

Сервис LearningApps

Инструкция по созданию интерактивных заданий

<u>Сервис LearningApps</u> является приложением Web 2.0 для поддержки образовательных процессов в учебных заведениях разных типов. Это конструктор для разработки интерактивных заданий по разным предметным дисциплинам для применения на уроках и во внеклассной работе. LearningApps.org разрабатывается как научноисследовательский проект Центра Педагогического колледжа информатики образования РН Вегп в сотрудничестве с университетом г. Майнц и Университетом города Циттау / Герлиц (Германия).



Основная идея интерактивных заданий заключается в том, что ученики могут проверить и закрепить свои знания в игровой форме, что способствует формированию познавательного интереса учащихся. На сайте можно зайти в <u>Тьюторскую</u> и познакомиться с самыми важными функциями работы сервиса (видео на английском языке). Существующие модули LearningApps могут быть непосредственно включены в содержание обучения, а также их можно изменять или создавать в оперативном режиме.

На сервисе имеется <u>галерея общедоступных интерактивных заданий</u>, которая ежедневно пополняется новыми материалами, созданными преподавателями разных стран.

Сервис LearningApps имеет понятный пользовательский интерфейс на 5 языках мира, для выбора нужного языка необходимо в правом верхнем углу выбрать соответствующий флажок. В данной среде можно быстро создать интерактивные задания по образцам <u>галереи LearningApps</u>. Важно отметить, что правильность выполнения заданий проверяется мгновенно. Сервис LearningApps предоставляет возможность получения кода для того, чтобы интерактивные задания были помещены при желании на страницы сайтов или блогов преподавателей и учащихся.

К сожалению, в шаблонах встречаются отдельные опечатки при переводе на русский язык, которые невозможно исправить вручную, и не все типы заданий доступны для работы с кириллицей.

Сервис <u>LearningApps</u> предназначен для создания интерактивных учебно-методических пособий по разным предметам.

- 1. Сервис работает на нескольких языках выберите удобный для вас язык.
- 2. Зарегистрируйтесь на сервисе, для этого нажмите на кнопку «Подать заявку», затем нажмите кнопку «Создать аккуант».

| | Выбор языка | |
|--|---|--|
| росмотреть упражнения Со | оздать упражнение | <u>¶</u> Подать заявк |
| тегория | | |
| Производственный - Английский - Спорт труд - Немецкий - Французский Политика - Русский язык - Физика ОБЖ - Религия - Философия Астрономия | Химия Челов Окружновцая срода Экономика Искуство Экономика Испанский | На ика - Сеография ика - Другие языки - Все категории - Латинский язык |
| ісоко оцененные упражнения » | | |
| животные, живущие голько в Южной | ды транспорта | Сородина и страна Кивотные, живущие только в Северной |
| обимые приложения » | | |
| | 1 2 | |
| LearningApps org | | |
| Просмотреть упражнения Просмотреть упражнения | Создать упражнение | <u> П</u> одать заявку |
| Опросмотреть упражнения Логин | Создать упражнение Создать новый аккаунт | Подать заявку |
| С Просмотреть упражнения Просмотреть упражнения Логин Войдите под вашим аккаунтом.: | Создать упражнение Создать новый аккаунт Вы впервые на нашем сайте? Вы можете зар вам создавать новые интерактивные упражне | Подать заявку пострироваться бесплатно, что позволит ния! |
| Опросмотреть упражнения Просмотреть упражнения Логин Войдите под вашим аккаунтом.: Имя пользователя: Паропь: | Создать упражнение Создать новый аккаунт Вы впервые на нашем сайте? Вы можете зар вам создавать новые интерактивные упражне • Все Вами созданные упражнения будут авт упражнений. | Подать заявку пистрироваться бесплатно, что позволит ния! оматически сохраняться в вашем списке |
| Просмотреть упражнения Просмотреть упражнения Логин Войдите под вашим аккаунтом.: Имя пользователя: Пароль: Остаться зарегистрированным на вашем | Создать упражнение Создать новый аккаунт Вы впервые на нашем сайте? Вы можете зарл вам создавать новые интерактивные упражне • Все Вами созданные упражнения будут авт упражнений. • Опубликуйте ваши приложения • Создавайте свои приложения как разрабо | Подать заявку пистрироваться бесплатно, что позволит ния! оматически сохраняться в вашем списке чик |
| Просмотреть упражнения Просмотреть упражнения Логин Мия пользователя: Пароль: Остаться зарегистрированным на вашем компьютере Забыт пароль | Создать упражнение Создать новый аккаунт Вы впервые на нашем сайте? Вы можете зари вам создавать новые интерактивные упражне в Все Вами созданные упражнения будут авт упражнений. • Опубликуйте ваши приложения • Создавайте свои приложения как разрабо | Подать заявку инстрироваться бесплатно, что позволит ния! оматически сохраняться в вашем списке чик |
| Просмотреть упражнения Просмотреть упражнения Поситреть упражнения Поситн Мия Мия Паропь: Остаться зарепистрированным на вашем компьютере Забыт пароль: | Создать упражнение Создать новый аккаунт Вы впервые на нашем сайте? Вы можете зари вам создавать новые интерактивные упражнения е Все Вами созданные упражнения будут авт упражнений. Э Опубликуйте ваши приложения Создавайте свои приложения как разрабо | Подать заявку инстрироваться бесплатно, что позволит ния! оматически сохраняться в вашем списке чик е создание аккуанта |

| 2 | | <u></u> |
|----------|---------------------|-----------------------------|
| 1 | Созлаите аккаунт | заполнив необхолимые поля. |
| 5. | cosquiite annayiii, | заполить пессоходимые поли. |

| LearningA | pps.org | | |
|---------------------------------|-------------------------|---|--|
| Q Просмотреть упражнения | Просмотреть упражнения | Создать упражнение | 📶 Подать заявку |
| Создать новый аккаун | т. | | Заполнить все |
| | Имя пользовате: | ля: | / |
| | Пароль: | | Советую также эти два |
| | Повторение: | | поля заполнить реальными |
| | E-Mail: | | данными, чтобы |
| | По желанию: | | пользователи и коллеги узнали о Вас и познакомились |
| | Имя: | | с созданными Вами |
| | Фамилия: | | интерактивными заданиями. |
| | Код безопаснос | 2km/GE | Вести код |
| | | Создать конто | везопасности и нажить |
| | Отправляя эту фо ус: | рму, вы соглашаетесь, что вы прочита. повия и согласны с ними. | ли |

4. Если регистрация прошла успешно, то для входа в аккуант необходимо нажать «Подать заявку». Затем ввести логин и пароль в соответствующие поля и нажать кнопку с изображением двери для входа с надписью «Логин».

| Просмот | Введите имя пользоват | пеля (логин) и свой |
|----------------------|--------------------------------------|--|
| Логин | 1 | Создать новый аккаунт |
| Войдите под ваши | м аккаунтом.: | Вы впервые на нашем сайте? Вы можете зарегистрироваться бесплатно, что позвол вам создавать новые интерактивные упражнения! |
| Имя пользователя: | | Все Вами созданные упражнения будут автоматически сохраняться в вашем списа упражнений. |
| Пароль. | Остаться зарегистрированным на вашем | Опубликуйте ваши приложения Создавайте свои приложения как разработчик |
| | Забыт пароль | |
| (| Потин Кнопка | для входа в |

5. Настройте аккуант, нажав соответствующую кнопку.



 На сервисе LearningApps имеется функция поиска. Допустим, что необходимо найти интерактивные задания конкретного автора, тогда нужно ввести в поле поиска фамилию, например:



http://learningapps.org/index.php?s=%D0%90%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%81%D0%B0%D0%BD%D 0%B4%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%B0+ 7. Прежде чем начать создание собственных интерактивных заданий из коллекции шаблонов, предлагаемых сайтом, советую познакомиться с галереей сервиса. Для этого нажмите «Посмотреть упражнения», выберите учебный предмет и познакомьтесь с работами коллег. Выбрав заинтересовавшее вас интерактивное задание, вы можете создать аналогичное, нажав на кнопку «Создать подобное приложение».



http://learningapps.org/display?v=qxhopsw3

8. В открывшемся окне заметить текст и иллюстрации. Например:

| Название при | ложения | | | | | | Язык д | исплея ② : 📕 | | |
|--------------------|--|----------|--|---|---------------|-------------------|--------------------------|--------------------|------------------|-----------|
| Графики и характ | ер движение тела | × | | | | | | | | |
| Постановка за | адачи | | | | | | | | | |
| Введите Задание д | пя этого упражнени | я. Оно б | будет появляться п | ри запуске. Если | Вам не нужно |) это, оставьте п | оле пустым. | | | |
| Определите, пож | алуйста, характе | р движ | ения тела по зав | висимости физи | ческих вели | чин, указанны | х на графиках. | | | |
| | | • | | | | | D \ | | | |
| | | | | | | изл | Вводим со 1енения с у | ответс. чётом 1 | твующі тематі | ие ики |
| Background in | 1200 | | | | / | соз | даваемого | Вами | | |
| Задайте здесь карт | инку, которая будет | задним | и фоном н на ней б | удут расположен | ны выделения | или ма | перактивн | 1020 3000 | іния. | |
| | | | Daguan: 200 x 512 | Ni odit with | Divir | L | 1 | | | |
| 🕨 🚙 🛄 | места на картинку | инке | Pasmep. 600 X 516 | EX edit with | PIAI | / | | | | |
| Теперь вы можете | | вки ипи | выделение с разлі | ичным содержан | нием. Вы такж | е можете испол | ьзовать HTML текст | и т.д. веб-ссы | пки для встави | ςи. |
| | создавать маркиро | | | the second se | | | | | | |
| | создавать маркиро | _ | | | | | | | | |
| Выделение на кар | создавать маркиро гинке : нужно опредерить : | () | Обработать в Текст: Ленчиса | ыделенное мес | | | Viras | ание | | 0 |

9. После введённых изменений нажать кнопку «Установить и показать в

предварительном просмотре» Обратная Help

10. Затем задание можно либо «Вновь настроить» и ввести изменения или

Задание 0 елите, пожалуйста, характер движения тела по мости физических величин, указанных на Опре зави гра 52 OK 0 🎯 Вновь настроить 🕗 Сохранить при

11. Если сохранить приложение, то появляется окно:



«Сохранить приложение»

| от создать подобное Упражнение привяза | иники к ин |
|---|---|
| Адрес в Интернете: | http://LearningApps.org/display?v=zgdujb1j |
| Адрес полной картинки: | http://LearningApps.org/watch?v=zgdujb1j |
| Привязать: | <pre><iframe frameborder="0" height="500" pre="" src="http://LearningApps.org/show?id=zgdujb1j" webkitallov<="" width="100%"></iframe></pre> |
| | SCORM (2) iBooks Author (2) Developer Source (2) |
| \ | |

После нажатия кнопки «**Опубликовать сейчас это приложение**» созданное интерактивное задание попадает в Общую коллекцию материалов сервиса. Вы также получаете **ссылкии код** для встраивания на сайт или блог.

12. Картинки, которые вы хотите использовать в интерактивном задании, можно загрузить с компьютера или по ссылке на изображение:

| Постановка задачи Введите Задание для этого упражнения. Оно б | дет появляться при запускр. Если Вам на пакно это, (| оставьте поле пустым. | |
|---|---|---|-------|
| Выбрать мультимедийное сод | ержание | | |
| используйте объемный Материал из Википедии! Искать Картинка | СССОНИРАНИИ СООДВИНТЕРНИТ ВАРОС Вашей Картинки Используйте Картинка | Болородование загружаетоя Изображение загружаетоя Изображение загружаетоя | авки. |
| В последний раз использовано: | | | |
| | | , | |

Примеры интерактивных заданий в LearningApps

1. «Паззлы» (Assignment-Puzzle)

Правила работы:

Необходимо открыть паззлы по выделенной тематике, и так меняя тематику открыть всю картинку. Например:



В случае неправильного выбора ответа появляется окно:



http://learningapps.org/display?v=ttcvot1c

2. «Сортировка картинок» (Matching Pairs on Images)

Правила работы:

Кликая по флажкам, необходимо выбрать правильные ответы ко всем точкам на рисунке из перечня всех предлагаемых ответов. Надпись наверху «Перепроверить ответ» позволяет проверить правильность ответов, которые выделяются при этом зелёным цветом. Например:



http://learningapps.org/103636

3. Викторина с выбором правильного ответа

Необходимо внимательно прочитать вопрос и выбрать один правильный ответ.

Мгновено проверяется правильность выбранного ответа. Например:

| k | alala ana a | | Ha | стройки аккаунта: Aida_Alex 🗢 |
|------------------------|------------------------|----------------------------------|--------------|-------------------------------|
| Q Александрова 📀 | Просмотреть упражнения | Создать упражнение | 🕕 Мои классы | 십 Мои приложения |
| Работа. Мощность. Эн | ергия. 7 класс | | | |
| 2 | Механическую | работу вычисляют по | о формуле | 23 |
| | P=gm | | | |
| | • A=FS | | | |
| | F=pS | | | |
| | F=kl | | | |
| | | | | |
| | Г | lерепроверить решение | | |
| | | | | auguara anaugu fa: 2000_0162 |
| Q Александрова 💿 | Просмотреть упражнения | Создать упражнение | 📑 Мои классы | 👢 Мои приложения |
| Работа. Мощность. Энер | ргия. 7 класс | | | |
| L. | Механическую | работу вычисляют по | о формуле | 0 |
| | P=gm | | | |
| | • A=FS | | | |
| | F=pS | | | |
| | F=kl | | | |
| | | | | |
| | | Оправильно! Молодец! | | |
| | | Сперующий вопрос | | |
| | | следующий вопрос | | |
| | - | | Ha | стройки аккаунта: Aida_Alex マ |
| Q Александрова | Просмотреть упражнения | Создать упражнение | | Мои приложения |
| раоота, мощность, эн | - | _ | | 23 |
| | Выразите в д | жоулях работу, равну 4,5 кДж. | ю 450 Нм и | |
| | 🔵 4500 Дж и 45 | 50 кДж. | | |
| | 🥚 450 Дж и 450 | 00 кДж. | | |
| | 🔵 45 Дж и 4500 |) кДж. | | |
| | • Правильны | й ответ отсутствует. | | |
| | 6 | Увы, неверно! Подумай! | | |
| | Г | Іерепроверить решение | | |
| | | | | |

http://learningapps.org/display?v=ahcj4otc

4. Кроссворд (Crossword). Например:



Слова (ответы) вводятся с клавиатуры.



http://learningapps.org/display?v=p7aevqmc

5. Найти пару. С помощью этого шаблона нужно найти пару, текст или картинка,



видео или аудио.



6. Согласование сетки (Matching grid)

Картинки сверху должны быть согласованы с нижней частью. Для этого используйте перетаскивание для перемещения картинок внутрь прямоугольников в нижней части задания.

7. Викторина «Как стать миллионером». Традиционные правила игры.

8. Matching matrix

Необходимо перетащить картинки в таблицу из пяти колонок, найдя соответствие.

http://learningapps.org/display?v=racetkq3

9. Сортировка по группам. Этот шаблон поможет создать от 2 до 4 групп,

которые затем должны быть соотнесены к элементам.



http://learningapps.org/display?v=1pnyqhgn

10. Порядок.

Необходимо расположить значения некоторых понятий в порядке (возрастания или

убывания)



http://learningapps.org/display?v=forp7h8c

Александрова З.В.

11.Скрытый текст.

Из предлагаемого текста в поле ответов необходимо выбрать правильное слово или словосочетание, подходящее по смыслу.

| Q, Александрова 📀 | Просмотреть упражнения | Создать упражнение | 🏬 Мои классы | 📗 Мои приложения |
|-------------------|--------------------------|---|---------------------------------|------------------|
| Гекст про молнию | | | | |
| ? | | | | : |
| Молния - хара | ктерная черта грозовой а | активности. В тучах накапл | иваются - | . Заряды |
| накапливаютс | я во всех облаках. Степе | ень электризации облака | • по мере у | укрупнения |
| его частиц, рос | та 🔹 , усилени | ия осадков из него. Для во | зникновения молнии | |
| необходимы за | аряды 10100 Кл, разне | сенные на расстояние от 1 | . Верхня | яя часть |
| тучи заряжена | -, а нижняя с | отрицательно. Положители | ьные заряды на высс | оте 710 |
| км, где темпер | атура -2030ºС. | на высоте 34 км, г | де температура 01 | 10°C. |
| Нижняя повер: | хность тучи и поверхност | гь земли составляют | Верхняя пла | астина |
| которого заряж | кена отрицательно а ниж | княя положительно. Конде | нсатор 🚽 | за счёт |
| молний и за сч | іёт осадков. Между тучеі | й и землёй существуют си | пы электрического пр | оитяжения. |
| Сила атмосфе | рного тока составляет 1 | 800 А. 🔹 атмосф | реры обусловлена ис | нами. |
| Степень иониз | ации с высотой | Это обусловлено всл | тедствие ионизации и | воздуха |

12. Вопрос с ведением текста (Quiz with text input)

На примере создание ребусов с вводом ответа с клавиатуры.

| Разгадай ребусы по | физике | |
|--------------------|---|-----|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | K | K=Я |
| | | |
| | in the second | |
| | input. | |
| | | |

http://learningapps.org/display?v=n51wtg72

13. Все шаблоны от LearningApps

Все приложения, которые Вы можете наполнить своим содержанием, находятся <u>среди</u> <u>шаблонов</u>, которые предлагает сервис. Весь список приложений появятся при нажатии кнопки «**Создать упражнение**». По окончанию Вы можете их опубликовать, чтобы и другие пользователи также могли создать свои интерактивные задания, также научиться новому, благодаря вашей разработке.

| 2 Александрова | Просмотреть упр | ажнения Создать | упражнение | 🅕 Мои классы | 🕍 Мои прилож | ени |
|---|--|---|---|--|--|-----|
| 3десь Вы найдете ряд пр пользователи также могл 0 1 6 | иложений, котроше Вы мол и создать свои, научиться и создать свои, научиться и | кете наполнить своим со совому, благодаря езшей от. міснь Стезte : | держанием. По окончанию r padore. fatrix ael Hielscher a collection of multiple apps : тримеры | вы можете их опубликоват to share with other users. | ь, чтобы и другие | |
| Selection Mark in texts BHKTOPHHA | Assignment Group classification Matching grid | Sequence - Лента Времени - Настройка - Порядок | Writing - Cloze test - Hangman | Multi-player = Где находится это? = Оцените | Инструменты • App Matrix • Mindmap | |

http://learningapps.org/create.php

Желаю творческих успехов во всех Ваших начинаниях!

Александрова З.В.