

Stwórz swoją grę krok po kroku.

1. Zaloguj się w aplikacji

Na stronie **ekomobilni.edu.pl** w górnym menu po prawej stronie kliknij, aby otworzyć aplikację. Nie musisz nic pobierać, aplikacja otworzy się w Twojej przeglądarce.

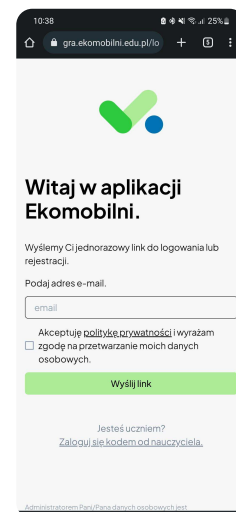
Niezależnie od tego, czy korzystasz z Ekomobilnych pierwszy raz, czy logujesz się ponownie, poprosimy cię o podanie maila, na który zostanie wysłany jednorazowy link do logowania.

W ten sposób nie musisz zapamiętywać kolejnego hasła, a Twoje gry będą zapisane dla Twojego adresu e-mail.

Kliknij w link, który przesłaliśmy na wskazaną skrzynkę mailową.

Twoim oczom ukaże się główny pulpit aplikacji.

To tutaj możesz pobrać materiały, utworzyć nową grę lub zobaczyć wcześniej utworzone gry.



2. Pobierz materiały

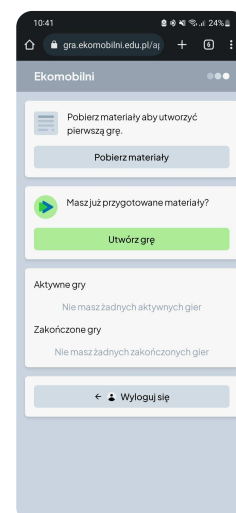
Jeśli tworzysz grę pierwszy raz - najpierw pobierz materiały.

Kliknij przycisk, aby pobrać arkusz kodów QR. Wydrukuj go i potnij według linii przerywanej.

3. Rozłóż kody QR

Następnie umieść wszystkie kody na terenie gry. Możesz rozwiesić je w sali, na korytarzu, boisku lub w pobliskim parku. To, jaki obszar rozgrywki wyznaczysz, zależy jedynie od Twojej inwencji i możliwości.

Zestaw kodów jest uniwersalny, co oznacza że można rozłożyć je raz, a przeprowadzić na nich kilka gier (na przykład dla różnych klas).



4. Utwórz grę

Po rozłożeniu kodów utwórz nową grę, klikając w menu na pulpicie “Utwórz grę”.

Wpisz nazwę placówki, w której działasz i dodaj dowolną nazwę gry - na przykład numer klasy albo godziny lekcyjnej.

Następnie wybierz poziom trudności - w aplikacji sugerujemy poziom łatwy lub średni dla szkół podstawowych. Poziom trudny rekomendujemy dla klas liceum.

Na końcu podaj liczbę graczy oraz zespołów. Sugerujemy podzielić klasę na zespoły trzy- lub czteroosobowe. Każdy zespół powinien mieć dostęp do jednego telefonu z internetem, żeby wziąć udział w rozgrywce.

Kliknij “Utwórz grę”.

Twoja gra została utworzona! Przed sobą widzisz pulpit gry z informacjami o jej nazwie, poziomie trudności, liczbie graczy i o tym, czy gra jest aktywna.

Teraz czas zaprosić do niej uczniów.

5. Zaproś uczniów

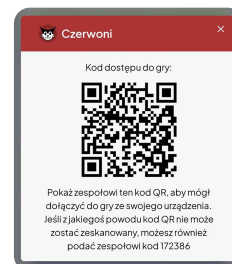
Każdy zespół loguje się do gry unikatowym kodem który podaje nauczyciel. Zaproś pierwszy zespół do siebie i kliknij "pokaż kod" przy jego nazwie. Otworzy się okno z kodem. Uczniowie z danego zespołu muszą go **zeskanować aparatem w swoim telefonie lub wpisać ręcznie na stronie gra.ekomobilni.edu.pl**, aby uzyskać dostęp do gry. Jeśli chcesz zanotować, kto należy do danej drużyny, na przykład żeby nagrodzić uczniów w przyszłości - możesz skorzystać z opcji “notatki”.

6. Rozpocznij rozgrywkę

Gdy już wszystkie zespoły uzyskają dostęp do gry - można rozpocząć rozgrywkę.

Powiedz wszystkim uczniom jaki jest teren gry oraz jaki mają czas, żeby powrócić do klasy lub miejsca zbiórki. Rekomendujemy czas od 30 do 40 minut.

Zadaniem zespołów będzie odnalezienie kodów, zeskanowanie ich w aplikacji i wykonanie zadań, które będą na nich czekały w kolejnych krainach. Wyniki zmagania zespołów i ich liczbę punktów możesz śledzić na żywo w pulpicie gry.



7. Zakończenie rozgrywki

Gdy gra się zakończy, zachęcamy żeby nagrodzić uczniów odczytaniem wyników najlepszych drużyn na forum klasy lub pozytywną oceną.

Jeśli na pewno nie będziesz już chcieć kontynuować rozgrywki, kliknij “Zakończ grę” na górze ekranu żeby bezpowrotnie zakończyć grę. Niezależnie od tego, czy zakończysz grę, możesz tworzyć już nowe gry w głównym pulpicie aplikacji!

Jeśli udało Ci się przeprowadzić pierwszą grę w Ekomobilnych - gratulujemy! Pamiętaj, że z kodów rozłożonych w terenie możesz skorzystać wiele razy, na przykład przygotowując rozgrywkę dla innej klasy lub na innym poziomie trudności.

Dziękujemy, że jesteście z nami. Razem jesteśmy **Ekomobilni**.

