СОЗДАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ ЗАДАНИЙ СРЕДСТВАМИ СЕРВИСА LEARNINGAPPS.ORG

ФОРМА ЗАНЯТИЯ: практическое занятие

Цель: формирование навыков создания образовательных средств путем использования веб-технологий для решения профессиональных задач.

ВОПРОСЫ ДЛЯ РАССМОТРЕНИЯ

1. Что такое LearningApps org?

2. Создание интерактивного упражнения посредствам использования сервиса learningapps.org

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ПРАКТИЧЕСКОГО ЗАНЯТИЯ

1. Что такое LearningApps org?

С развитием использования ИКТ в образовательном процессе все большой популярности набирают интерактивные средства обучения и контроля. Одним из наиболее востребованных в образовательном сообществе онлайн-сервисов, направленных на поддержку процесса обучения и преподавания с помощью интерактивных упражнений, является приложения поколения Веб 2.0 – *LearningApps.org.*

Простой и интуитивно понятный интерфейс, удобство навигации и широта возможностей позволяет любому педагогическому работнику даже с самыми минимальными навыками работы с ИКТ создавать свои ресурсы – небольшие интерактивные упражнения для объяснения нового материала, для закрепления, тренинга, контроля.

Встроенные в базу LearningApps.org интерактивные модули можно непосредственно включать в содержание обучения. На сайте представлено более 30 различных интерактивных видов упражнений, 5 из них в форме игры для 2–4 участников. Предусмотрена версия сайта, адаптированная под русскоязычных пользователей.

Встроенный конструктор онлайн-сервиса позволяет создавать собственные интерактивные задания по нескольким направлениям: «Пазлы», «Найди пару», «Найди соответствия», «Установи последовательность», «Викторина с выбором правильного ответа», «Кроссворд» и другие.

Условно все виды интерактивных модулей можно разделить на шаблоны и инструменты.

Шаблоны направлены на разработку упражнений, игр и предполагают наличие заданий, условий выполнения, правильных ответов и четко

определенных действий со стороны обучающегося. Шаблоны сгруппированы по структурно-функциональному признаку:

- Найти пару.
- Классификация.
- Хронологическая линейка.
- Простой порядок.
- Ввод текста.
- Сортировка картинок.
- Викторина с выбором правильного ответа.

– Заполнить пропуски.

Инструменты применяются с целью подготовки и использования демонстрационного материала, для организации взаимодействия со студентами. В сервисе LearningApps.org имеются следующие инструменты, позволяющие готовить качественные электронные наглядные пособия, аудио- и видеоматериалы, а также дистанционно общаться со студентами и коллегами:

 – Блокнот – простейший текстовый редактор. Особенность в том, что записи в нем может делать только автор приложения. Остальные могут их только читать.

– Доска объявлений – инструмент записи текстовых заметок и загрузки файлов с имитацией прикрепления канцелярскими кнопками к пробковой доске. Работает просто, все материалы перетаскиваются мышью и закрепляются на виртуальной доске в любом месте и любом порядке. Добавлять их могут все пользователи, удалять – только автор приложения.

– Где находиться это? (Ментальная карта) – простой в использовании и наглядный графический редактор ментальных карт. Его можно применять как для демонстрации заранее составленных карт, так и для составления ментальной карты на учебном занятии.

– Аудио- и видеоконтент – инструмент, позволяющий не только загружать аудио- и видеофайлы, но и встраивать их в приложения.

В сервисе LearningApps.org можно добавить к видеоролику вопросы, на которые ученики должны ответить после просмотра.

– Календарь для составления расписания в виде таблицы. Примитивный функционал. Единственный плюс: над календарем можно работать совместно с другими людьми, при этом им не нужно регистрироваться на LearningApps.

– Сетка приложений – инструмент создания коллекции из нескольких приложений.

– Чат для общения в сети. Можно создать чат, отправить ссылку нужным людям и общаться с ними. Для подключения к чату регистрация не нужна. Работает все безотказно, но на русский язык интерфейс не переведен.

– Голосование. Позволяет проводить опросы: автор списка вопросов с несколькими ответами, в отчете увидит количество голосов, отданных за тот или иной вариант. Опрос можно провести среди пользователей LearningApps или сделать его общедоступным.

Обширный набор шаблонов и инструментов позволяет создавать интересные упражнения для обучающихся с целью проверки и закрепления знаний в привлекательной игровой форме. Применение сервиса LearningApps помогает решать образовательные задачи учебного занятия, активизировать познавательную деятельность студентов, развивать у них познавательный интерес к учебному материалу. Сервис LearningApps имеет понятный пользовательский интерфейс на 20 языках мира, для выбора нужного языка необходимо в правом верхнем углу выбрать соответствующий флажок (рис. 1).



Рисунок 1. Титульная страница онлайн-сервиса LearningApps

2. Создание интерактивного упражнения посредствам использования сервиса LearningApps.org

1. Начало работы с онлайн приложением LearningApps.org и регистрация Алгоритм выполнения

– В адресной строке браузера ввести адрес приложения – <u>https://learningapps.org/</u> (рис. 2).



Рисунок 2. Интерфейс главной страницы LearningApps.org

– Нажать в правом верхнем углу окна приложения кнопку Вход, выбрать пункт Создать новый аккаунт (рис. 3).



Рисунок 3. Регистрация аккаунта в LearningApps.org

– В окне Создать новый аккаунт заполнить все указанные поля: Имя пользователя, e-mail, пароль, код безопасности. Установить флажок согласия с Условиями использования LearningApps.org, нажать кнопку Создать конто (рис. 4).

мя пользователя	
HelenBigun	
Mail	_
helenbigun@mail.ru	
ароль	
ведите новый пароль ещё раз	
Я принимаю Условия использования LearningApps.org.	
Я хотел бы получать уведомления по электронной почте о новых личных сообщениях.	
Другие пользователи LearningApps могут отправлять мне сообщения.	
од безопасности	_
Ny9MnE Ny9MnE	
Создать конто	

Рисунок 4. Образец заполненной формы регистрации

2. Поиск готовых интерактивных заданий

Алгоритм выполнения

– На главной странице ресурса в поле Поиск (верхний левый угол) ввести поисковый запрос. *Например: Физическая культура*.

В списке Результаты поиска, выбрать понравившееся интерактивное задание (щелчок ЛКМ по иконке задания).



Ŀ

– Вставить ссылку в нужный документ (Ctrl+V).

3. Создание интерактивного упражнения на примере шаблона «Скачки», настройка параметров

Алгоритм выполнения

– Кликнуть по вкладке Новое упражнение, в перечне шаблонов выбрать



шаблон «Скачки», нажав по иконке ЛКМ. В окне шаблона нажать кнопку Создать новое упражнение (рис. 5).

Скачки © Пример 1 © Пример 2 © Пример 3 — Шолохов М. А. «Чужая кровь»	 Создать новое упражнение
Visit of the second s	K

Рисунок 5. Окно шаблона «Скачки»

– На странице создания упражнения заполнить форму, следующим образом (рис. 6):

– Графа Название упражнения → «Лёгкая атлетика».

– Блок Описание задания → «Дайте ответы на поставленные вопросы».

– Блок Вопросы и ответы → заполнить тестовыми вопросами, представленными ниже. Для ввода текста в графу Вопрос нажать по иконке

А Текст, ввести с клавиатуры нужную информацию. Таким же способом заполнить графы Правильный ответ и Неверный ответ. Чтобы добавить

следующий вопрос в упражнение нажать кнопку + Добавить следующий элемент

Тестовые вопросы для упражнения

Правилы 1. В како соревное видам сп +1) 776 г 2) 888 г. 3) 1896 г. 4) 1912 г.	ный вари ом годун ания по арта? . до н.э.	ант пров лег	ответа отмечен знаком + зодились первые ткоатлетическим	 3. К легкоатлетическим дисциплинам HE относят: Бег Прыжки Поднятие тяжестей Метание 			
 Позу, п спринтер 1) Гепард +2) Кенгу 3) Страус 4) Гончей 	какого я ры на ст да уру са а собаки	киво арто	отного копируют e?				
Назван	Название упражнения Язык дисплея 🎱 : 💌 🖼 🎞 🛄 🛄						
Введите описание задания. Оно будет появляться в начале упражнения. Если это не нужно, оставьте это поле пустым. Дайте ответы на поставленные вопросы Вопросы и ответы							
Введите вопросы (не более 15) и предполагаемые ответы.							
Bonpoc:	t	À A	В каком году проводились первые соревновани по легкоатлетическим видам спорта?	Подсказка:			
Правилы	ный ответ: 🔟		776 г. до н.э	Подсказка:			
Неверны	йответ: 📗		888 r.				
Неверны	иответ: ш		1912 г.				
	_						
Вопрос:	Li I		старте?	Подсказка:			
Правилы	ный ответ: 🗓		Кенгуру	Подсказка:			
Неверны	йответ: 🛄		Гепарда	Подсказка:			
Неверны	йответ: 📗		Страуса				
неверны	и ответ: Ш		стончей сораки	ластична			
Вопрос:	ti	À	К легкоатлетическим дисциплинам НЕ относят	г. Подсказка:			
Правилы	ный ответ: 值	À	Поднятие тяжестей	Подсказка:			
Неверны	й ответ: 🛅	À	Ger	Подсказка:			
Неверны	й ответ: 🛅	Ì (A)	Прыжки	Подсказка:			
Неверны	й ответ: 🚺	Ì (A)	Метание	Подсказка:			

Рисунок 6. Образец заполненной формы шаблона «Скачки»

– В блоке Сортировать вопросы установить случайный порядок отображения вопросов (рис. 7).

Сортировать вопросы

Вопросы могут показываться в постоянном или случайном порядке.

случайный порядок 🔻)



Завершить и показать в предварительном просмотре

Сохранить упражнение

– В результате приложения выдаст информацию о способах использования упражнения, с автоматически сгенерированной ссылкой на упражнение. Ссылку можно скопировать и отправить студентам (рис. 8).



Рисунок 8. Готовое интерактивное упражнение