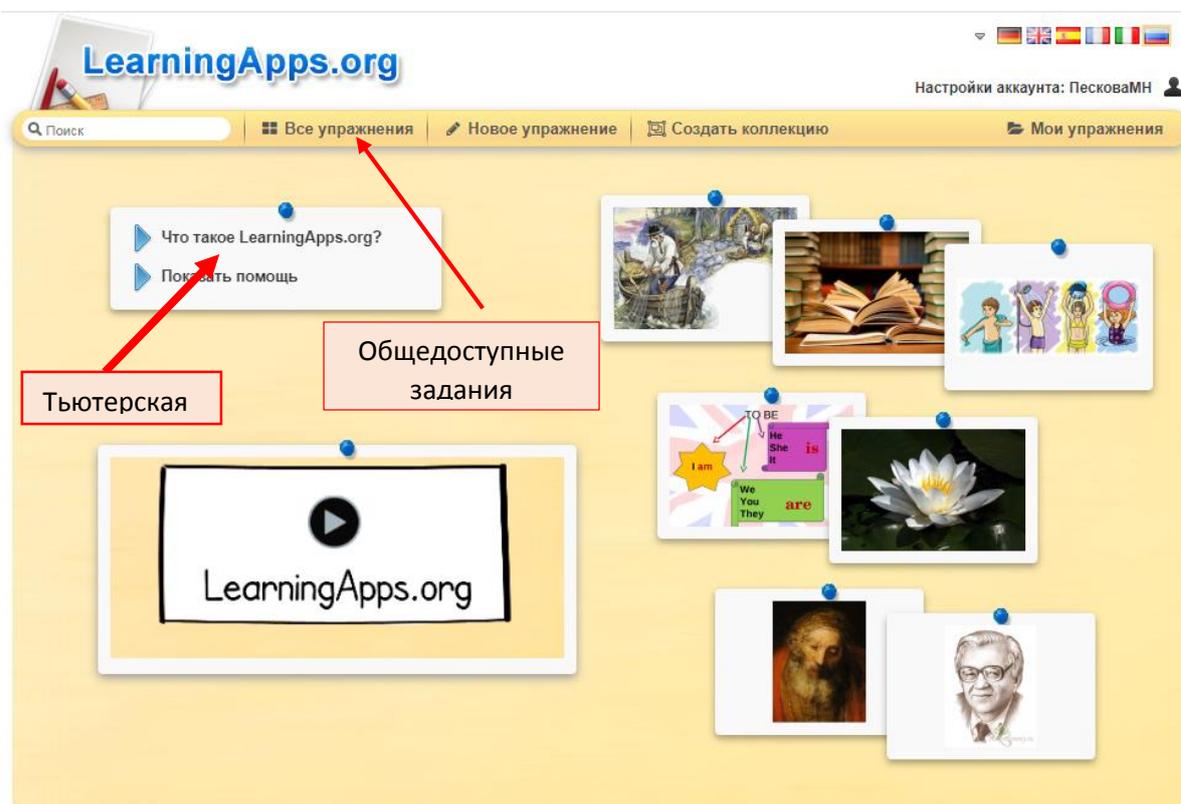


Методические рекомендации по созданию интерактивных заданий с помощью конструктора LearningApps.org

LearningApps.org является приложением Web 2.0 разрабатывается как научно-исследовательский проект Центра Педагогического колледжа информатики образования РН Верн в сотрудничестве с университетом г.Майнц и Университетом города Циттау / Герлиц (Германия) 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. Для создания таких упражнений на сайте предлагается несколько шаблонов (упражнения на классификацию, тесты с множественным выбором и т. д.). Данные упражнения не являются законченными учебными единицами и должны быть интегрированы в сценарий обучения.



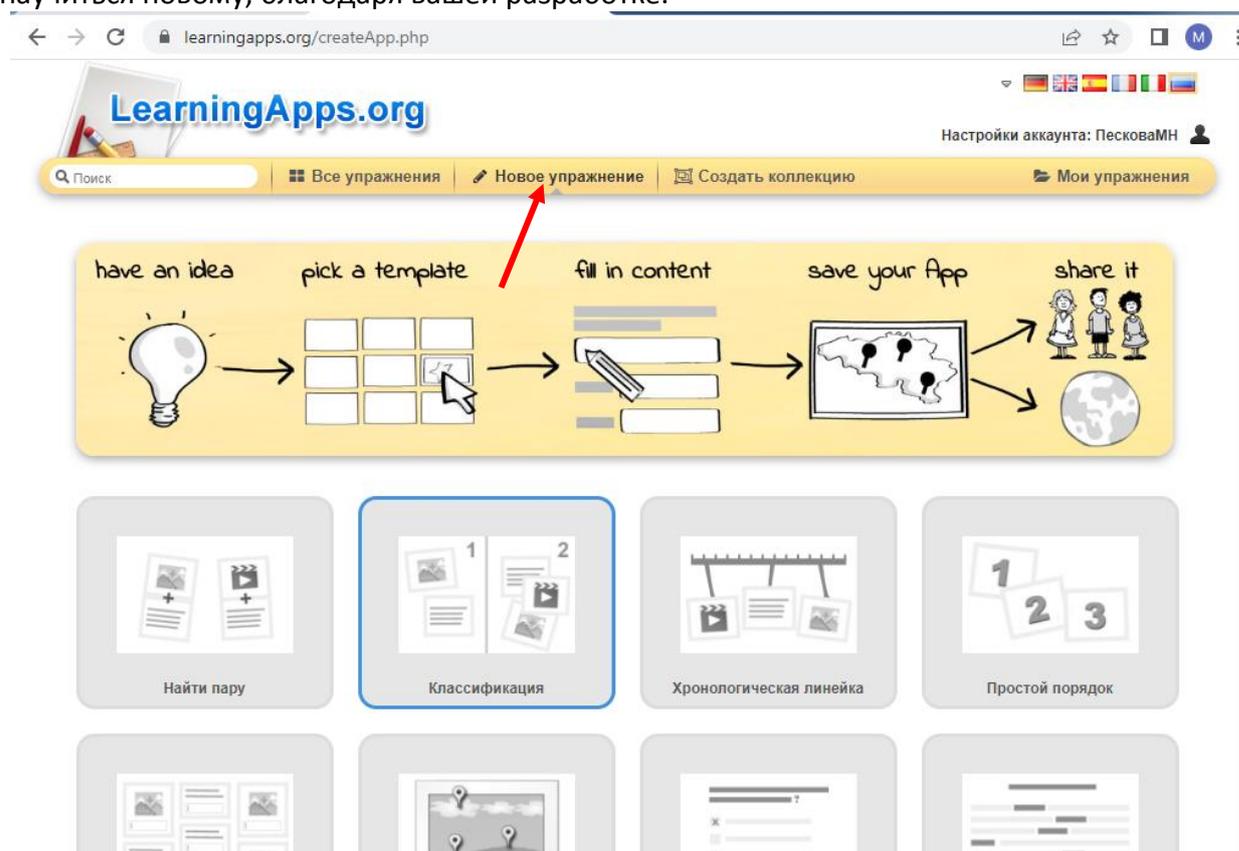
На сайте можно зайти в *Тьюторскую* (<https://learningapps.org/impresum.php>) и познакомиться с самыми важными функциями работы сервиса (видео на английском языке).

На сервисе имеется галерея *общедоступных интерактивных заданий* (<https://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 и правильность выполнения заданий проверяется мгновенно. Сервис LearningApps предоставляет возможность получения кода для того, чтобы интерактивные задания было удобнее распространять. 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.

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.



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. <https://learningapps.org/watch?v=pk2cqje6322>

Вставить пропуски в текст. <https://learningapps.org/watch?v=p0roi2kva21>

Традиционные вопросы множественного выбора с мультимедийным контентом, причем правильным может быть не только один ответ. <https://learningapps.org/watch?v=pfw7j8uhj22>

Кто хочет стать миллионером? Известная игра. Отвечать на вопросы с возрастающей сложностью. <https://learningapps.org/watch?v=p63vucjnt21>

Слова из букв. Цель этой игры в том, чтобы составить слова из лежащих рядом друг с другом букв в сетке. <https://learningapps.org/watch?v=pa4a9q9ga21>

Игра "Парочки" Классическая игра "Парочки" с использованием не только картинок, но и текста. <https://learningapps.org/watch?v=pcr0kosf521>

Классификация. Распределение объектов по группам. <https://learningapps.org/watch?v=pdhvqc3sj21>

Классификация Этот шаблон поможет создать от 2 до 4 групп, которые затем должны быть соотнесены к элементам. <https://learningapps.org/watch?v=pdpczrern21>

Найти на карте. С помощью этого шаблона, тексты, изображения, аудио или видео определенные места выделяются на карте флажками. <https://learningapps.org/watch?v=pkfqzrrrn21>

Найти пару. С помощью этого шаблона нужно найти пару, текст или картинка, видео или аудио <https://learningapps.org/watch?v=pcr0kosf521>

Соответствия в сетке Карты в сетке должны быть соотнесены. Перетаскивайте карточки из верхней части к соответствующим карточкам в нижнюю. <https://learningapps.org/watch?v=pmx72wn5a21>

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. <https://learningapps.org/watch?v=pim89v8ec22>

Кроссворд Цель этой игры в том, чтобы разгадать кроссворд. <https://learningapps.org/watch?v=p883bszdj21>

Технологию создания учебного материала

Рассмотрим на примере создания приложения по биологии для учащихся 5 класса «Лишайники».

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» - «Создатьkonto».

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»

Шаг 6. Выбрать вид упражнения «Заполнить пропуски»:

- «Название приложения» - вводим название будущего интерактивного упражнения. Например, «Лишайники».
- «Постановка задачи» - вводим задание ко всему упражнению - «Впиши пропущенные слова так, чтобы получился рассказ о лишайниках».
- «Установите тип задания» - выбираем «Выберите слово из списка».
- «Заголовок» - вводим - «Общая характеристика лишайников».

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:

Шаг 9. «Обратная связь» - вводим «Отлично, верное решение!»;

- "Background image" – в этом пункте можно вставить картинку, которая будет фоновым изображением окна приложения.

- Нажимаем кнопку «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".

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.

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 географии «Реки России».

Шаг 1. Найдите рисунок карты России

Шаг 2. Выберите Новое упражнение, Сортировка картинок

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

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

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

Шаг 6. В поле обратная связь введите текст: Здорово, ты верно выполнил задание. Сохраните приложение и, если необходимо, опубликуйте его.

Желаю творческих успехов во всех Ваших начинаниях!