aktywnych przycisków polega na wykonaniu następujących czynności:

824FR4



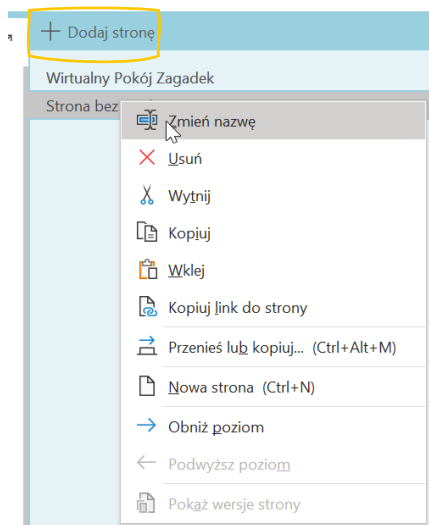
Zdjęcie 8 Dodawanie i tworzenie aktywnych „przycisków” w programie OneNote 2016. Opracowanie własne.

1. Na grafikę tła nakładamy nowe obiekty. Mogą nimi być obrazy lub kształty. W moim przypadku wybrałam z menu Wstawianie -> Obrazy online -> obrazy cyfr (wpisałam 1 png). Po dopasowaniu rozmiaru i ułożeniu nowych obiektów na grafice, utworzyłam linki.
2. Aby utworzyć link do miejsca w sieci lub miejsca w tym samym dokumencie, należy zaznaczyć obiekt i z menu Wstawianie wybrać Link.  Następnie wskazujemy miejsce, do którego chcemy się przenieść. Klikamy OK. Należy pamiętać o tym, że „przycisk” przeniesie nas, jeśli na klawiaturze zostanie wciśnięty i przytrzymany klawisz CTRL.

Ten sposób nawigowania po pokoju zagadek jest bardziej przyjazny dla młodszych dzieci. Dla starszych uczniów, wygodniej (szybciej) jest tworzyć odnośniki.

Jak wykonać wirtualny pokój zagadek?

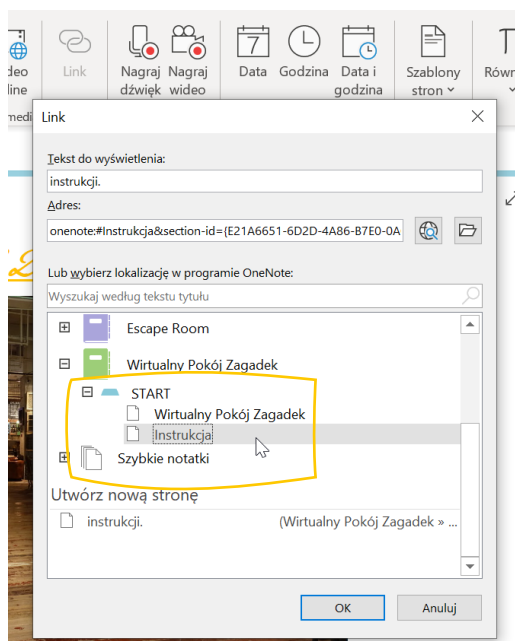
8. Tworzymy nową stronę w sekcji i nadajemy jej nazwę instrukcja gry. W tym celu klikamy w obszarze po prawej stronie i wybieramy opcję dodaj stronę, nadajemy nazwę.



Zdjęcie 9 Tworzenie nowej sekcji w programie OneNote 2016. Opracowanie własne.

9. Aby prowadzić gracza od pytania do pytania najlepiej jest utworzyć aktywne linki (hipertłącza). Aby to zrobić musimy w pierwszej kolejności utworzyć sekcje i strony (bo będziemy się do nich odnosić). By utworzyć hipertłącze musimy zaznaczyć tekst, który będzie aktywnym, a następnie przechodzimy do zakładki Wstawianie -> Link. W tym miejscu możemy przenieść użytkownika do
- zewnętrznej strony,
 - pliku na dysku,
 - lokalizacja w programie OneNote.

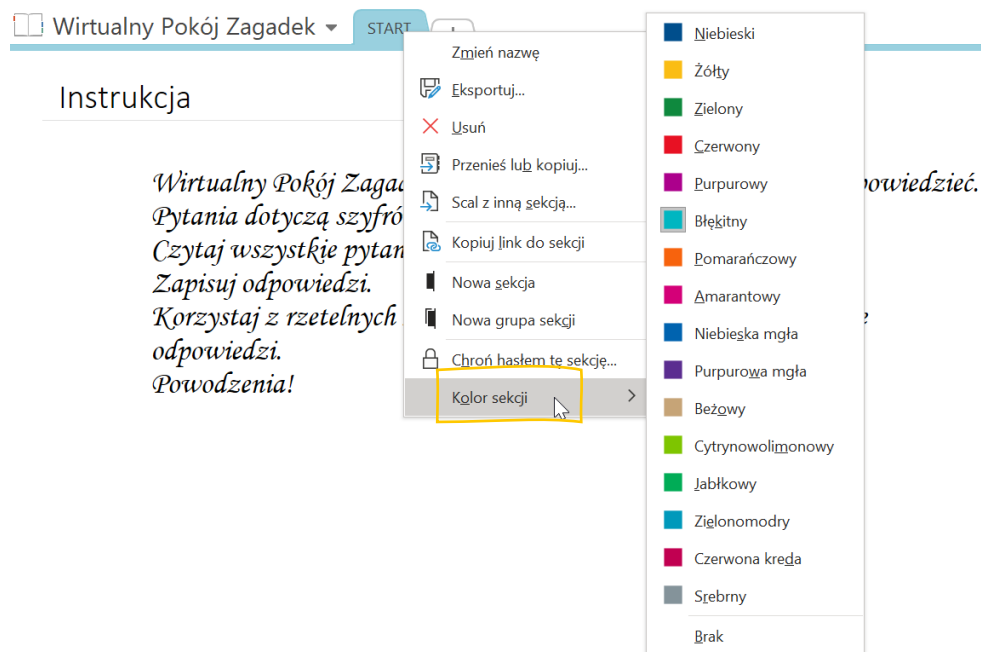
Na potrzeby pokoju zagadek wybierzemy opcje – miejsca w tym dokumencie. Należy wskazać sekcję/ stronę, do której chcemy przenieść „gracza” i kliknąć OK.



Zdjęcie 10 Tworzenie linków do utworzonych wcześniej miejsc w tym samym dokumencie w programie OneNote 2016. Opracowanie własne.

Jak wykonać wirtualny pokój zagadek?

10. Na stronie instrukcji tworzymy notatki, w których zawieramy ważne dla ucznia informację. Podobnie jak poprzednio, klikamy w dowolnym miejscu i piszemy. Każdej sekcji i stronie możemy nadać kolor. W tym celu klikamy ppm na zakładce i wybieramy opcję Kolor sekcji.



Zdjęcie 11 Zmiana koloru sekcji w programie OneNote 2016. Opracowanie własne.

11. Aby uzyskać efekt jak na zdjęciu należy:

Alfabet Morse'a

1. Pytanie: Jaka jest treść zaszyfrowanej wiadomości?

-|-|-| .-|-|.|-|.|-| .-|-|.|-|.|-|.|-|.|-|.|-|.|-| -|-|-|.|-|.|-|.|-|

- a. To jest wiadomość Morse'a.
- b. To jest szyfr Morse'a.
- c. Nic ciekawego tu nie napisano.
- d. Szkoda czasu

Zdjęcie 12 Przykład pytania dla ucznia wykonany w programie OneNote 2016. Opracowanie własne.

- a. Wstawić pytanie (zasada identyczna jak w programie Word),
- b. Wstawić grafikę (opcjonalnie),
- c. Napisać możliwe odpowiedzi ustawiając im odpowiednie numery lub cyfry. Jeśli chcemy, żeby uczeń miał możliwość „zaznaczenia” prawidłowej odpowiedzi należy z menu Narzędzia główne -> Tagi, wybrać tag -> Zadanie do wykonania.

Jak wykonać wirtualny pokój zagadek?

12. „Przejdź do kolejnego [pytania](#)” jest aktywnym linkiem. Po kliknięciu na wyraz [pytania](#), zostaniemy przeniesieni do strony na temat szyfrów Cezara.

Szyfr Cezara

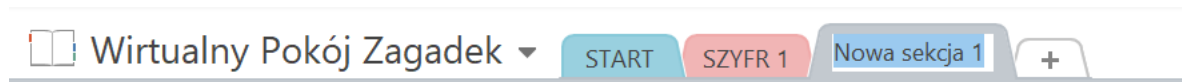
2. Pytanie: Jaka wiadomość została zaszyfrowana przy użyciu szyfru Cezara?

- a. Szyfr Cezara jest nudny.
- b. szyfr Cezara nie podoba mi się.
- c. Szyfr Cezara jest zbyt trudny.
- d. szyfr Cezara jest świetny.

Przejdź do kolejnego pytania

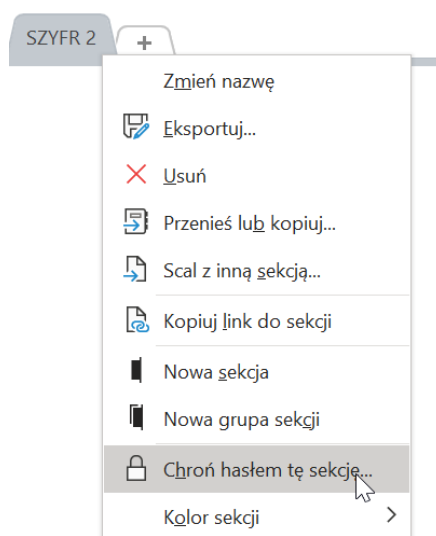
Zdjęcie 13 Przykład pytania dla ucznia wykonany w programie OneNote 2016. Opracowanie własne.

13. Aby dodać nową sekcję należy na górnej belce zakładek, kliknąć w znak plus i nadać jej nazwę.



Zdjęcie 14 Widok belki sekcji oraz tworzenie nowej sekcji w programie OneNote 2016. Opracowanie własne.

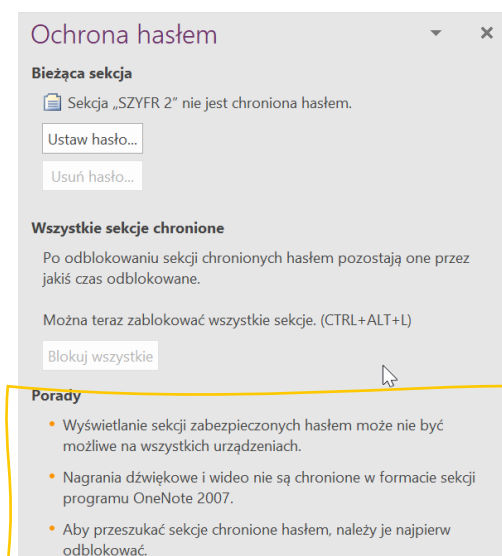
14. Jeśli chcemy, aby zakładka „SZYFR 2” była dostępna po wpisaniu hasła. To musimy kliknąć na niej ppm i wybrać opcję CHRON HASŁEM TĘ SEKCJĘ.



Zdjęcie 15 Ustawienie hasła dla sekcji w programie OneNote 2016. Opracowanie własne.

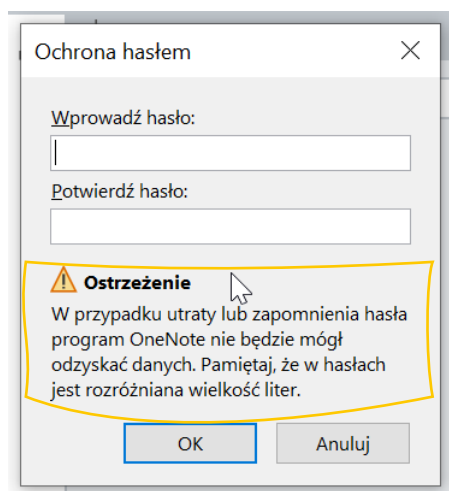
Jak wykonać wirtualny pokój zagadek?

15. Pojawi się okno:



Zdjęcie 16 Widok karty ochrona hasłem w programie OneNote 2016. Opracowanie własne.

16. Klikamy na przycisk USTAW HASŁO. Wpisujemy hasło. Ja przyjąłem zasadę, że litery poprawnych odpowiedzi z poprzednich pytań stanowią hasło i należy je wpisać, aby odblokować kolejne. W moim przypadku są to litery ad, więc takie ustawiam hasło.



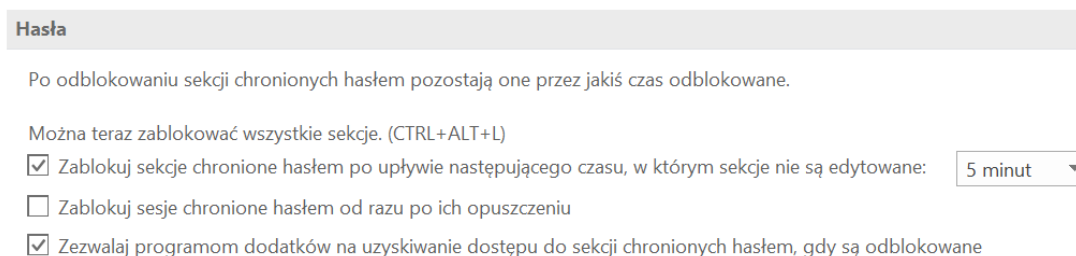
Zdjęcie 17 Okno wpisania i ustawienia hasła dla sekcji w programie OneNote 2016. Opracowanie własne.

Ważne!

Jeśli zapomnisz hasła, nie będzie możliwości odzyskania go.
Program OneNote rozróżnia wielkość liter.
Zakładki automatycznie blokują się po 5 minutach.
Zewnętrzne linki nie są chronione hasłem.

Jak wykonać wirtualny pokój zagadek?

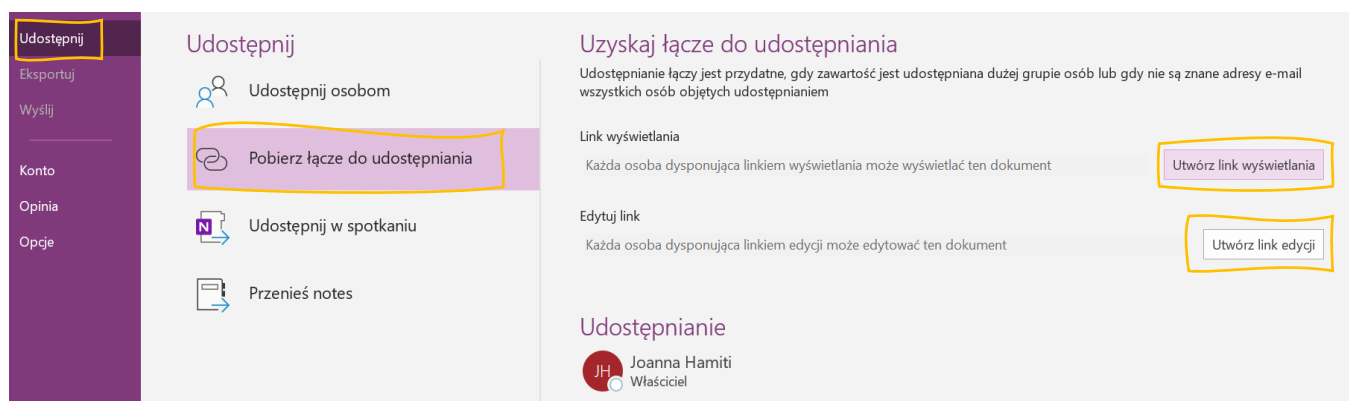
17. Aby zmienić ustawienia sekcji po odblokowaniu haseł, należy wejść w Plik -> Opcje -> Zaawansowane i odnaleźć obszar dotyczący haseł.



Zdjęcie 18 Opcje zaawansowane haseł w programie OneNote 2016. Opracowanie własne.

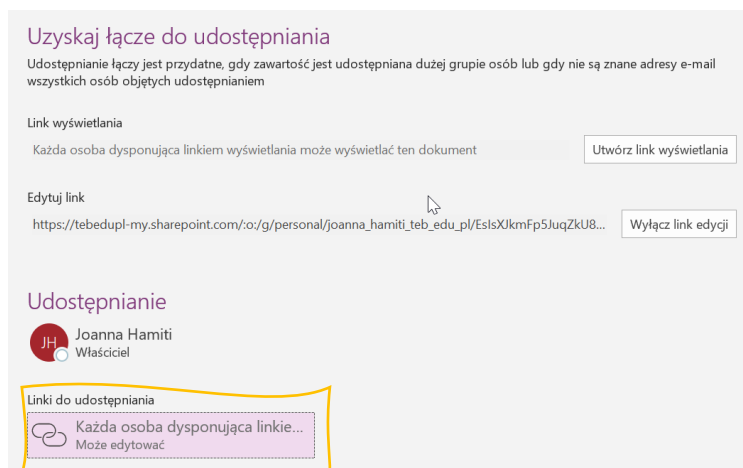
18. Tak przygotowany pokój zagadek należy udostępnić. Wchodzimy w Plik -> Udostępnij.

Jeśli używamy programu OneNote, który mamy w ramach licencji edukacyjnej Microsoft i jesteśmy zalogowani to wystarczy wybrać opcję Udostępnij -> Pobierz łącze do udostępniania i kliknąć przycisk Utwórz link wyświetlania. Gotowy link należy skopiować i podzielić się nim z uczniami. Uczniowie nie muszą posiadać zainstalowanej na komputerze wersji programu OneNote 2016.



Zdjęcie 19 Udostępnianie notesu w programie OneNote 2016. Opracowanie własne.

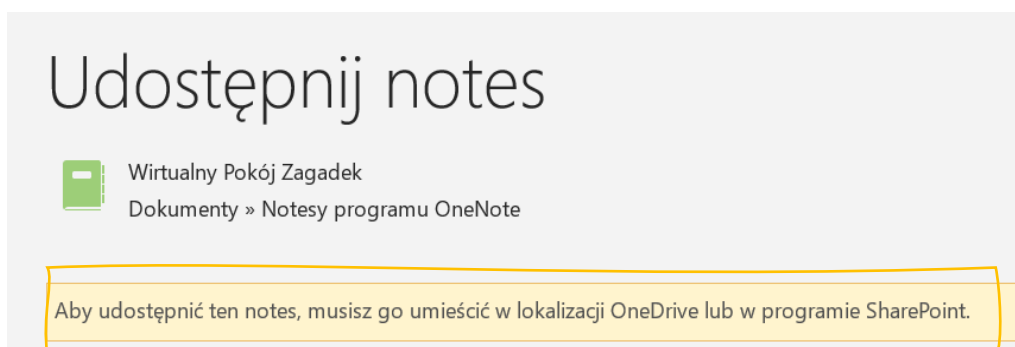
Jeżeli chcemy dodać współpracowników, należy kliknąć przycisk Utwórz link edycji. Wtedy każdy, kto ma dostęp, może dokonać edycji dokumentu.



Zdjęcie 20 Tworzenie linku do edycji notesu w programie OneNote 2016. Opracowanie własne.

Jak wykonać wirtualny pokój zagadek?

Jeśli widoczny jest komunikat jak na zdjęciu poniżej, należy najpierw udostępnić notes w lokalizacji OneDrive lub SharePoint, a dopiero później utworzyć link wyświetlania lub edycji.



Zdjęcie 21 Udostępnianie dokumentu w lokalizacji OneDrive lub SharePoint w programie OneNote 2016. Opracowanie własne.

Kolejnym krokiem jest cieszenie się z wykonanej pracy. Trzeba zagrać! Opisałam wszystkie czynności jakie należy wykonać, aby utworzyć wirtualny pokój zagadek w programie OneNote.

Program OneNote ma bardzo duży potencjał i zachęcam do zgłębienia możliwości tego narzędzia.

Pamiętaj, że masz możliwość wstawienia do każdej strony następujących elementów;

- o zdjęcia z dysku komputera.
- o zdjęcia online,
- o pliki wideo,
- o pliki wideo online,
- o linki do stron www (w tym gier, krzyżówek, quizów, źródeł),
- o równań matematycznych,
- o symboli,
- o tabel,
- o dowolny plik z dysku (np. plik z zadaniem w arkuszu kalkulacyjnym).

Możesz również nagrać i dołączyć swój plik audio i wideo. Wszystkie te opcje są dostępne w menu Wstawianie. Korzystaj z nich, aby uatrakcyjnić pokój zagadek!


*Życzę powodzenia, głowy pełnej pomysłów,
kreatywności i odwagi!
Nauczyciele, bądźmy marzycielami!*

Mam nadzieję, że ten przewodnik jest czytelny i zrozumiały.

W razie pytań i wątpliwości zapraszam do kontaktu.

Będę wdzięczna za każda informację zwrotną.

Znaleźć mnie można tu:

 paniinformatik@gmail.com

 <https://www.facebook.com/paniinformatik/>

 https://www.instagram.com/pani_informatik/

Nie wyrażam zgody na kopiowanie w całości lub we fragmentach niniejszego przewodnika bez wcześniejszych ustaleń.