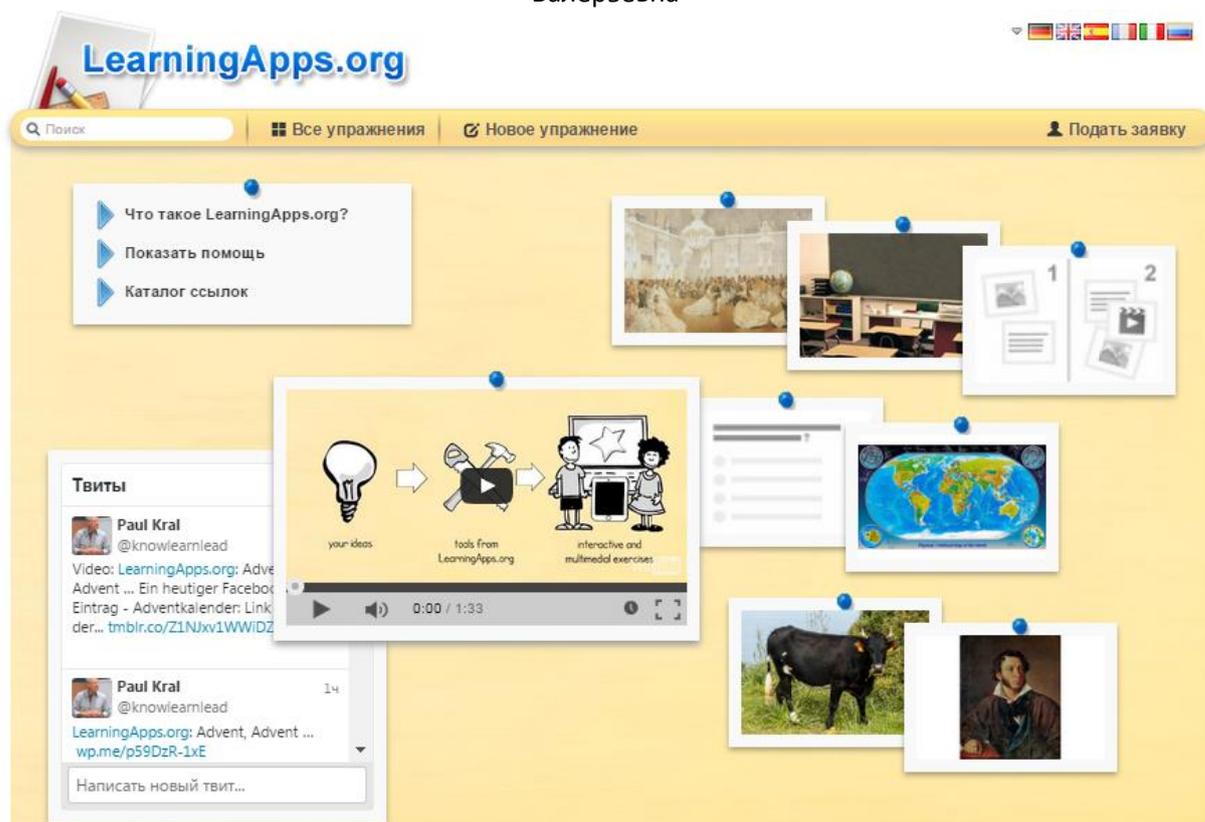


Методическое пособие по созданию интерактивных заданий с помощью конструктора LearningApps.org

Очень удобным и простым приложением для создания мультимедийных интерактивных учебных материалов является приложение Web 2.0 **LearningApps.org** – конструктор (<http://learningapps.org/>) является приложением для поддержки обучения и процесса преподавания с помощью интерактивных модулей. Этот конструктор предназначен для разработки интерактивных заданий по разным предметным дисциплинам и для применения на уроках и во внеклассной работе. LearningApps.org разрабатывается как научно-исследовательский проект Центра Педагогического колледжа информатики образования РН Верн в сотрудничестве с университетом г. Майнц и Университетом города Циттау / Герлиц (Германия).

Существующие модули могут быть непосредственно включены в содержание обучения, а также их можно изменять или создавать в оперативном режиме. Целью является также собрание интерактивных блоков и возможность сделать их общедоступным.



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 Тьюторскую (<http://learningapps.org/about.php>) 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 галерея общедоступных интерактивных заданий (<http://learningapps.org/index.php?overview&s=&category=0&tool=>), которая ежедневно пополняется новыми материалами, созданными преподавателями разных стран.

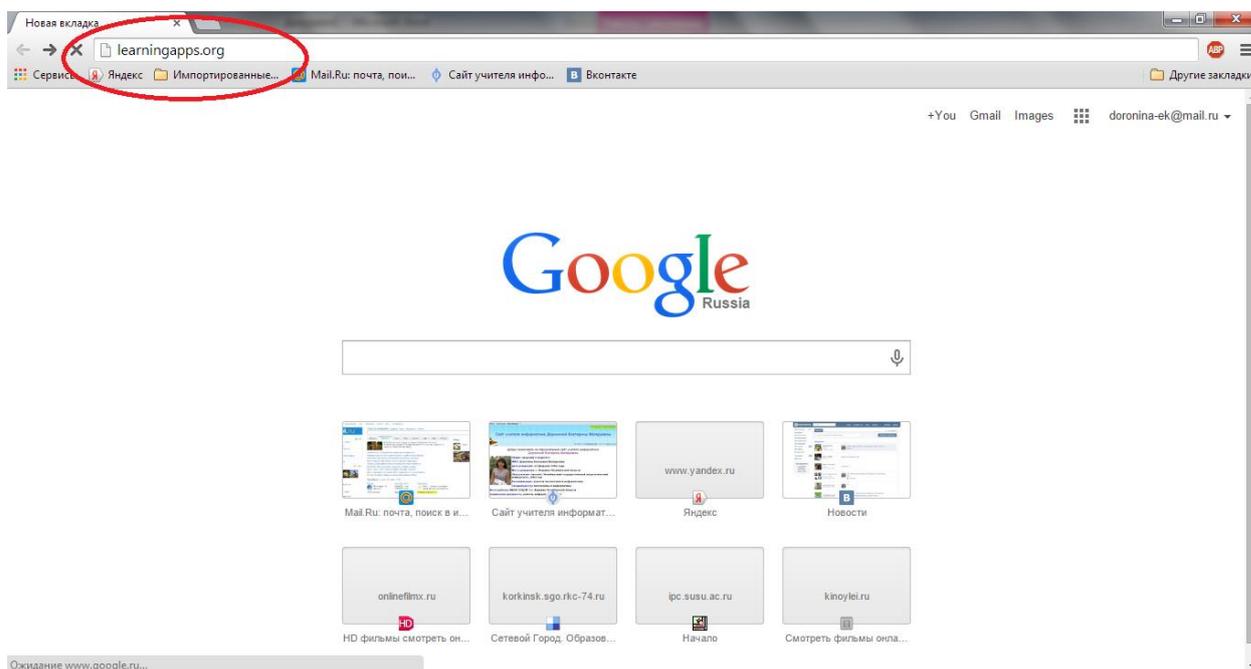
Сервис LearningApps имеет понятный пользовательский интерфейс на 5 языках мира, для выбора нужного языка необходимо в правом верхнем углу выбрать соответствующий флажок. В данной среде можно быстро создать интерактивные задания по образцам галереи LearningApps. Важно отметить, что правильность выполнения 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.

Учитель информатики МКОУ СОШ № 1 г. Коркино Челябинской обл. Доронина Екатерина Валерьевна

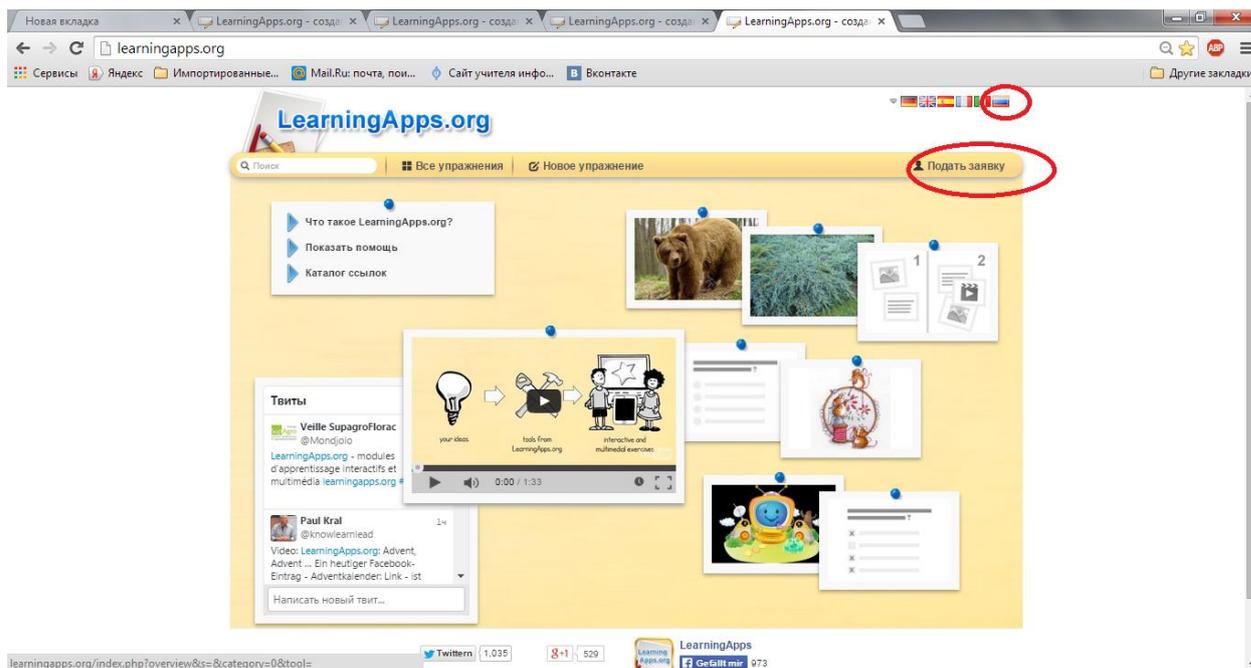
К сожалению, в шаблонах встречаются отдельные опечатки при переводе на русский язык, которые невозможно исправить вручную, и не все типы заданий доступны для работы с кириллицей.

Технологию создания учебного материала сначала рассмотрим на примере создания приложения по информатике для учащихся 5 класса «Устройства компьютера».

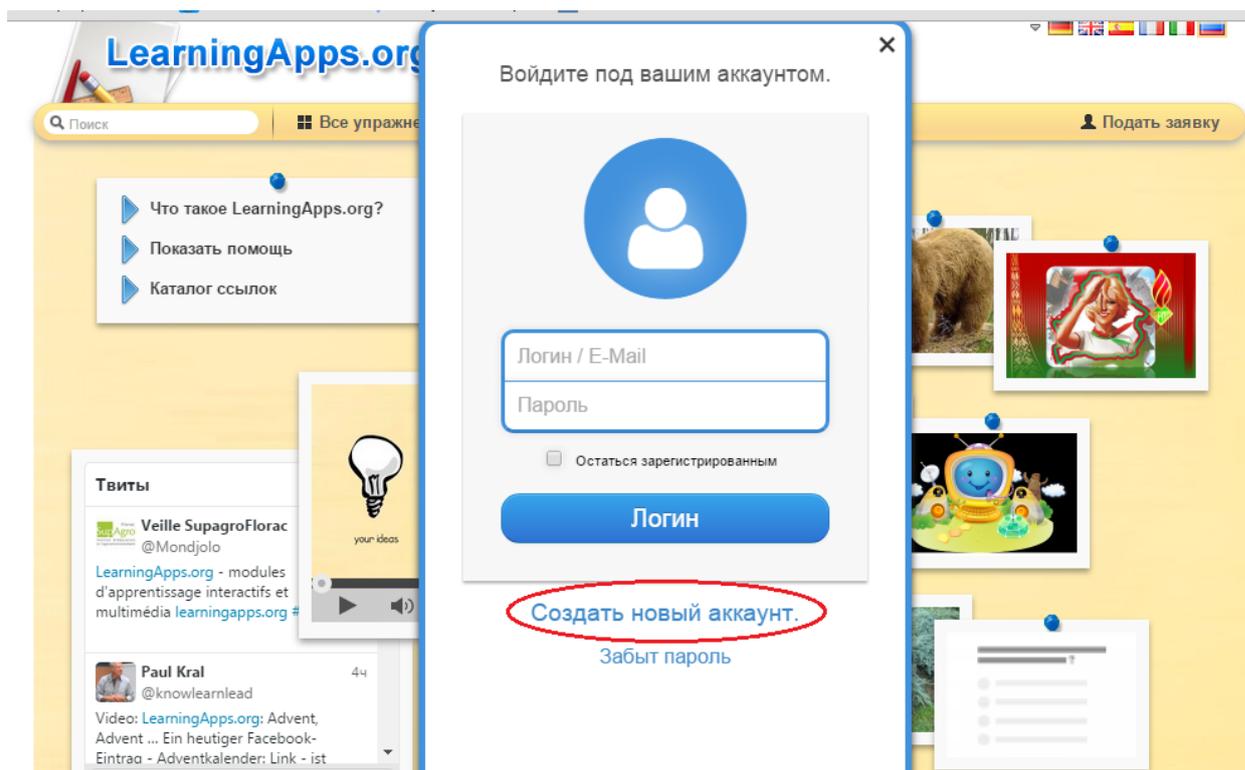
Шаг 1. Вводим в адресную строку адрес - <http://learningapps.org>:



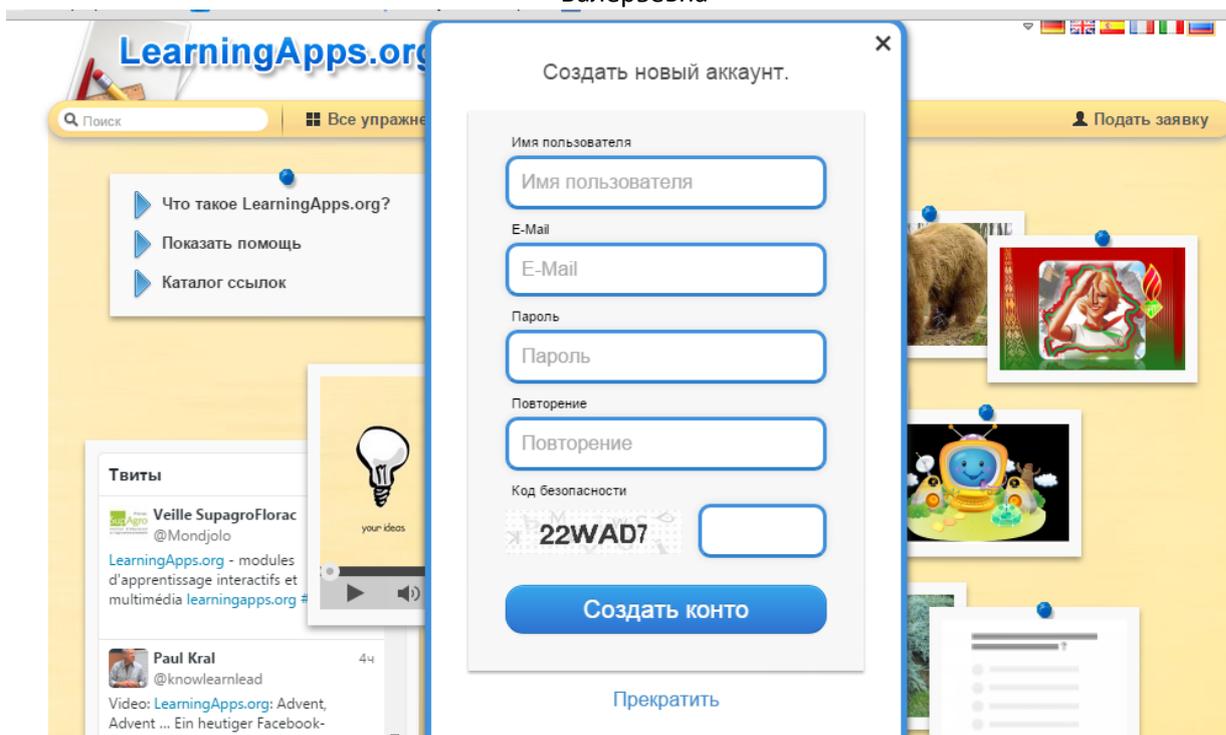
Шаг 2. Переходим на русский язык – нажимаем пиктограмму Российского флага и «Подать заявку»



Шаг 3. Начало регистрации – «Создать аккаунт»

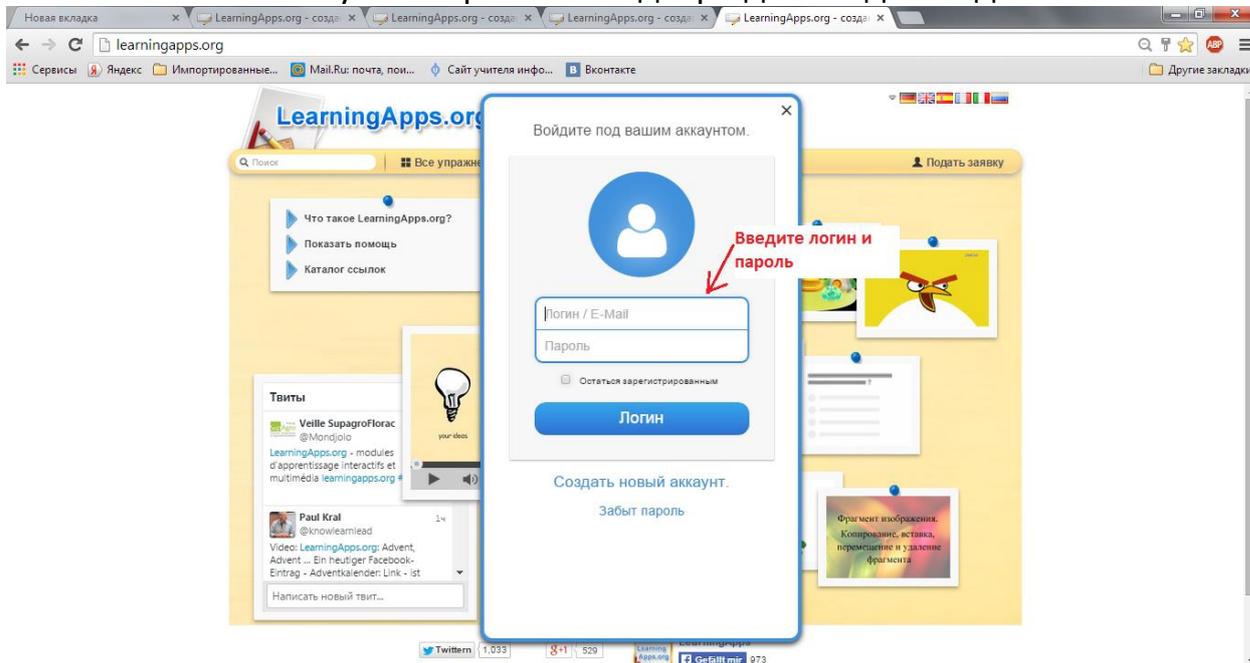


Шаг 4. Ввести имя пользователя, пароль, e-mail, фамилию и имя, код безопасности. Все проверяем и нажимаем «кнопочку» - «Создать konto».



Шаг 5.

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



Войти в свой аккаунт. Выбрать функцию «Новое упражнение»

LearningApps.org

Все упражнения **Новое упражнение** Подать заявку

Категория

- Английский язык
- Астрономия
- Биология
- Все категории
- География
- Другие языки
- Информатика
- Искусство
- Испанский язык
- История
- Итальянский язык
- Латинский язык
- Математика
- Музыка
- Немецкий
- ОБЖ
- Политика
- Производственный ФУА
- Религия
- Русский как иностранный язык
- Русский язык
- Спорт
- Физика
- Философия
- Французский язык
- Химия
- Человек и окружающая среда
- Экономика
- профессионального образования
- психологии

Высоко оцененные упражнения »

- Признаки делимости натуральных чисел
- Кустарники леса, 2 класс, Начальная
- 8 кл. типы водчинительной
- Части тела
- Викторина "Иголка волыбница" 5 ласс

Любимые приложения »

- С какой ветки детка?
- Повторим таблицу умножения
- Звуковые схемы
- транспорт
- Аквариум

Последние приложения »

- Повторение - мать учения
- Переводчик
- Устаревшие слова.
- Биология
- Строение клетки

Шаг 6. Выбрать вид упражнения «Заполнить пропуски»:

The screenshot shows the LearningApps.org website interface. At the top, there is a search bar and navigation links for 'Все упражнения' and 'Новое упражнение'. Below this, a central area displays a preview of a game titled 'Заполнить пропуски' by Michael Nielscher. The preview shows a German text snippet with missing words and a 'Lösung übergeben' button. To the right of the preview, there is a 'пример' button and a 'Создать Заполнить пропуски' button, which is circled in red. Below the preview, there is a grid of categories: 'Выбор', 'Распределение', 'Последовательность', 'Заполнение', 'Онлайн-игры', and 'Инструменты'. The 'Заполнение' category is highlighted in yellow, and the 'Заполнить пропуски' option within it is also circled in red. At the bottom, there is a footer with links for 'О сайте LearningApps.org', 'Информация', 'Защита авторских прав и данных', and 'Разработчикам'.

Шаг 7.

- «Название приложения» - вводим название будущего интерактивного упражнения. Например, «Устройства компьютера».
- «Постановка задачи» - вводим задание ко всему упражнению - «Впиши пропущенные слова так, чтобы получился рассказ об устройствах компьютера».
- «Установите тип задания» - выбираем «Впишите».
- «Заголовок» - вводим - «Устройства компьютера».

LearningApps.org

У вас 11 новое(ых) сообщение(я)
Настройки аккаунта: Екатерина Доронина

Поиск Все упражнения Новое упражнение Мои классы Мои приложения

Название приложения Язык дисплея

Устройства компьютера

Постановка задачи

Введите Задание для этого упражнения. Оно будет появляться при запуске. Если Вам не нужно это, оставьте поле пустым.

Впиши пропущенные слова так, чтобы получился рассказ об устройствах компьютера

Установите тип задания

Установите тип задания. Или пользователь будет выбирать из заданных вами слов или будет вводить слова в поля сам. Если вы выбрали тип задания "Вписывание слов", то можете установить, учитывается ли регистр букв.

Установите тип задания Впишите

Ввод учитывает регистр букв (заглавные или нет)

Заголовок

Добавьте (опционально) вводные слова, аудио или видео перед пропущенным текстом.

Заголовок 1: Устройства компьютера Указание:

Заголовок 2: Текст Картинка Текст для произнесения Аудио Видео

Шаг

8.

«Заполнить пропуски» - в этом пункте вводим текст с пропущенными словами, пропущенные слова в тексте обозначаем символами -1-, -2- и т.д. "Вставляем вместо пропусков текст" - вводим слова, которые пропущены в тексте:

Заполнить пропуски

Впишите текст, который должен быть вставлен. Используйте символы -1-, -2- и т.д. для обозначения места вставки текста. Вы можете использовать одни и те же номера для полей вставки одинаковых слов в данном тексте.

Я включил компьютер и набрал на -1- сочинение про свою семью. Затем я переписал с -2- последние фотографии, добавил их к тексту и вывел сочинение на -3-. После этого я прибавил громкость звука -4- и стал играть в любимую игру, быстро двигая -5-. Получив рекордный результат, я ввел с -6- своё имя и распечатал на -7- список рекордсменов.]

Вставляемый вместо пропусков текст

В зависимости от типа задания (выбор слов или вставка) заполните каждый пропуск. ВЫБОР СЛОВ ИЗ СПИСКА: впишите верный вариант или список слов для выбора через ; для каждого пропуска. Первым словом в списке должен быть верный вариант, остальные - неверные. ВСТАВКА СЛОВ: впишите для каждого пропуска все возможные варианты вставки через знак ; (точка с запятой).

Вместо пропусков -1-:	клавиатуре	∨
Вместо пропусков -2-:	фотоаппарата	∧
Вместо пропусков -3-:	принтер	∧
Вместо пропусков -4-:	колонок	∧
Вместо пропусков -5-:	мышью	∧
Вместо пропусков -6-:	клавиатуры	∧
Вместо пропусков -7-:	принтере	∧

Шаг 9.

- «Обратная связь» - вводим «Молодец! Ты все сделал правильно!»;
- "Background image" – в этом пункте можно вставить картинку, которая будет фоновым изображением окна приложения.
- Нажимаем кнопочку «Установить и показать в предварительном просмотре»

+ Добавить следующий элемент

Обратная связь

Если на все вопросы были даны правильные ответы, то напишите здесь текст, который появится потом как вставка.

Молодец! Ты все правильно сделал!

Background image

Select a background image for the crossword if you like.

  Выберите картинку  Размер: 0 x 0  редактировать

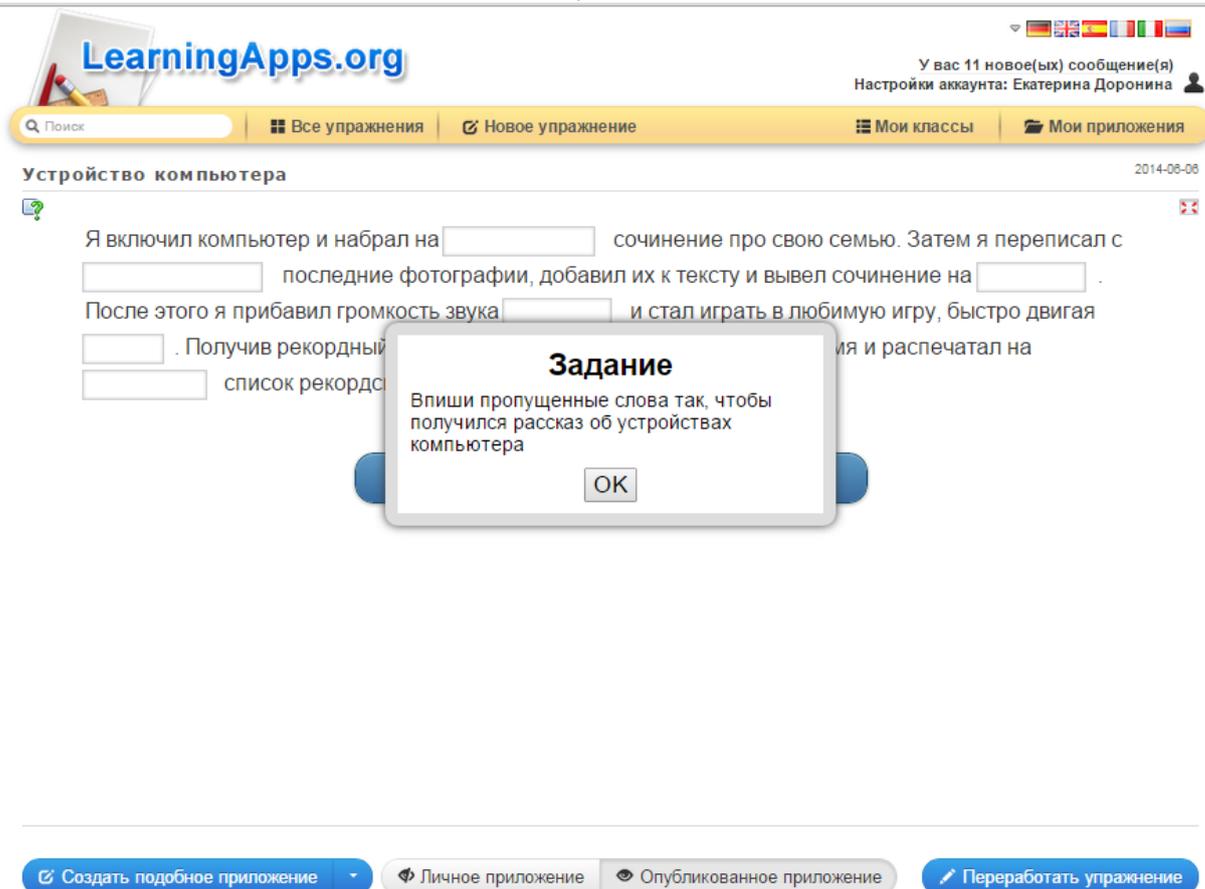
Помощь

Создайте некоторые подсказки, как решить задание. Они могут быть доступны пользователю через небольшой значок в верхнем левом углу. В противном случае оставьте это поле пустым.



▶ Установить и показать в предварительном просмотре

Шаг 10. Нажимаем «ОК» и выполняем упражнение для проверки. Если все устраивает, то нажимаем кнопку «Сохранить приложение», если что-то необходимо исправить, то нажимаем кнопку "Вновь настроить".



LearningApps.org

У вас 11 новое(ых) сообщение(я)
Настройки аккаунта: Екатерина Доронина

Поиск Все упражнения Новое упражнение Мои классы Мои приложения

Устройство компьютера 2014-08-08

Я включил компьютер и набрал на сочинение про свою семью. Затем я переписал с последние фотографии, добавил их к тексту и вывел сочинение на . После этого я прибавил громкость звука и стал играть в любимую игру, быстро двигая . Получив рекордный и распечатал на список рекордов

Задание
Впиши пропущенные слова так, чтобы получился рассказ об устройствах компьютера

OK

Создать подобное приложение Личное приложение Опубликовано приложение Переработать упражнение

Шаг 11. Приложение сохраняется в «Мои приложения». Приложение имеет адрес в Интернете, ссылку Вы можете разместить в любом месте (сайт, блог, электронное портфолио и т.п.). После нажатия кнопки **«Опубликовать сейчас это приложение»** созданное интерактивное задание попадает в Общую коллекцию материалов сервиса. Вы также получаете **ссылки и код** для встраивания на сайт или блог.

The screenshot shows the LearningApps.org interface. At the top, the user's name 'Екатерина Доронина' is visible. The navigation bar includes 'Поиск', 'Все упражнения', 'Новое упражнение', 'Мои классы', and 'Мои приложения' (circled in red). Below the navigation bar, the title 'Устройство компьютера' is displayed. A task dialog box is centered on the screen with the following text: 'Задание: Впиши пропущенные слова так, чтобы получился рассказ об устройствах компьютера'. Below the dialog is an 'OK' button. At the bottom of the interface, there are buttons for 'Создать подобное приложение' and 'Переработать упражнение'. A table of application details is shown, with the URL 'http://LearningApps.org/1022149' circled in red. A QR code is also present on the right side of the application details.

Об этом приложении		Упражнения привязать или отозвать		Сообщить о проблеме	
Оцените это упражнение:	☆☆☆☆☆ (0)	Адрес в Интернете:	http://LearningApps.org/1022149		
Установлено (Имя):	Екатерина Доронина	Адрес полной картинки:	http://LearningApps.org/view1022149		
Категория:	Информатика	Привязать:	<iframe src="//LearningApps.org/watch?app=102		

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»**.

Рассмотрим еще один пример создания приложения по окружающему миру «Океаны земли».

Шаг 1. Найдите рисунок карты Земли. Например, скачав ее по адресу: <http://dbimg.eu/i/pNGtmPRI.jpg>

Шаг 2. Выберите Новое упражнение, Сортировка картинок

Поиск

Все упражнения

Новое упражнение

Мои классы

Мои приложения

Здесь Вы найдете разные виды упражнений. По окончании Вы можете их опубликовать, чтобы и другие пользователи также могли создать свои, научиться новому, благодаря вашей работе.

Сортировка картинок
от: Gregor Lütolf

С помощью этого шаблона вы можете создать пары: тексты, изображения, аудио или видео. Они выделяются на изображении.

пример

Создать Сортировка картинок

Выбор	Распределение	Последовательность	Заполнение	Онлайн-игры	Инструменты
<ul style="list-style-type: none">• Викторина• Викторина с выбором правильного ответа• Выделить слова• Кто хочет стать миллионером?• Слова из букв	<ul style="list-style-type: none">• Игра "Парочки"• Классификация• Найти на карте• Найти пару• Пазл "Угадай-ка"• Соответствия в сетке• Сортировка картинок• Таблица соответствий	<ul style="list-style-type: none">• Расставить по порядку• Хронологическая линейка	<ul style="list-style-type: none">• Викторина с вводом текста• Виселица• Заполнить пропуски• Заполнить таблицу• Кроссворд	<ul style="list-style-type: none">• Викторина для нескольких игроков• Где находится это?• Оцените• Палка Challenge• Скачки	<ul style="list-style-type: none">• Mindmap• Notebook• OakPad• Аудио/видео контент• Голосование• Доска объявлений• Календарь• Сетка приложений• Чат

Шаг 3. Заполните Название приложения, Постановку задачи, выберите фоновую картинку.

Название приложения

Язык дисплея ? :

Океаны Земли

Постановка задачи

Введите Задание для этого упражнения. Оно будет появляться при запуске. Если Вам не нужно это, оставьте поле пустым.

Подпишите названия океанов Земли

Фоновая картинка

Задайте здесь картинку, которая будет задним фоном и на ней будут расположены выделения или маркировка.

Выберите картинку Размер: 0 x 0 редактировать

Выбрать мультимедийное содержание X

Используйте объемный материал из Википедии!
Искать Картинка

URL
Скопируйте сюда Интернет адрес вашей картинки
Используйте Картинка

Потяните картинку сюда или нажмите здесь
Изображение: istockphoto.com

Шаг 4. Выберите команду Выделить или маркировать, перенесите маркер на нужное место, нажмите сохранить.

Выделенные места на картинке

Теперь вы можете создавать маркировки или выделение с различным содержанием. Вы также можете использовать HTML текст и т.д. веб-ссылки для вставки.

Выделение на картинке :

Цвет:

Выделить или маркировать X

Сохранить X Отмена

Physical / Political Map of the World

Шаг 5. В поле Элемент, который нужно определить, нажмите кнопку Текст и впишите правильное название океана, добавьте следующий элемент. Выполните аналогичные действия для остальных океанов.

Выделенные места на картинке

Теперь вы можете создавать маркеры или выделение с различным содержанием. Вы также можете использовать HTML текст и т.д. веб-ссылки для вставки.

Выделение на картинке :

Обработать выделенное место

Элемент, который нужно определить

Атлантический океан

Указание:

+ Добавить следующий элемент

Шаг 6. В поле обратная связь введите текст: Здорово, ты верно выполнил задание.

Сохраните приложение и, если необходимо, опубликуйте его.

Примеры интерактивных заданий в LearningApps

Пазл "Угадай-ка"

В одном пазле должны быть назначены различные группы понятий. Каждый найденный термин показывает часть основного изображения или видео.

LearningApps.org

У вас 11 новое(ых) сообщение(я)
Настройки аккаунта: Екатерина Доронина

Поиск

Все упражнения

Новое упражнение

Мои классы

Мои приложения

Систематизация информации

2014-07-13

Зверь

Рыба

Растение

жук

коршун

роза

лиса

осина

тигр

лец

муха

муравей

ястреб

слон

утка

камбала

береза

попугай

ромашка

карась

сова

карп

укроп

шмель

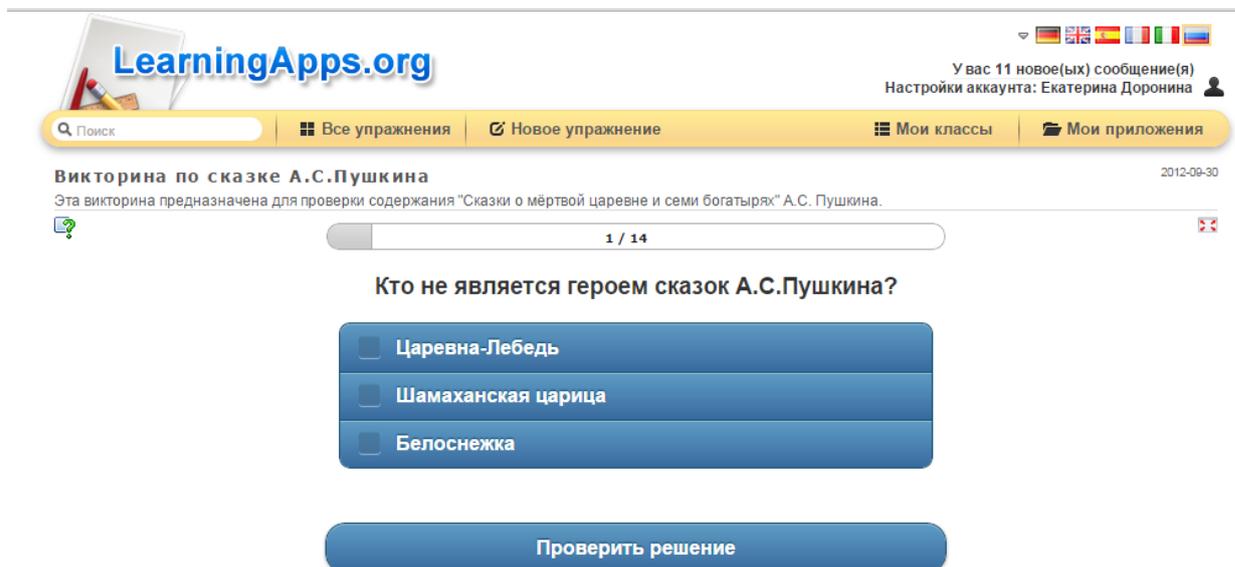
Птица

Насекомое

<http://LearningApps.org/1080433>

Викторина

Традиционные вопросы множественного выбора с мультимедийным контентом, причем правильным может быть не только один ответ.



LearningApps.org

У вас 11 новое(ых) сообщение(я)
Настройки аккаунта: Екатерина Доронина

Поиск

Все упражнения

Новое упражнение

Мои классы

Мои приложения

Викторина по сказке А.С.Пушкина

Эта викторина предназначена для проверки содержания "Сказки о мёртвой царевне и семи богатырях" А.С. Пушкина.

1 / 14

Кто не является героем сказок А.С.Пушкина?

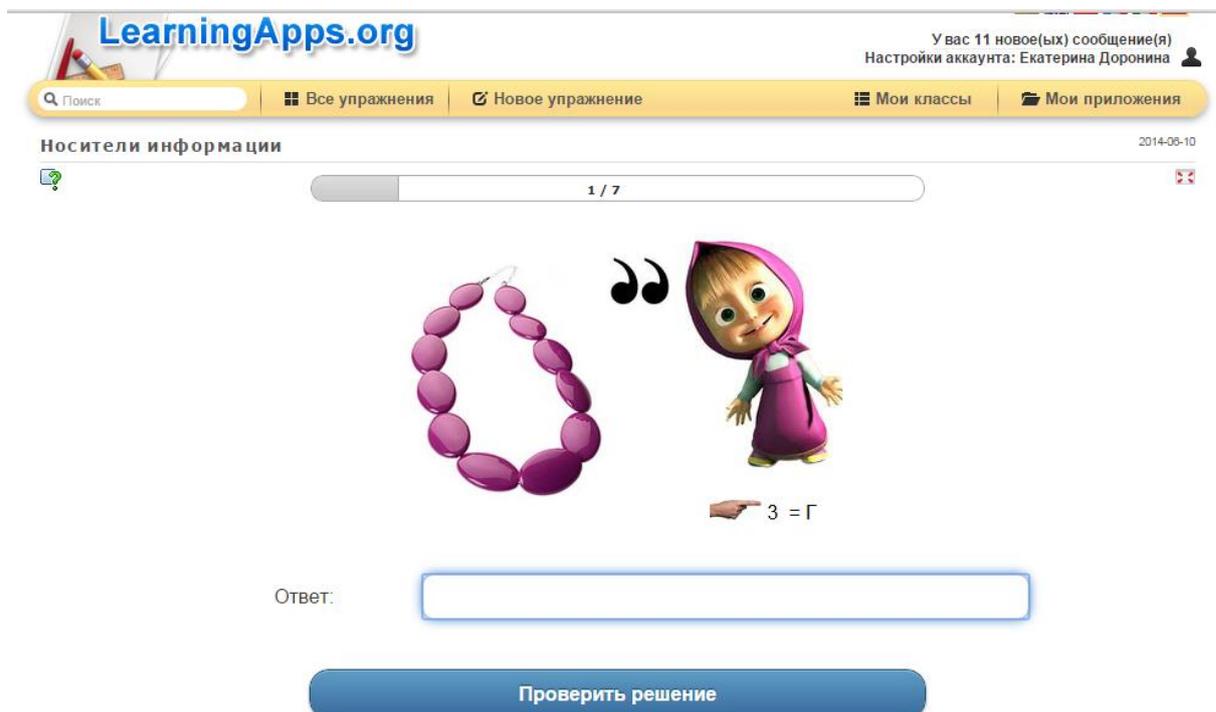
- Царевна-Лебедь
- Шамаханская царица
- Белоснежка

Проверить решение

<http://LearningApps.org/88092>

Викторина с выбором правильного ответа

Классические задания формата Multiple-Choice с мультимедийным содержанием



LearningApps.org

У вас 11 новое(ых) сообщение(я)
Настройки аккаунта: Екатерина Доронина

Поиск

Все упражнения

Новое упражнение

Мои классы

Мои приложения

Носители информации

1 / 7

“ 3 = Г

Ответ:

Проверить решение

<http://LearningApps.org/1031221>

Выделить слова

Основная задача этой игры в том, чтобы выделить необходимые слова из данного текста.

Главные члены предложения 2 класс. 2014-09-22



Пришла настоящая зима. Выпал пушистый снег. Снежинки кружатся в воздухе. Мороз нарисовал на окнах ледяные узоры. Мальчики катаются на лыжах и коньках. Девочки лепят снеговика.

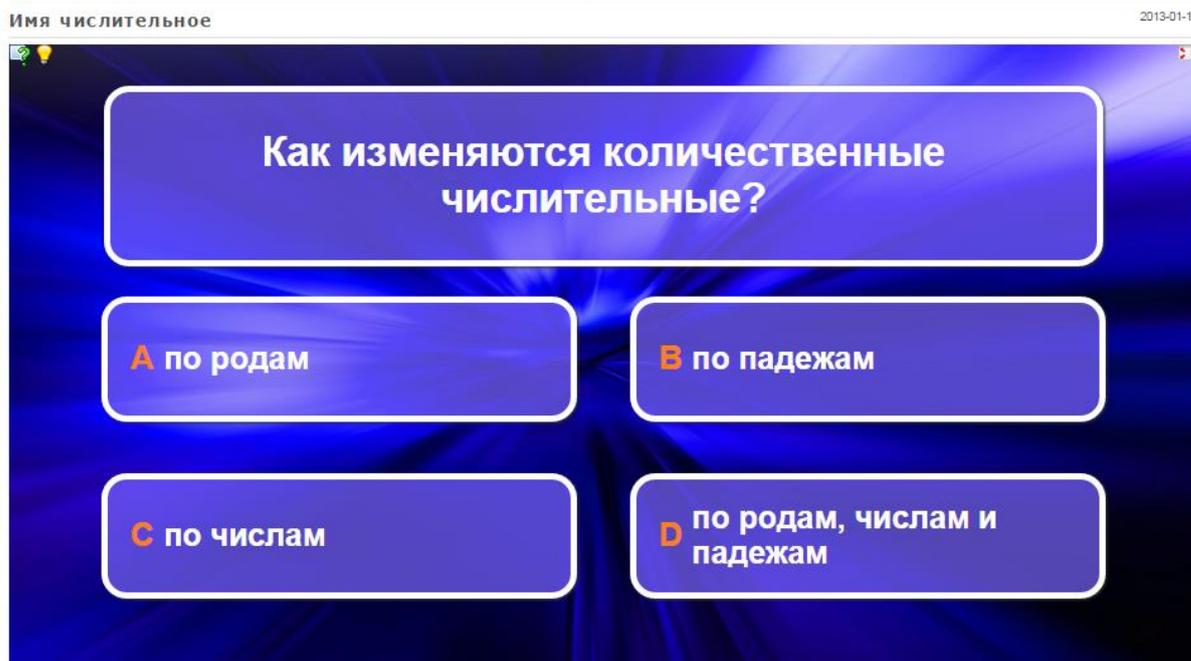
8 выделенные слова пропущены.

Перепроверить решение

<http://LearningApps.org/1124438>

Кто хочет стать миллионером?

Известная игра. Отвечать на вопросы с возрастающей сложностью.



<http://LearningApps.org/165719>

Слова из букв

Цель этой игры в том, чтобы составить слова из лежащих рядом друг с другом букв в сетке.

Т	П	Х	Ф	Ы	З	Щ	Ж	Г	Р	А	Ф	И	Ч	Е	С	К	А	Я
В	И	Д	Е	О	И	Н	Ф	О	Р	М	А	Ц	И	Я	Ш	Ж	О	Л
Ц	Э	Я	Э	Г	С	Ч	Ц	М	Т	Ъ	Я	И	С	Д	С	Т	Д	Я
Ь	Ж	Ъ	У	Ч	Т	Щ	Е	П	У	М	Б	Ъ	Л	С	Б	Ш	З	Н
Г	Ю	Л	Н	Ё	Х	Ш	Х	Ф	Д	Ж	М	Ю	О	С	Ы	К	У	Ё
Х	Ш	Щ	И	Ъ	Ч	О	П	З	В	У	К	О	В	А	Я	Ъ	А	К
Ц	Э	Х	А	В	Ф	Т	Е	К	С	Т	О	В	А	Я	Ф	Е	Ъ	Ю
Ь	Х	Ъ	Ш	Ю	Ф	Ч	Ы	И	В	Ц	Ё	Ё	Я	Д	Ю	Ё	Т	Ч

1. _____
Количественные характеристики объектов окружающего мира - возраст, вес, рост человека, численность населения и т.д.
2. **ТЕКСТОВАЯ**
Всё, что напечатано или написано на любом из существующих языков
3. **ЗВУКОВАЯ**
Всё, что мы слышим, - человеческая речь, музыка, пение птиц, шелест листьев, сигналы машин и т.д.
4. **ВИДЕОИНФОРМАЦИЯ**
Последовательности изображений - фильмы, мультфильмы и т.д.
5. _____
Рисунки, картины, чертежи, схемы, карты,

<http://LearningApps.org/1023676>

Игра "Парочки"

Классическая игра "Парочки" с использованием не только картинок, но и текста.

Найди равные дроби 2012-12-05

4 Click **Reset**

	$\frac{3}{9}$		
			$\frac{2}{3}$

<http://LearningApps.org/137571>

Классификация.

Распределение объектов по группам.

Систематизация информации 2014-07-14

В 1380 году
состоялась
Куликовская битва



русский язык



история



математика

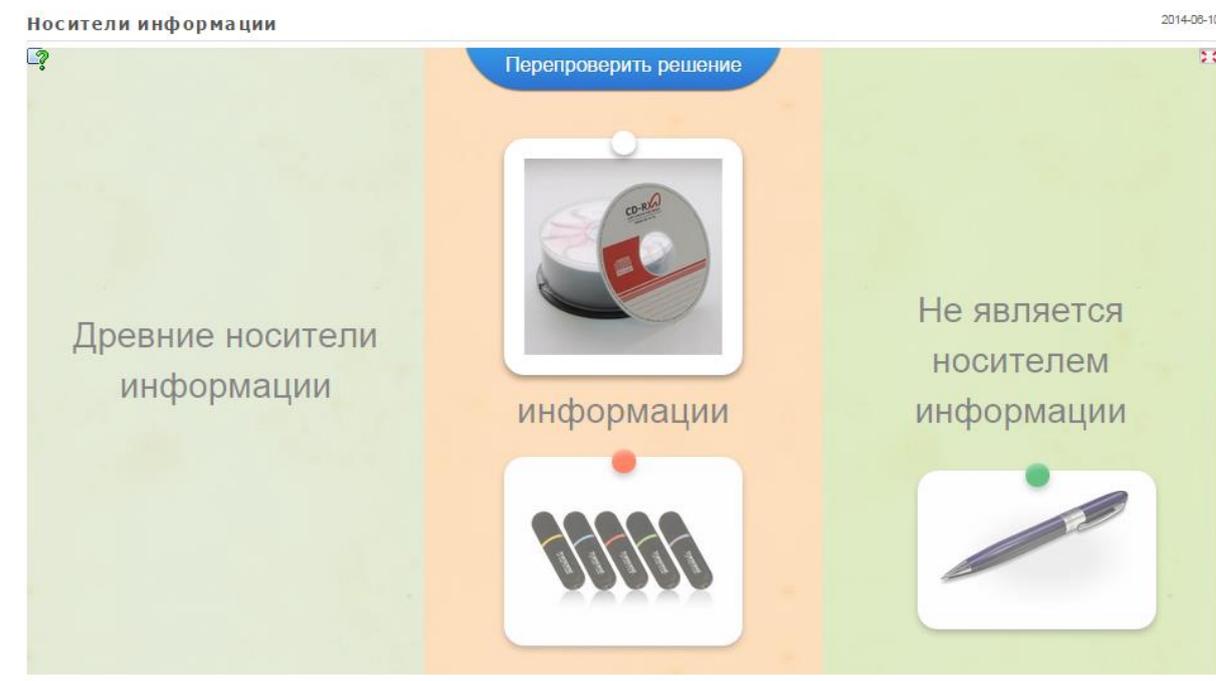


естествознание

<http://LearningApps.org/1080704>

Классификация

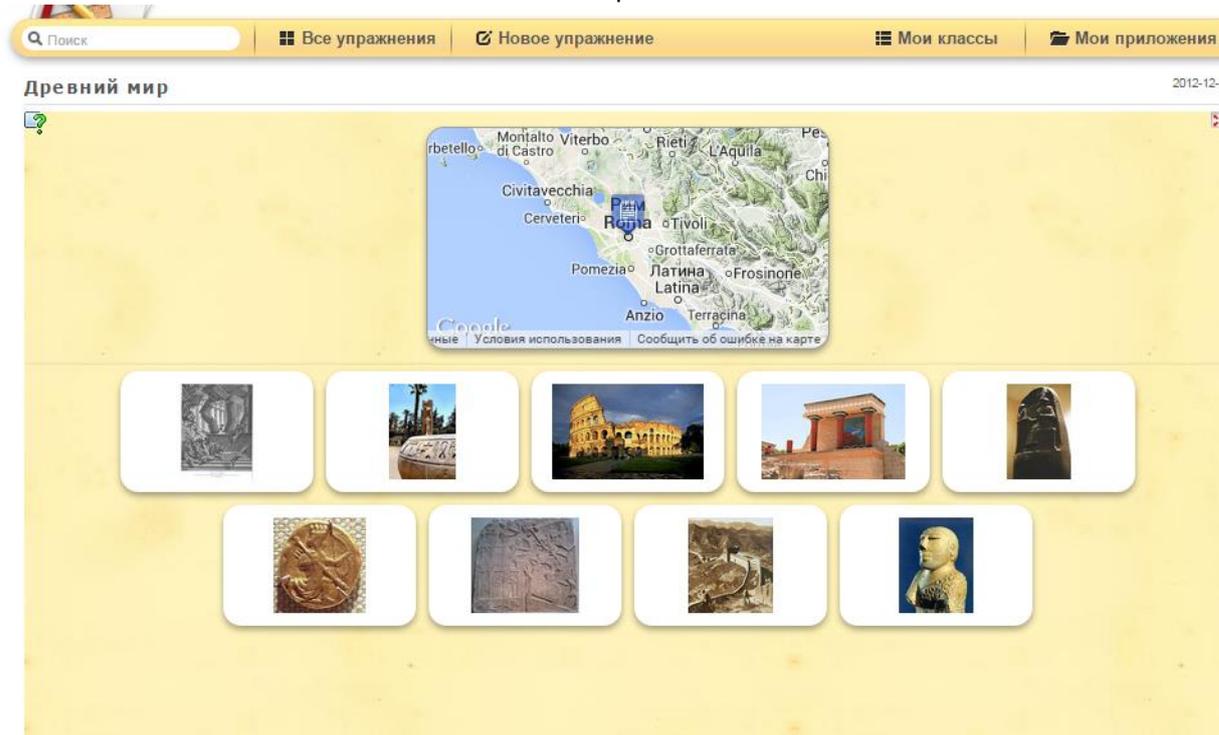
Этот шаблон поможет создать от 2 до 4 групп, которые затем должны быть соотнесены к элементам.



<http://LearningApps.org/1029564>

Найти на карте

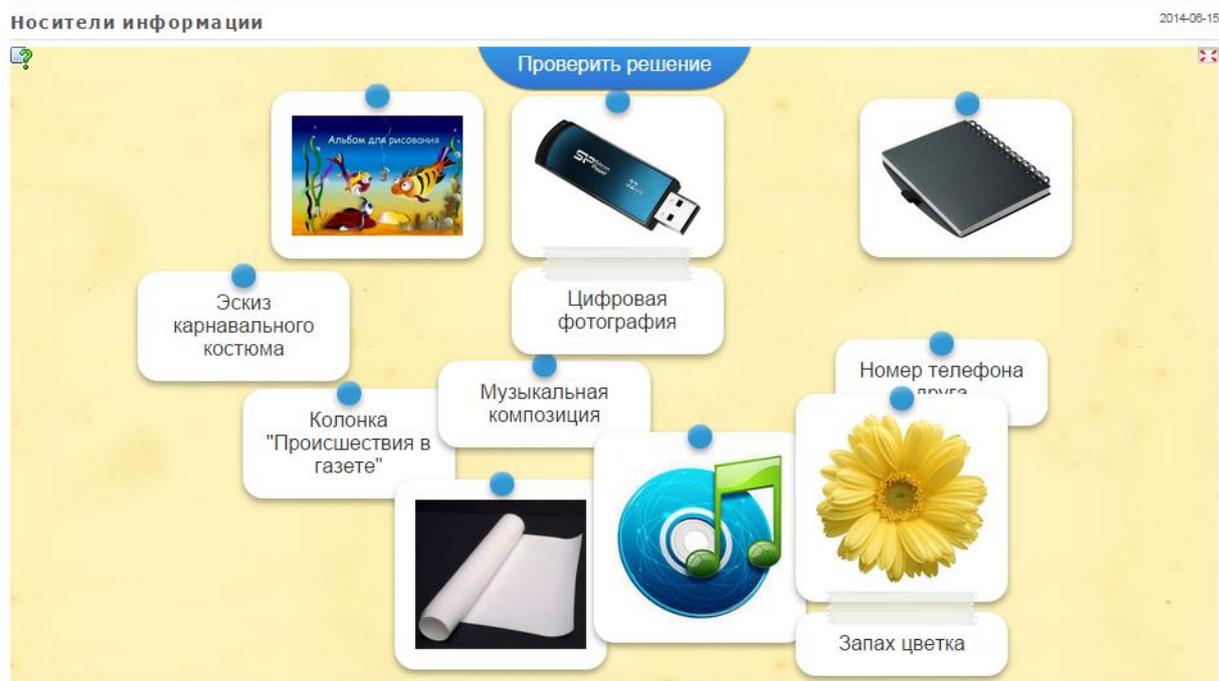
С помощью этого шаблона, тексты, изображения, аудио или видео определенные места выделяются на карте флажками.



<http://LearningApps.org/145977>

Найти пару

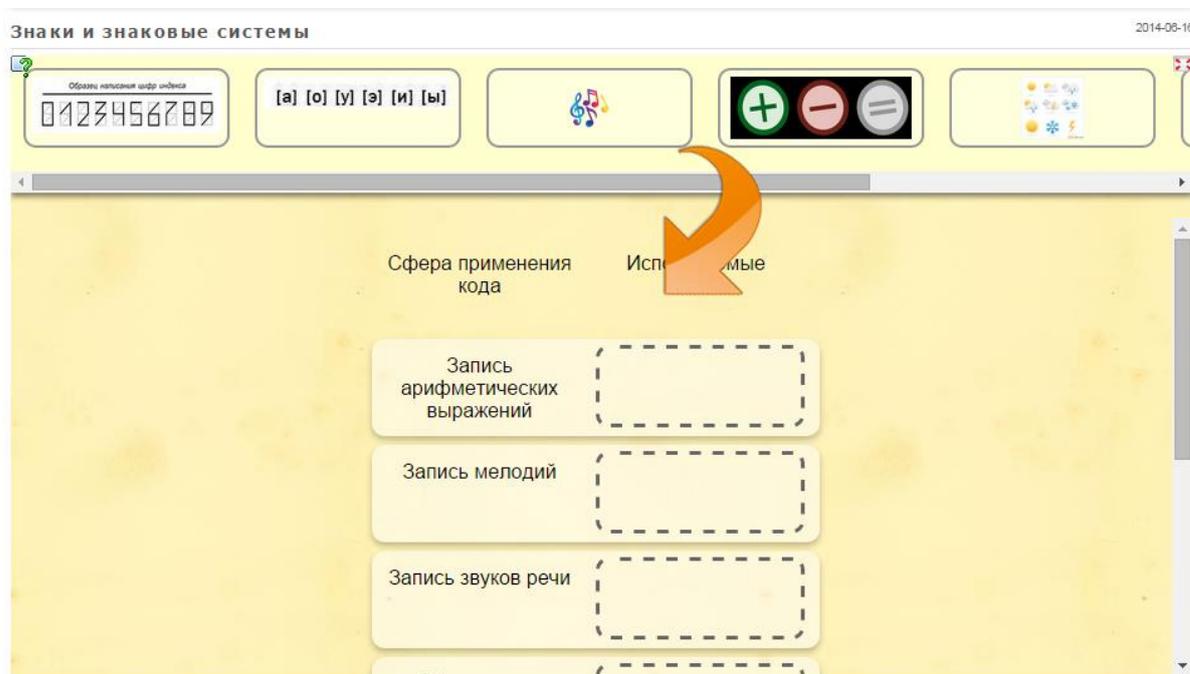
С помощью этого шаблона нужно найти пару, текст или картинка, видео или аудио.



<http://LearningApps.org/1041179>

Соответствия в сетке

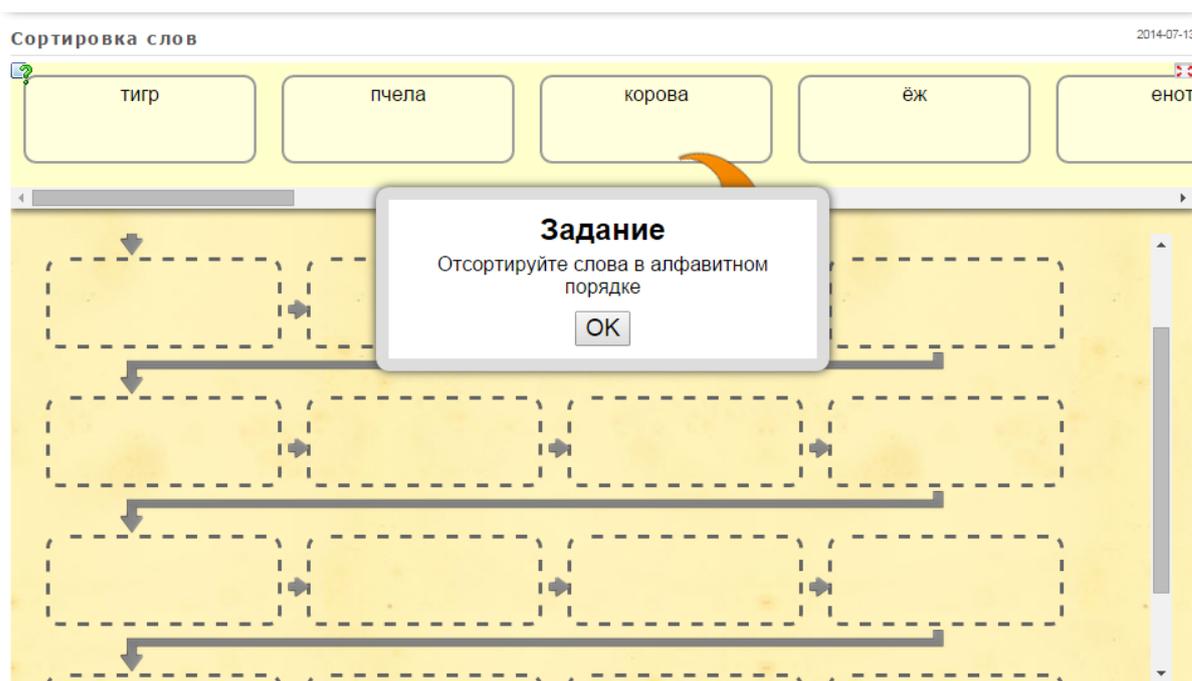
Карты в сетке должны быть соотнесены. Перетаскивайте карточки из верхней части к соответствующим карточкам в нижнюю.



<http://LearningApps.org/1043395>

Расставить по порядку

С помощью этого шаблона вы можете расположить в правильном порядке тексты, видео, картинки и аудио.



<http://LearningApps.org/1080463>

Хронологическая линейка

С помощью данного шаблона вы можете настроить шкалу времени, на которой расположится ваши информация в виде текста, картинки или видео или аудио.

Поиск информации. Важные события 2014-07-15

Перепроверить решение

The image shows a digital timeline interface. At the top, there is a horizontal axis with years from 988 to 1888 in increments of 100. Below the axis, several white rounded rectangular boxes are placed at various points along the timeline, each containing a historical event. The events are: 'Первое упоминание в летописи о Москве' (around 1088), 'Первый полет человека в космос' (1968), 'Открытие Колумбом Америки' (1492), 'Открытие радиосвязи' (1895), 'Начало Великой Отечественной войны' (1941), 'Создание самого первого компьютера' (1946), 'Запуск первого искусственного спутника Земли' (1957), and 'Создание первого отечественного компьютера' (1977). A 'Перепроверить решение' button is located at the top center of the interface.

<http://LearningApps.org/1081550>

Кроссворд

Цель этой игры в том, чтобы разгадать кроссворд.

Устройства компьютера 2014-06-06

Перепроверить решение

The image shows a crossword puzzle overlaid on a photograph of a desktop computer system, including a monitor, keyboard, mouse, and tower PC. The crossword grid is white with black squares. The word 'КОЛОНКИ' is already filled in the horizontal slot starting at 1 and ending at 9. Other slots are numbered: 1 (vertical), 2 (horizontal), 3 (vertical), 4 (horizontal), 5 (horizontal), 6 (horizontal), 7 (horizontal), 8 (vertical), 9 (horizontal), and 10 (vertical). A 'Перепроверить решение' button is located at the top center of the interface.

Учитель информатики МКОУ СОШ № 1 г. Коркино Челябинской обл. Доронина Екатерина
Валерьевна

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

Желаю творческих успехов во всех Ваших начинаниях!