Žaidimo kūrimas su Actionbound

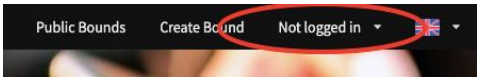
.

Actionbound kuriami žaidimai tinka visų mokomųjų dalykų pamokoms, ypač projektinei veiklai. Ši programėlė puikiai tinka ne švietimo įstaigoms. Kuriamo žaidimo pobūdis – lobių medžioklė.

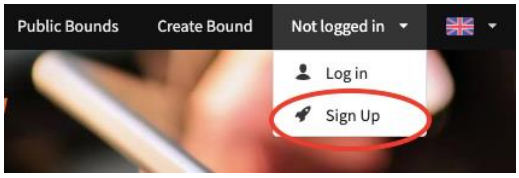
Darbo eiga

Registracija ir prisijungimas. Dalyvis turi turėti galiojantį elektroninio pašto adresą.

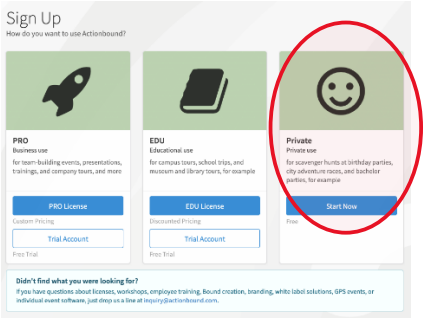
1. Apsilankykite actionbound.com
2. Paskauskite **Not logged in** viršutiniame dešiniąjame puslapio kampe



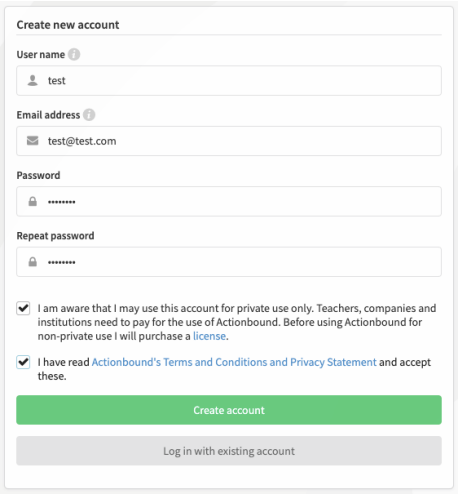
3. Pasirinkite **Sign up**



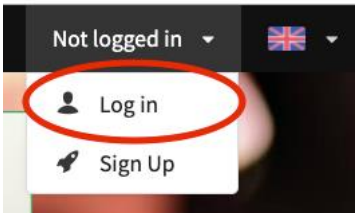
4. Pasirinkite nemokamą paskyrą **Private** 😊



5. Atsidariusiame lange įveskite savo vartotojo vardą, elektroninio pašto adresą, slaptažodį, padėkite varnelę, jog susipažinote su sąlygomis bei taisyklėmis ir spauskite **Create account.**

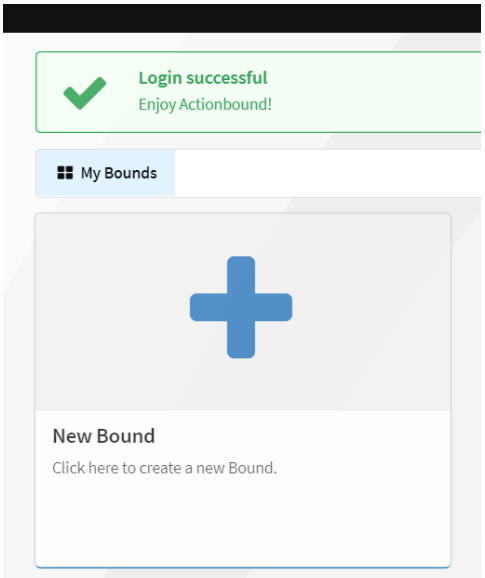


6. Kitą kartą jungiantis prie savo paskyros spauskite **Log in.**

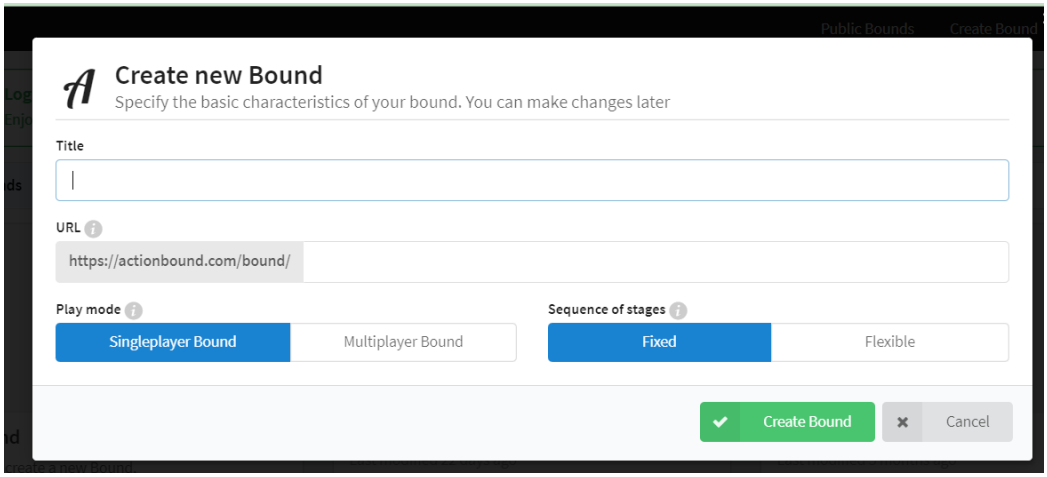


Žaidimo kūrimas

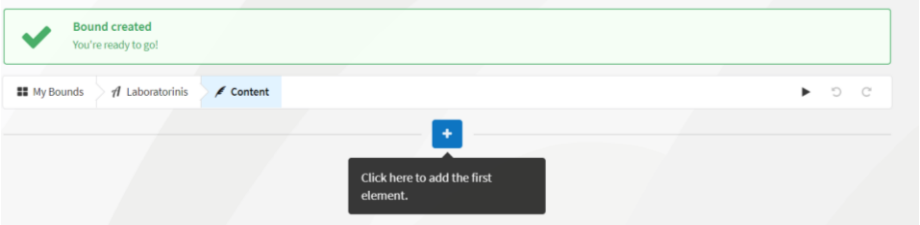
7. Spauksite **New bound**



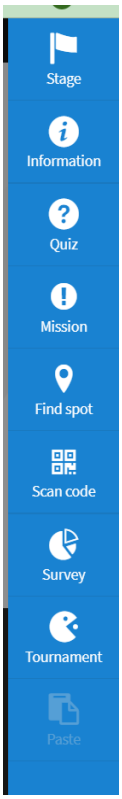
8. Sugalvokite žaidimui pavadinimą, pabaigą internetinei nuorodai, pasirinkite kuriamo žaidimo pobūdį – skirtas vienam ar daug žaidėjų, užduočių eiliškumas – fiksuotas ar lankstus. Spauskite **Create Bound.**



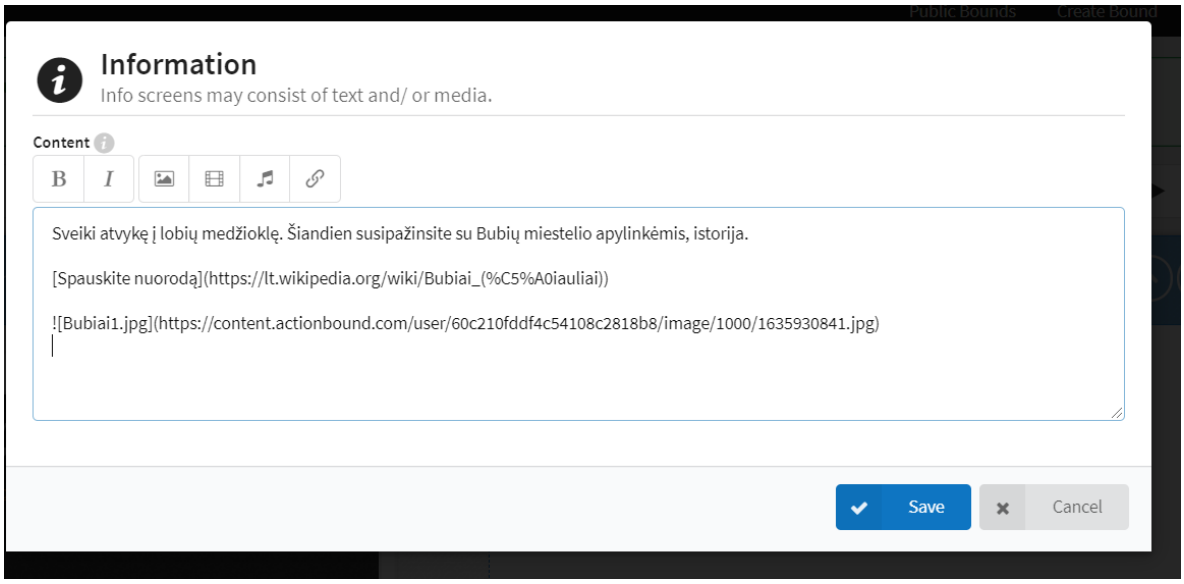
9. Norėdami pridėti turinio elementą, spauskite mėlyną pliusą.



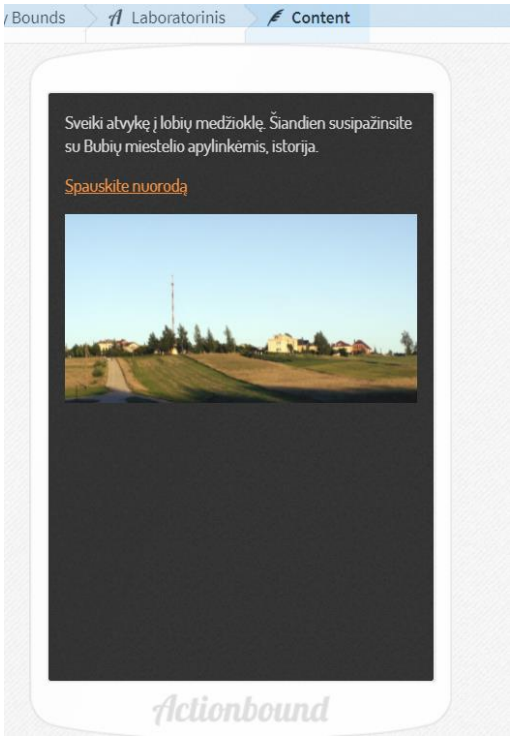
10. Pasirinkite norimą elementą iš juostos dešiniąjame ekrano šone.

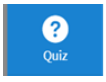


11. Paskaudę mygtuką **Information,** atsidariusiame lange pridėkite norimą informaciją – tekstą, paveikslėlį, vaizdo įrašą, garsą ar nuorodą. Spauskite **Save.**

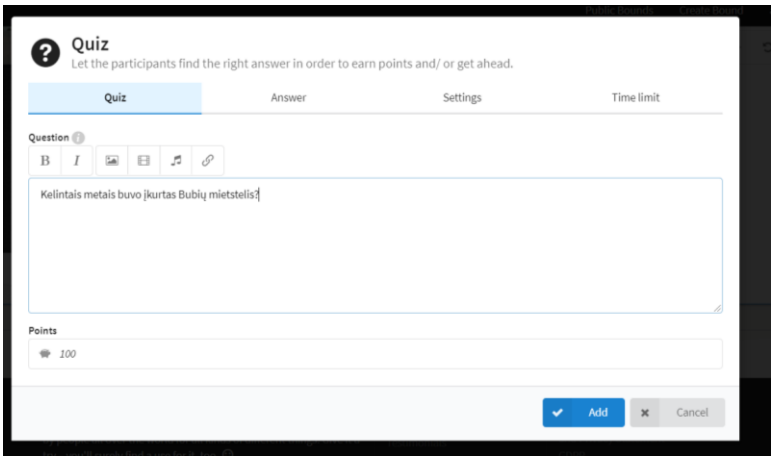


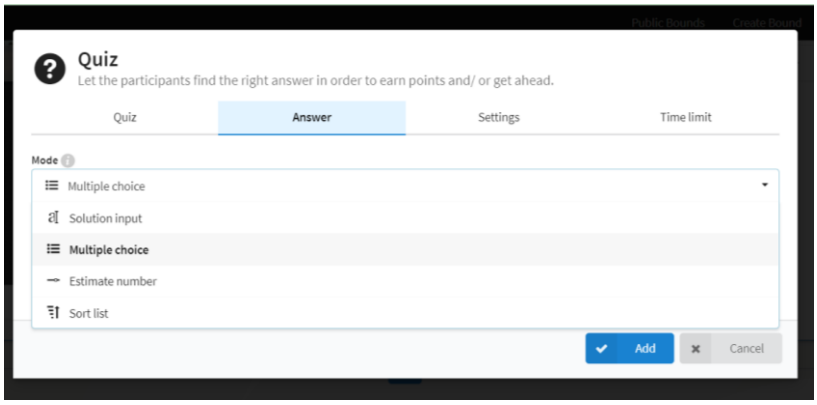
12. Pasirodo vaizdas, kurį matys žaidėjai savo mobiliajame įrenginyje.



13. Norėdami pridėti viktorinos klausimą, mėlynoje įrankių juostoje pasirinkite 

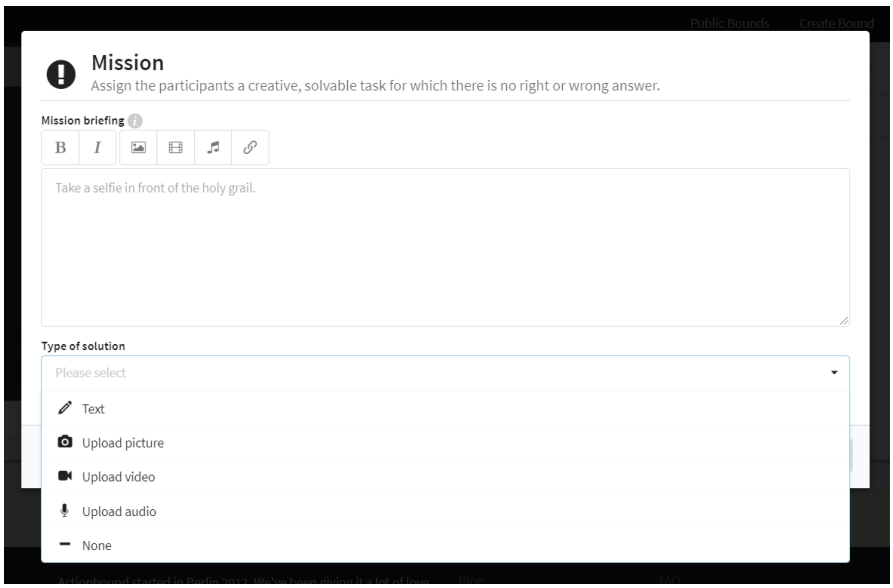
Atsidariusiame laukelyje įrašykite klausimą ir spauskite **Answer.** Pasirinkite norimą atsakymų formatą – ilgas atsakymas, vienas pasirinkimas, apytikslis skaičius ar reitingavimas. Paspaudę mygtuką **Settings** galite nustatyti taškų už teisingą atsakymą skaičių, baudą už pateiktą neteisingą atsakymą. **Time limit** suteikia galimybę nustatyti užduočiai skirtą laiką.

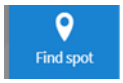




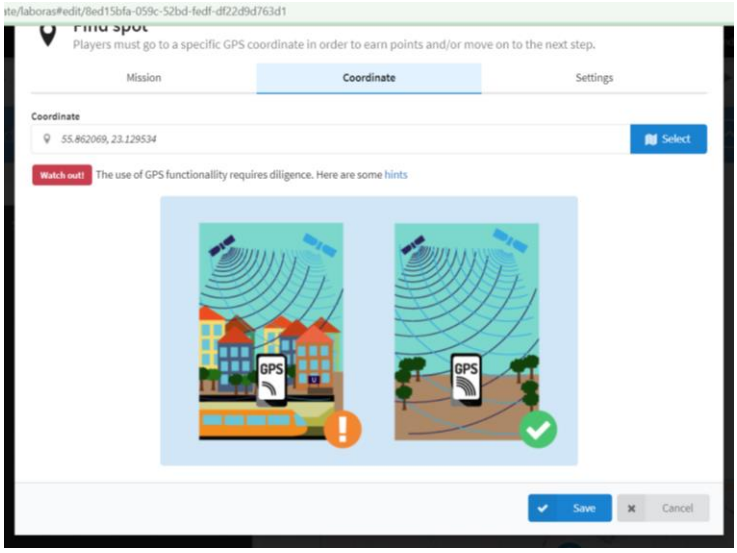
14. Įrankių juostoje pasirinkę mygtuką

. Atsidariusiame teksto laukelyje įrašykite užduoties tekstą, jei reikia – įdėkite paveikslėlį, vaizdo įrašą ar garso įrašą. Paspaudę po laukeliu esantį įrašą **Type of solution**, pasirinkite būdą, kaip žaidėjas turi pateikti atsakymą/ atlikto darbo įrodymą – tekstu, įkelti paveikslėlį, vaizdo įrašą, garso įrašą ar nieko.



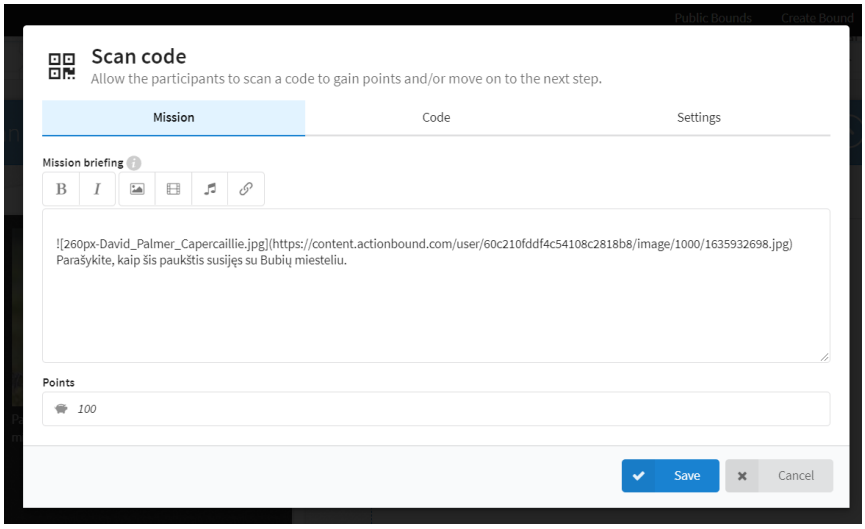
15. Pasirinkę įrankių juostoje 

sukursite užduotį, kurios tikslas – nueiti į tam tikrą vietą. Atsidariusiame lange sukurkite užduoties tekstą, spauskite **Coordinate**, atsidariusiame žemėlapyje įveskite norimą adresą ir, pasirinkę vietą, spauskite **OK. Settings** skiltyje galite pasirinkti ką matys žaidėjai – rodyklę, vedančią į jūsų pasirinktą vietą ar žemėlapį. Taip pat nepamirškite už tinkamai įvykdytą užduotį skirti taškų. Užbaigę pasirinkimus, spauskite **Save.**



16. Norėdami užduotį pateikti kaip QR kodą, pasirinkite

. Atsidariusiame lange įrašykite užduoties tekstą, sugeneruokite kodą paspaudę **Code.** Spauskite save.

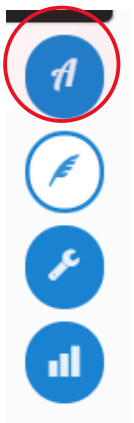


17. Pasirinkę

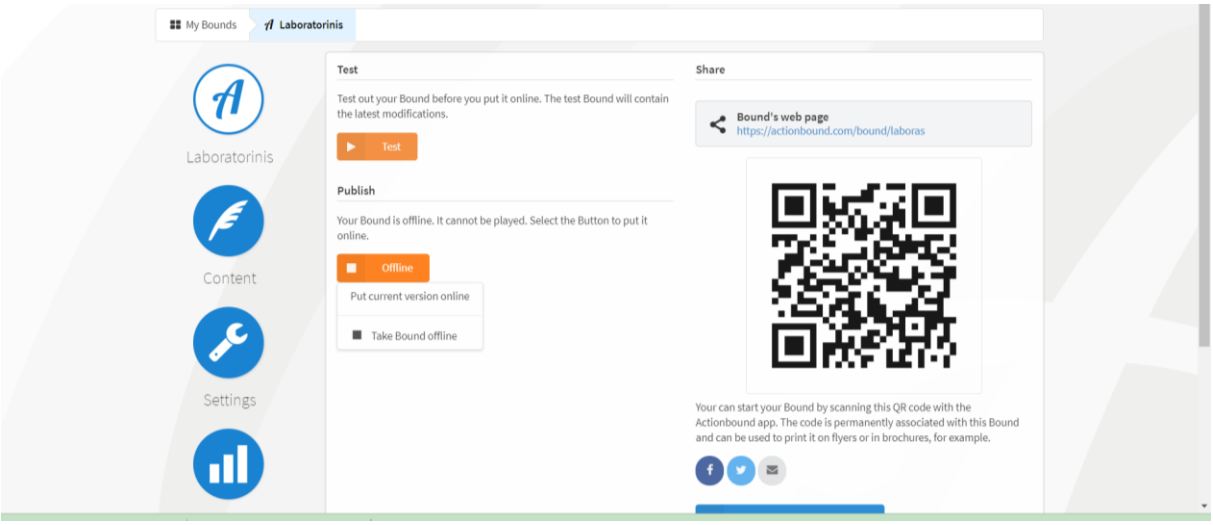
ir

galite suroganizuoti turnyrą arba atlikti tyrimą. Reikia atsidariusiame lange pateikti užduotį, suvesti laukiamą rezultatą.

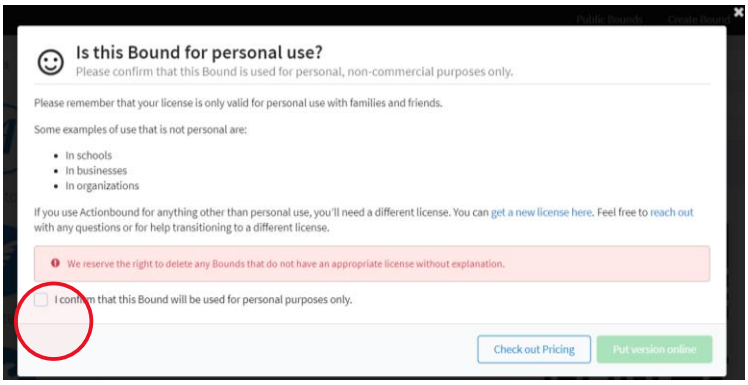
18. Kai sukuriate visas norimas užduotis, kairiąjame kampe, įrankių juostoje spauskite viršutinį mygtuką



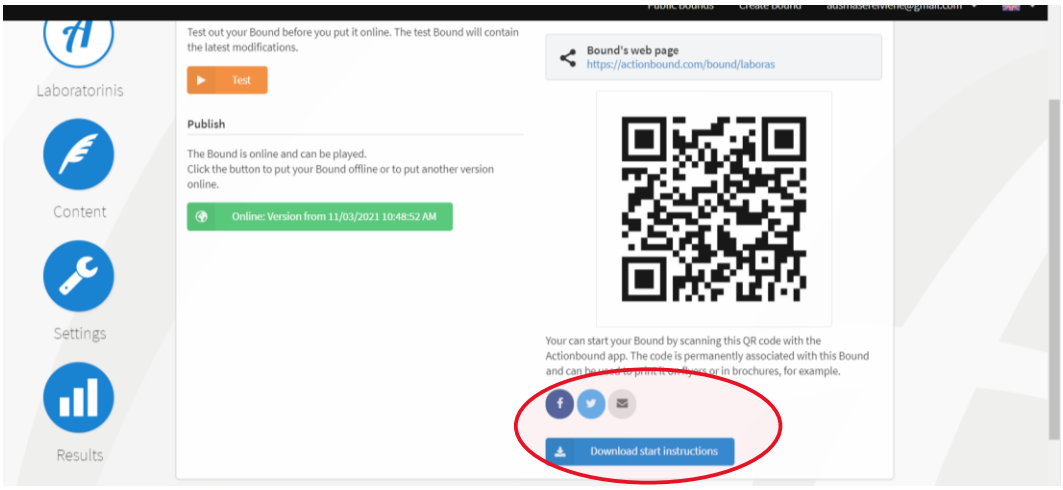
19. Atsidariusiame lange paspaudę **Test** galite matyti savo žaidimą taip, kaip jis buspateiktas žaidėjams, o norėdami aktyvinti savo žaidimą – spauskite dalyje **Publish** mygtuką **Offline.** Atsidariusioje juostoje pasirinkite **Put current version online.**



Atsidariusiame lange padėkite varnelę prie įrašo, jog šis žaidimas bus naudijamas ne komerciniams tikslams, o asmeniniam naudojimui. Spauskite **Put version online.**



20. Atsisiųskite žaidimo instrukciją paspaudę **Download start instructions.**



21. Taip atrodo lapas, kurį jau galite pateikti savo žaidėjams. Žaidėjai į savo telefonus turi parsisiųsti **Actionbound** aplikaciją iš **Google Play** parduotuvės ir jos pagalba nuskenavę žaidimo **QR kodą** pradeda jūsų sukurtą nuotykį.

22. PASTABA. Visus žadėjų rezultatus, pateiktus atsakymus žaidimo kūrėjas gali matyti savo paskyroje, dalyje **Results.**

Laukiami rezultatai

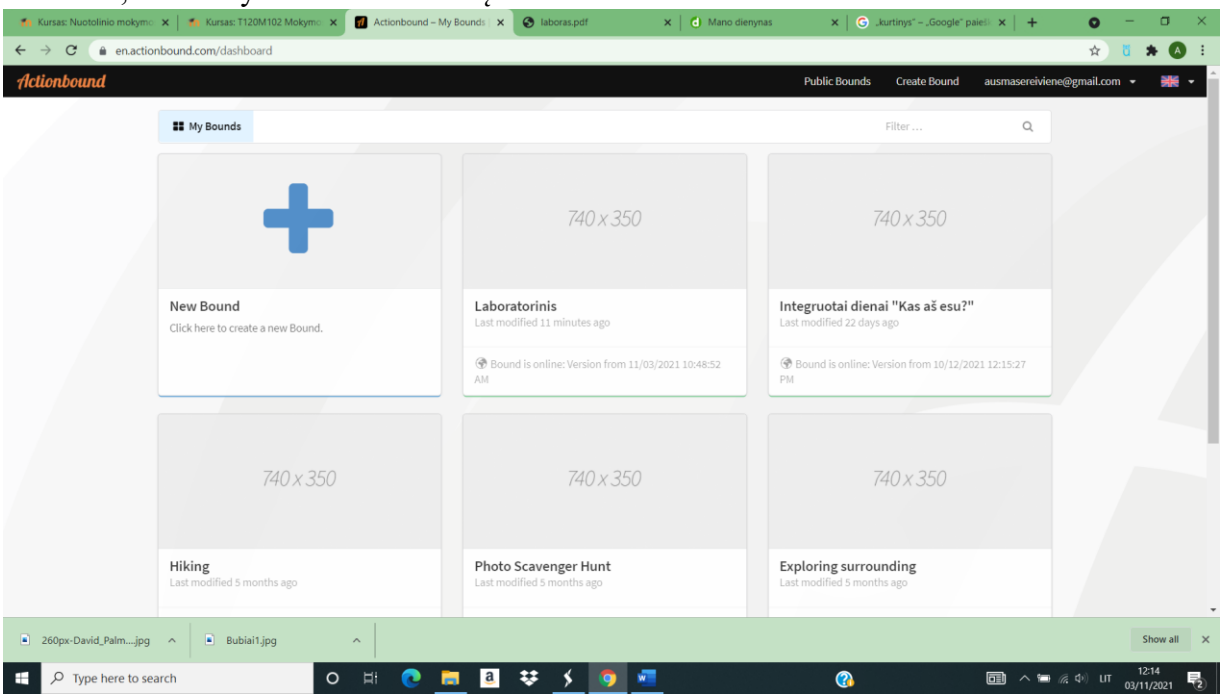
Studentas turi sukurti trumpą žaidimą su Actionbound. Žaidime turi būti pateikta trumpa informacija, viktorinos klausimas, misija, žemėlapis. Žaidimas turi būti aktyvuotas, o dėstytojui pateiktas lapas su žaidimo pradžios QR kodu.

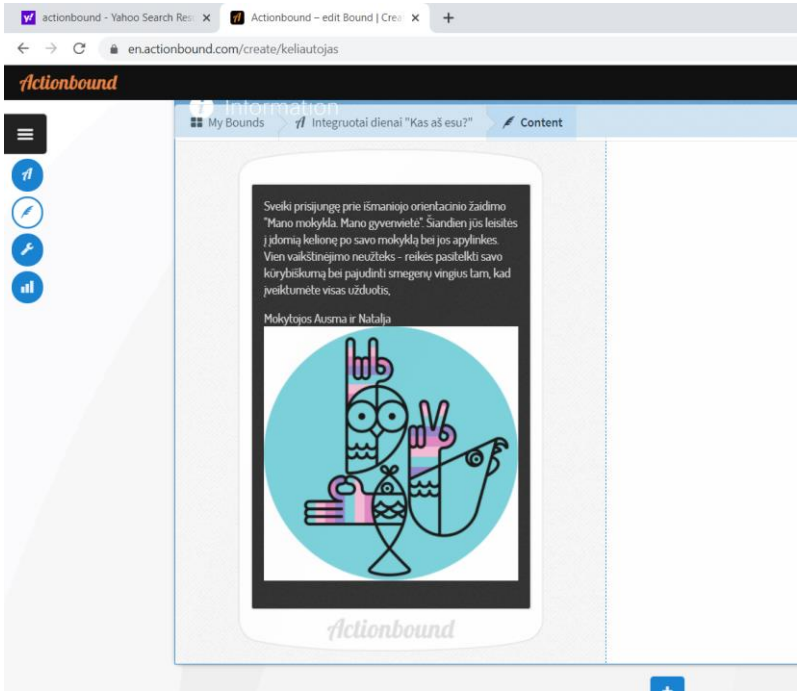
Apibendrinimas

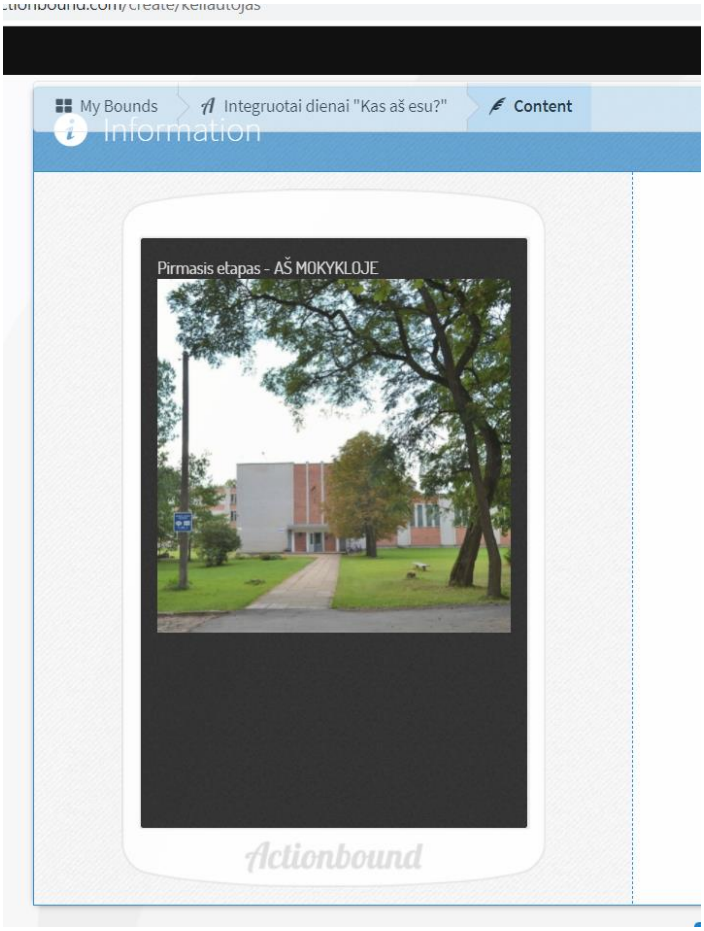
1. Su kokiais iššūkiais susidūrėte kurdami žaidimą su Actionbound?
2. Kokiu būdu ketinate pritaikyti Actionbound programėlę savo darbe?
3. Kokius privalumus Actionbound panaudojime įžvelgėte?
4. Kaip Actionbound programėlė padeda sužaidybinti ugdymo/ darbo procesą?

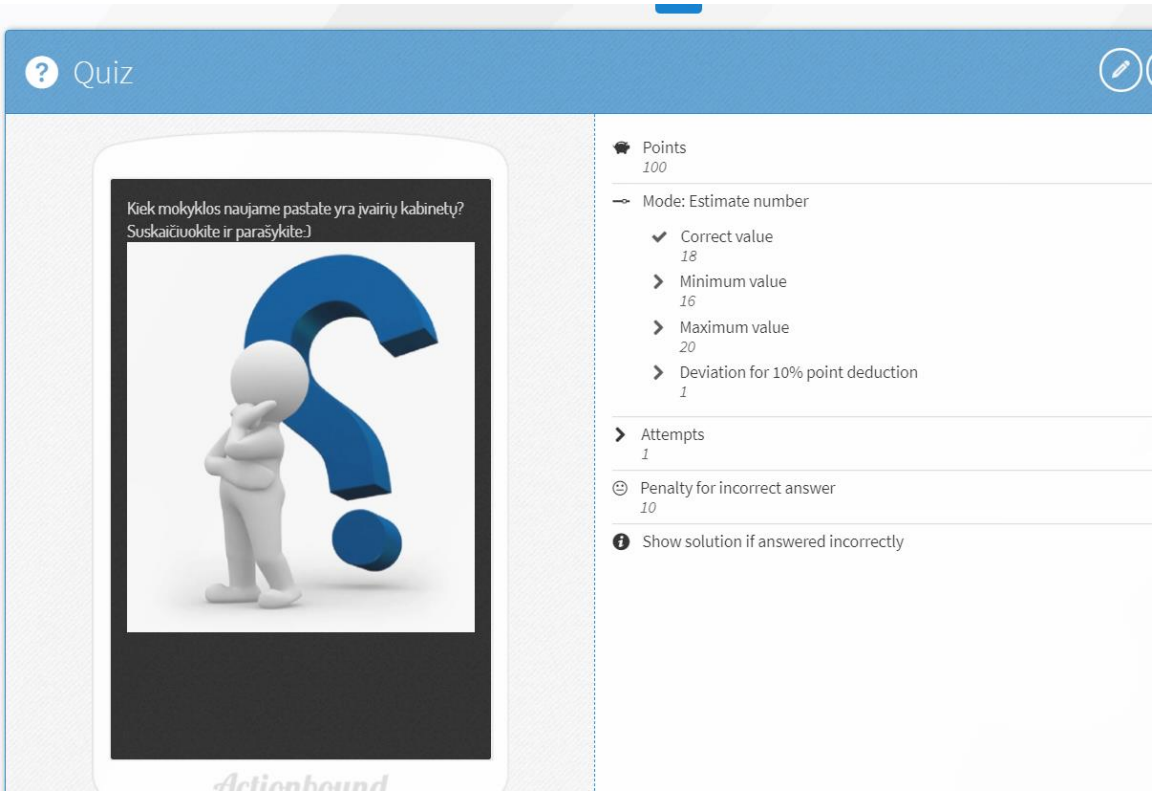
Darbo autoriaus nuveikti darbai projektuojant laboratorinį darbą

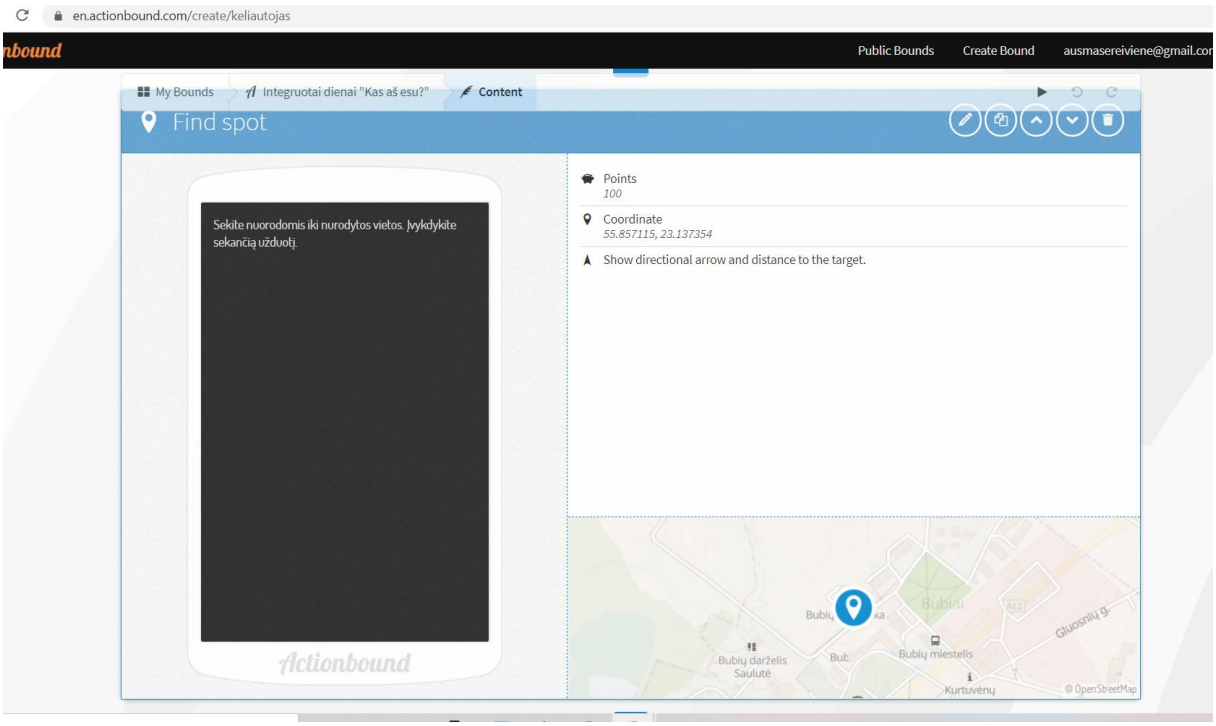
1. Išbandytos programos: Actionbound.
2. Sukurti edukaciniai žaidimai integruotai dienai KAS AŠ ESU?, projektinėms veikloms, kurios vyko birželio mėnesį.

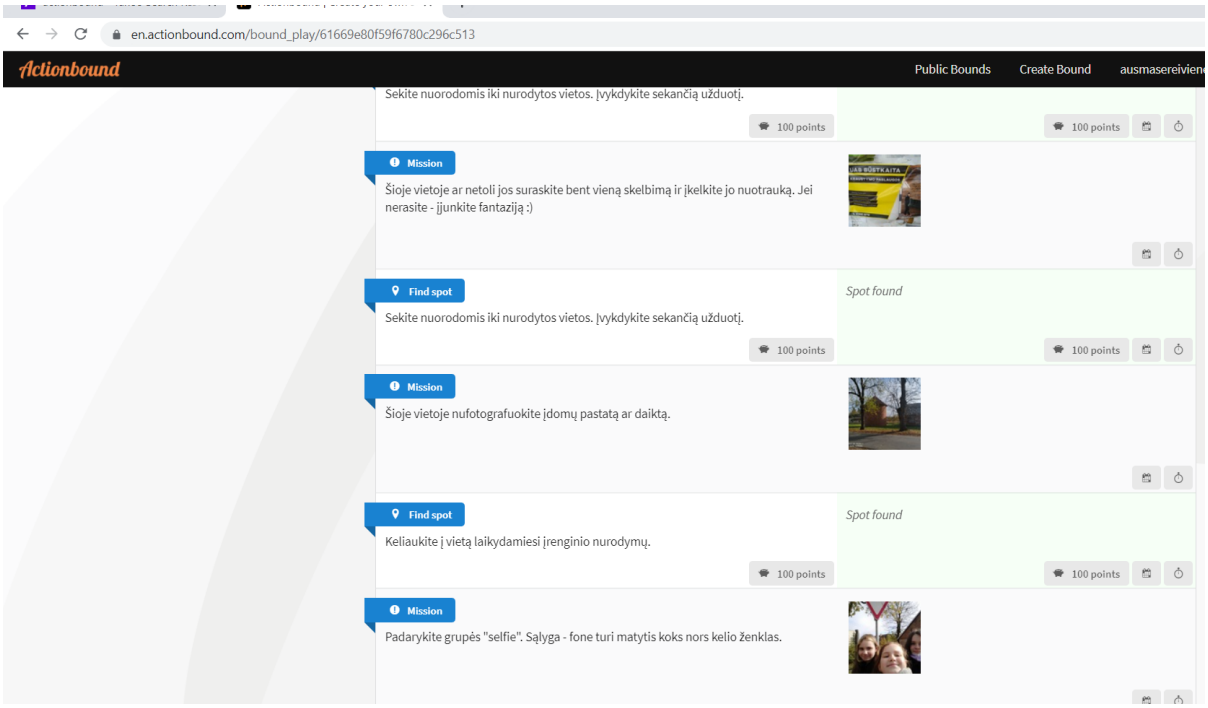


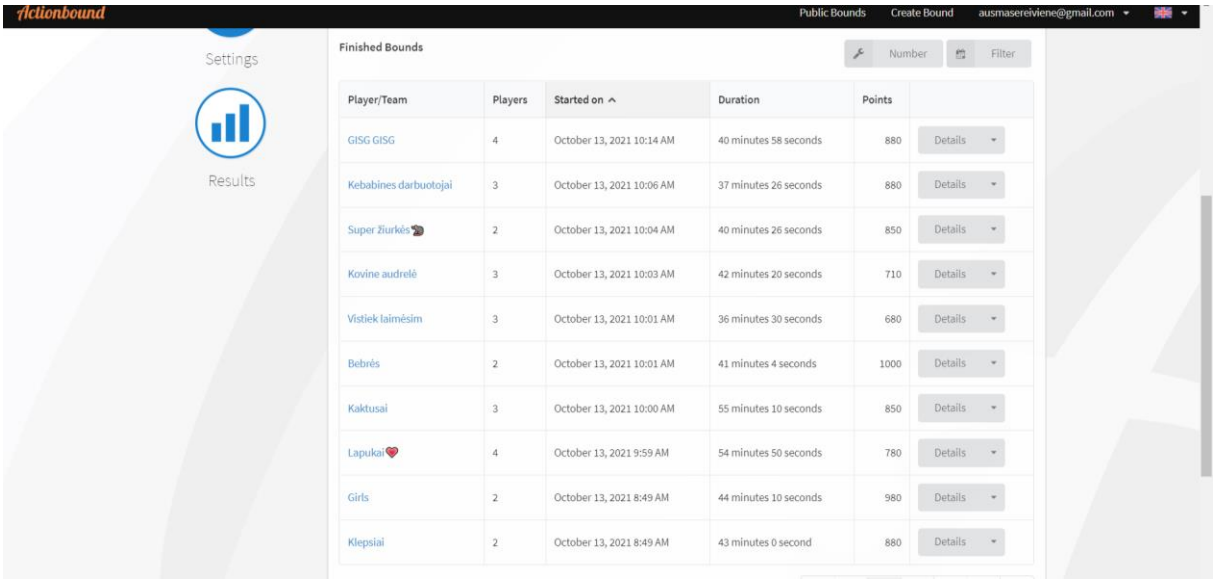



My Bounds
Integruotai dienai "Kas aš esu?"
Content
Information
Pirmasis etapas - AŠ MOKYKLOJE
Actionbound


Quiz
Kiek mokyklos naujame pastate yra įvairių kabinetų?
Suskaičiuokite ir parašykite:)
Points
100
Mode: Estimate number
Correct value
18
Minimum value
16
Maximum value
20
Deviation for 10% point deduction
1
Attempts
1
Penalty for incorrect answer
10
Show solution if answered incorrectly


en.actionbound.com/create/keliautojas
Public Bounds
Create Bound
ausmasereiviene@gmail.com
My Bounds
Integruotai dienai "Kas aš esu?"
Content
Find spot
Sekite nuorodomis iki nurodytos vietos. Įvykdykite sekančią užduotį.
Actionbound
Points
100
Coordinate
55.857115, 23.137354
Show directional arrow and distance to the target.
Bubiai
Bubiai darželis Saulutė
Bubių miestelis
Gluosnių g.
Kurtuvėnų
© OpenStreetMap


en.actionbound.com/bound_play/61669e80f59f6780c296c513
Actionbound
Public Bounds
Create Bound
Sekite nuorodomis iki nurodytos vietos. Įvykdykite sekančią užduotį.
100 points
Mission
Šioje vietoje ar netoli jos suraskite bent vieną skelbimą ir įkelkite jo nuotrauką. Jei nerasite - įjunkite fantaziją :)
Find spot
Sekite nuorodomis iki nurodytos vietos. Įvykdykite sekančią užduotį.
Spot found
Šioje vietoje nufotografuokite įdomų pastatą ar daiktą.
Keliaukite į vietą laikydamiesi įrenginio nurodymų.
Padarykite grupės "selfie". Sąlyga - fone turi matytis koks nors kelio ženklas.


Actionbound
Public Bounds
Create Bound
ausmasereiviene@gmail.com
Settings
Results
Finished Bounds
Number
Filter
Player/Team
Players
Started on
Duration
Points
GISG GISG 4 October 13, 2021 10:14 AM 40 minutes 58 seconds 880 Details
Kebabines darbuotojai 3 October 13, 2021 10:06 AM 37 minutes 26 seconds 880 Details
Super žiurkės 2 October 13, 2021 10:04 AM 40 minutes 26 seconds 850 Details
Kovine audrelė 3 October 13, 2021 10:03 AM 42 minutes 20 seconds 710 Details
Vistiek laimėsim 3 October 13, 2021 10:01 AM 36 minutes 30 seconds 680 Details
Bebrės 2 October 13, 2021 10:01 AM 41 minutes 4 seconds 1000 Details
Kaktusai 3 October 13, 2021 10:00 AM 55 minutes 10 seconds 850 Details
Lapukai 4 October 13, 2021 9:59 AM 54 minutes 50 seconds 780 Details
Girls 2 October 13, 2021 8:49 AM 44 minutes 10 seconds 980 Details
Klepsiai 2 October 13, 2021 8:49 AM 43 minutes 0 second 880 Details