

Конструктор интерактивных заданий LearningApps.org

LearningApps.org позволяет удобно и легко создавать электронные интерактивные упражнения. Широта возможностей, удобство навигации, простота в использовании.

При желании **любой учитель, имеющий самые минимальные навыки работы с ИКТ, может создать свой ресурс** – небольшое упражнение для объяснения нового материала, для закрепления, тренинга, контроля.

На сайте представлено **более 30 различных интерактивных видов упражнений**, 5 из них в форме игры для 2 – 4 участников.

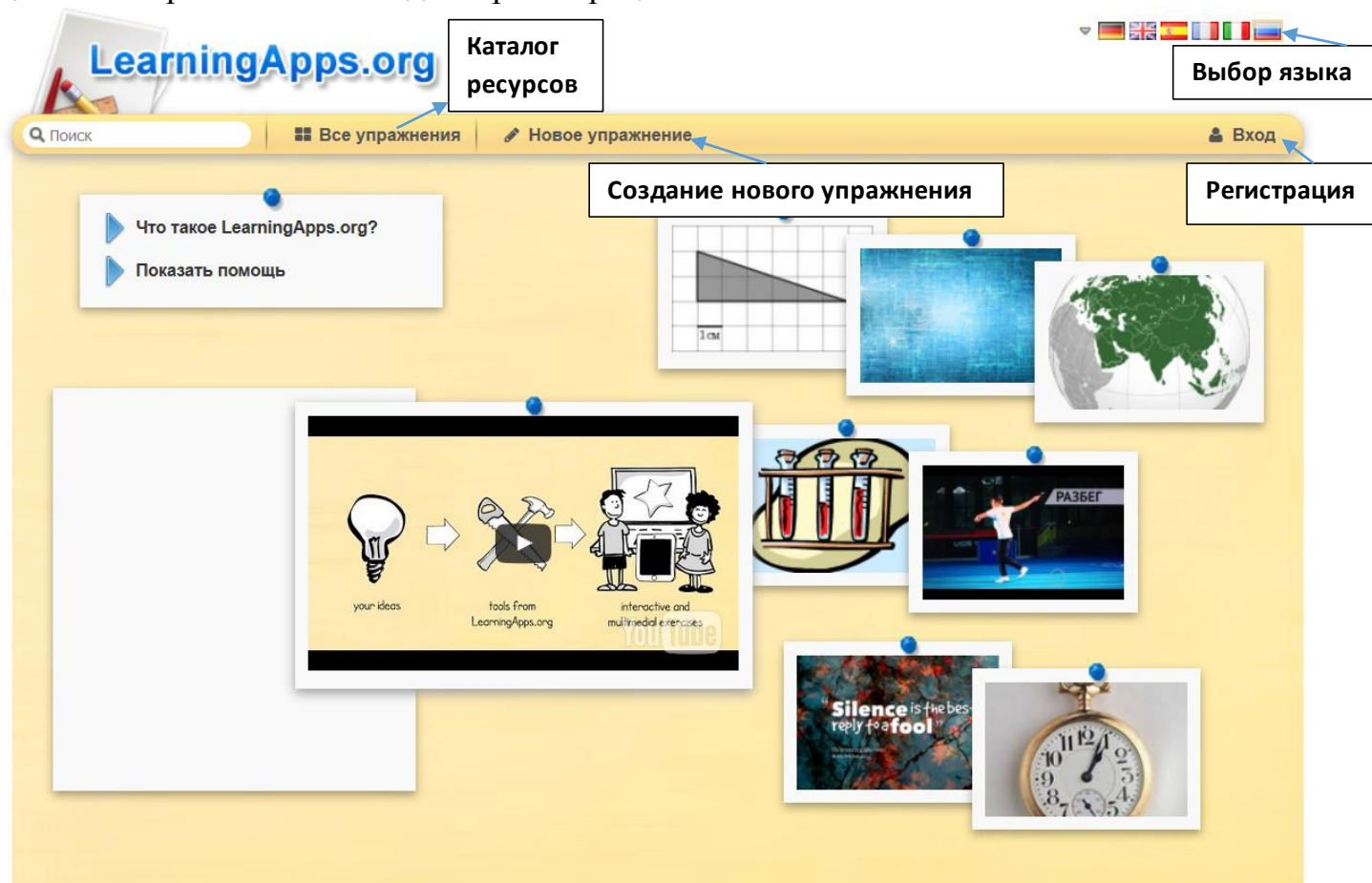
Есть **русскоязычная** версия сайта.

Все задания выполнены **в одном варианте**.

Можно **получить ссылку** для отправки по электронной почте или код для встраивания в блог или сайт.

Шаг 1. адрес сайта: LearningApps.org

Для просмотра каталога упражнений на сайте регистрация необязательно. Однако для его сохранения необходима регистрация.




Шаг 2. Регистрация

Для прохождения процедуры регистрации на сайте (создание аккаунта) нажмите кнопку «Вход».

Процедура входа на сайт (авторизация) проходит также с использованием данной кнопки.

Войдите под вашим аккаунтом.



Логин / E-Mail

Пароль

Остаться зарегистрированным

Логин

Создать новый аккаунт.

Забыв пароль

Создать новый аккаунт.

Имя пользователя

Имя пользователя

E-Mail

E-Mail

Пароль

Пароль

Повтор нового пароля

Повтор нового пароля

Код безопасности

VHFn94

Создать konto

Прекратить

Шаг 3. Каталог ресурсов

Поиск

Все упражнения

Новое упражнение

Вход

Категория

Предмет

Начальная школа — Профессиональное образование и повышение квалификации

Ступени:

- Русские как иностранный
- Английский язык
- Астрономия
- Биология
- Все категории
- География
- Другие языки
- Инженерное дело
- Информатика
- Искусство
- Испанский язык
- История
- Итальянский язык
- Латинский язык
- Математика
- Методические инструменты
- Музыка
- Немецкий язык
- ОБЖ
- Политика
- Производственный труд
- Профессиональное образование
- Религия
- Русский язык
- Спорт
- Физика
- Философия
- Французский язык
- Химия
- Человек и окружающая среда
- Экономика
- психология

Ступени образования

пример

- Разветвляющийся алгоритм. Pascal ABC.
- тест по теме: Проектирование
- Чертежник
- Заполни таблицу
- Математика и частичка географии

Шаг 4. Добавь упражнение себе в коллекцию!

Выбираем упражнение

пример

Тригонометрические функции

Таблица соответствий в Математика от: Валентина Ветрова

1563

Виды рукоделия

деление

Die Bilder von Paul Klee

Познаём Бацькаўшчыну

Present Simple or Future Simple?

Забираем себе в коллекцию

Тригонометрические функции

2015-10-05

нечетная

π

Задание

Заполните пустые места в таблице. Для этого из банка ответов, который расположен над таблицей, перетащите ответы и поместите в нужную клетку. Правильные действия будут выделены зеленым цветом. Удачи!

OK

Название функции

Период

$y = \sin x$

$y = \lg x$

$y = \cos x$

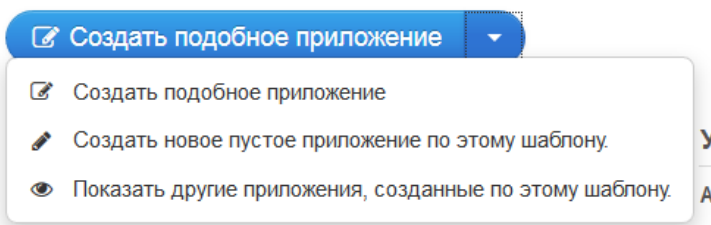
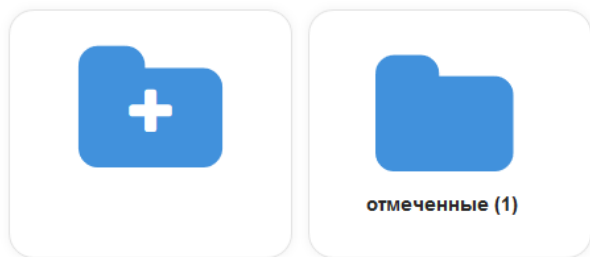
График

Создать подобное приложение

Запомнить и попользоваться в МОИ упражнения

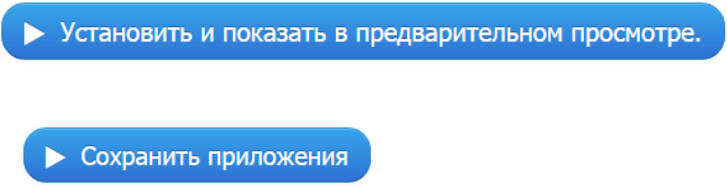
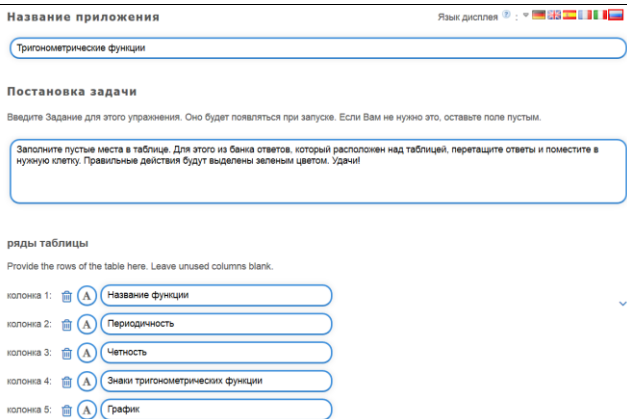
Создаем категорию «Отмеченные» и переместите туда упражнение

Открываем упражнение и нажимаем кнопку «Создать подобное приложение»

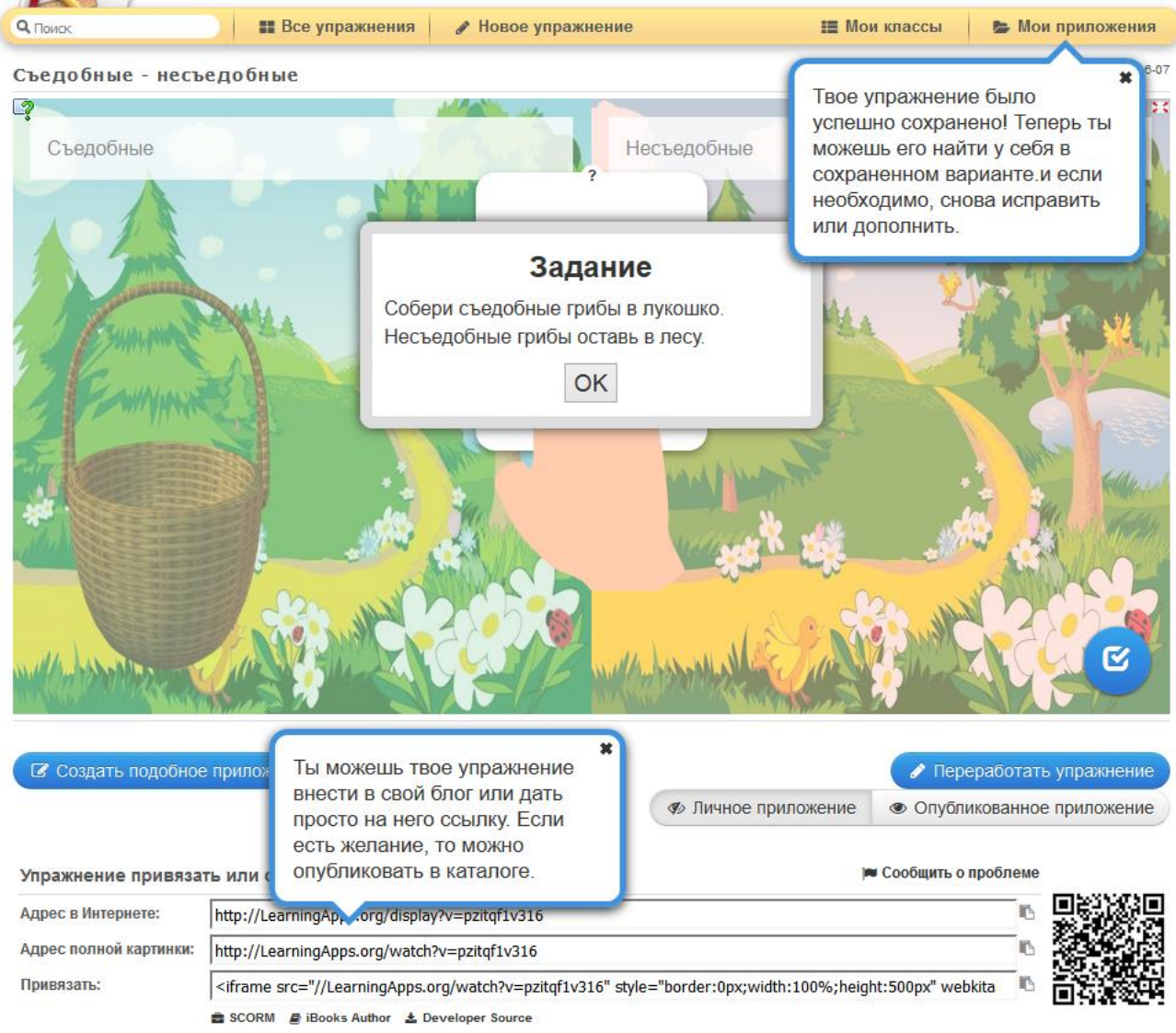


Выбираем «Создать подобное приложение». И можем редактировать под себя!

Нажимаем «Установить и показать в предварительном просмотре». Затем «Сохранить приложение»



В итоге получим свое упражнение.



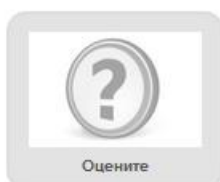
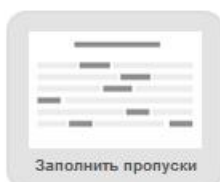
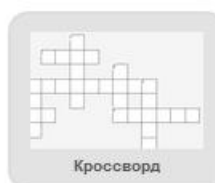
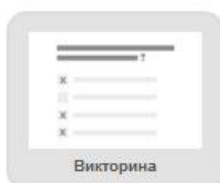
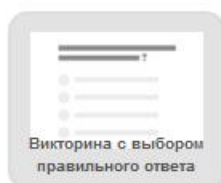
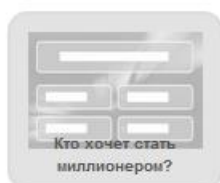
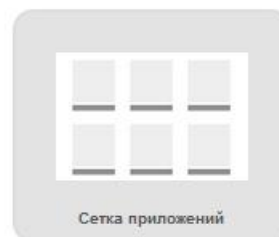
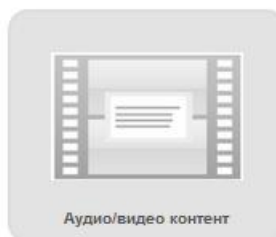
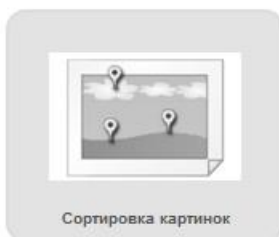
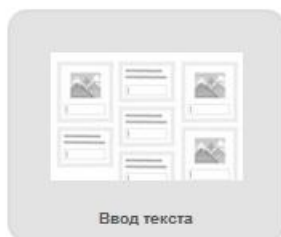
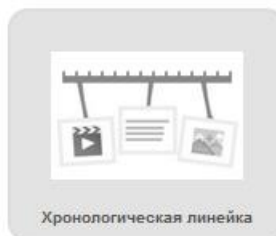
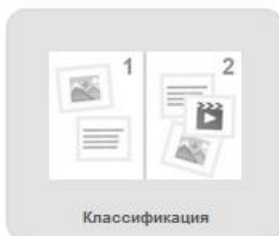
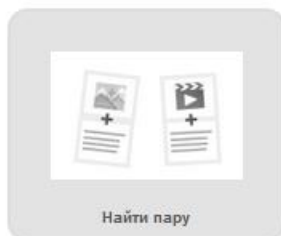
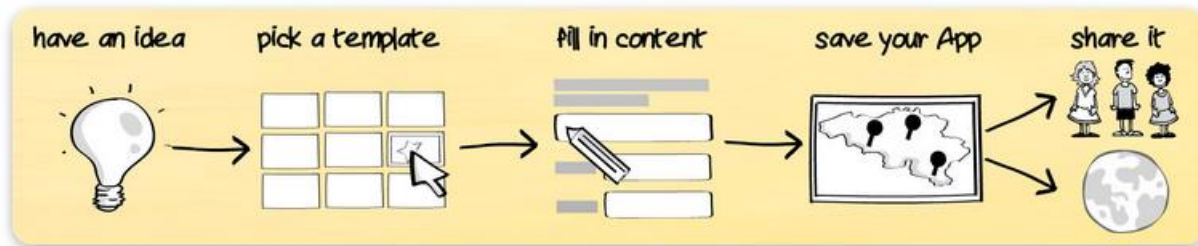
Шаг 5. Создание своего упражнения

Все предлагаемые виды упражнений разбиты на несколько категорий.

Для каждого вида упражнений предлагаются образцы уже сделанные другими пользователями сайта упражнений.

Опирайтесь на их опыт!

(Разбирая уже созданное упражнение всегда легче представить, что хочешь сам!)



Категория ВЫБОР

Викторина	Традиционные вопросы множественного выбора с мультимедийным контентом, причем правильным может быть не только один ответ.
Викторина с выбором правильного ответа	Традиционные вопросы единичного выбора с мультимедийным контентом.
Выделить слова	Основная задача упражнения в том, чтобы выделить необходимые слова из данного текста.
Кто хочет стать миллионером?	Аналог известной игры. 6 уровней сложности. На каждый уровень можно добавить по несколько вопросов.
Слова из букв	Нужно составить слова из лежащих рядом друг с другом букв в сетке. Можно задать: расположение слов по диагонали, показывать искомые слова.

Категория РАСПРЕДЕЛЕНИЕ

Игра «Парочки»	Более сложный вариант классической игры "Память (открой пару)". В качестве пар может быть использован мультимедийный контент (текст, рисунок, звук). Возможно составление таких пар: текст – текст, рисунок – рисунок, текст-рисунок
Классификация	Этот тренажер поможет распределить объекты (текст, рисунок, аудио, видео) по нескольким группам (от 2 до 4).
Найди на карте	В данном упражнении на карте располагаются метки-вопросы в виде текста, изображения, аудио или видео элементов.
Найди пару	С помощью данного тренажера можно соотнести два мультимедийных элемента между собой (пару).
Пазл «Угадай-ка»	В данном задании можно назначить до 6 групп понятий. Внутри рабочего поля все элементы располагаются хаотично. Нужно определить к какой группе понятий относится каждый элемент. При правильном выборе открывается часть картинки или видео на заднем плане (пазлы).
Соответствия в сетке	Шаблон напоминает упражнение «Найди пару»: нужно соотнести упорядоченный мультимедийный элемент одного множества (по пунктирной чертой) мультимедийному элементу из второго множества (над пунктирной чертой).
Сортировка картинок	Данный шаблон напоминает задание «Найди на карте», только в нем в качестве заднего плана используется не карта, а произвольное изображение. На него добавляются в нужных местах мультимедийные метки (текст, изображение, аудио или видео). Пользователь видит, где на рисунке находится метка. Его задача сопоставить ее и мультимедийных элемент.
Таблица соответствий	Более сложный вариант задания «Соответствие в сетке». Теперь каждый элемент из первого множества имеет 2-е характеристики и задача пользователя правильно расположить его в таблице (на пересечении 2-х характеристик).

Категория ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ

Расставить по порядку	С помощью этого шаблона вы можете расположить в правильном порядке тексты, видео, картинки и аудио. Порядок можно задавать самостоятельно.
Хронологическая линейка	С помощью данного шаблона вы можете настроить шкалу времени (или любую другую шкалу), на которой расположится ваши: информация в виде текста, картинки или видео или аудио информация.

Категория ЗАПОЛНЕНИЕ

Викторина с вводом текста	Викторина с вводом ответа на каждый вопрос. Вы также можете указать несколько правильных ответов на каждый вопрос.
Виселица	Найдите искомое слово, нажимая на буквы, прежде чем будете полностью "повешены".
Заполнить пропуски	Цель этого упражнения в том, чтобы заполнить все пропуски в тексте. В данном упражнении можно использовать выпадающее меню с фиксированными словами (фразами) или предоставить пользователю самим вписывать ответы.
Заполнить таблицу	Таблица с 5 столбцами (максимум), которую необходимо заполнить верными данными согласно заданию. Ответ в каждую ячейку пользователь вписывает самостоятельно.
Кроссворд	Цель данного упражнения в том, чтобы разгадать кроссворд. Задание может быть текстом, рисунком, аудио или видео информацией. Также можно задать «итоговое» слово.

Категория ОН-ЛАЙН ИГРЫ (для 2-х и более игроков)

Для 2 и более человек

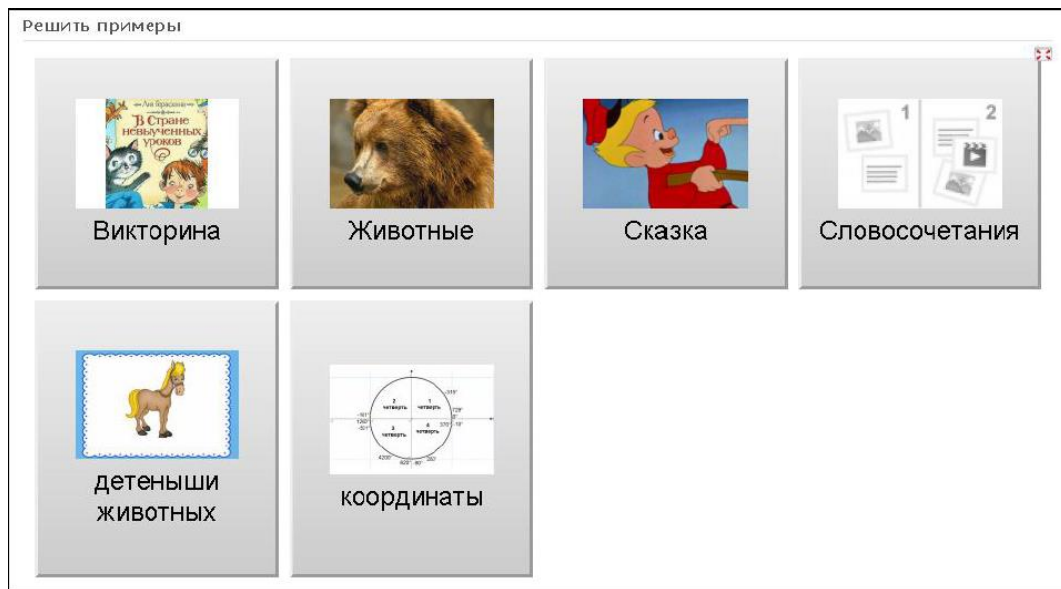
Викторина для нескольких игроков	Аналог телевизионной передачи «Своя игра». Данный шаблон позволяет нескольким игрокам (1-4) выбирать для ответа вопросы из различных категорий и разного уровня сложности. Вопросы могут быть отсортированы по сложности и, соответственно, дают больше очков игре.
Где находится это?	Аналог упражнения сортировка картинок для нескольких игроков (до 3-х).
Оцените	Игра-викторина для нескольких игроков (до 4). В качестве ответ должны быть числа.
Папка Challenge	В этой игре на 2 или 4 игрока нужно привести в порядок элементы (термины, понятия, числа). Задается начальное и конечное значение.
Скачки	Участники (до шести игроков) отвечают на вопросы, пытаясь закончить раньше остальных.

Для каждого задания задаётся:

- название упражнения
- рекомендации к заданию, формулировка самого задания
- текст, который будет появляться, когда выполнено правильно
- подсказки ученику, как решить приложения (подсказки появляются при нажатии на кнопку).

Сетка приложений


На сервисе есть возможность **объединить несколько упражнений в один блок**. Пользователь, используя основное меню, сможет выполнить все назначенные ему упражнения.




Шаг 6. Добавление упражнения в сайт (блог, СДО)

Упражнение привязать или отослать		Сообщить о проблеме
Адрес в Интернете:	<input type="text" value="http://LearningApps.org/display?v=pzitqf1v316"/>	
Адрес полной картиннки:	<input type="text" value="http://LearningApps.org/watch?v=pzitqf1v316"/>	
Привязать:	<input type="text" value="<iframe src='\"/>	
SCORM iBooks Author Developer Source		

Создание гиперссылки на упражнение (добавление ссылки в тексте):

1. На странице под каждым упражнением, созданным в сервисе, есть индивидуальный код (**адрес для гиперссылки – только упражнение**).
2. Выделить и скопировать индивидуальный код упражнения в буфер памяти (Ctrl + C)
3. Перейти на свой сайт (блог).
4. Открыть текстовую страницу, написать или выделить текст для упражнения (например, название упражнения) и используя команду (кнопку) **Гиперссылка** , добавить ссылку, (добавить скопированный адрес) (вставка CTRL + V)

Встраивание упражнения непосредственно в страницу сайта:

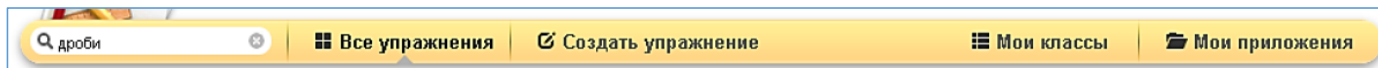
1. Выделить и скопировать индивидуальный код упражнения в буфер памяти (**адрес для html-режима**) (Ctrl + C)
2. Перейти на сайт. Открыть для редактирования или создать новую страницу.
3. Перейти в **html-режим** (кнопка команда **Изменить HTML** )
4. Вставить из буфера памяти скопированный код (CTRL + V) – Обновить
5. Сохранить страницу

Скачивание готового упражнения для работы в offline режиме (без Интернета):

1. Нажать кнопку SCORM
2. Сохранить в удобном для вас месте на компьютере предложенный архив (название файла *LearningApp_SCORM_номер*)
3. Разархивируйте полученный файл

4. Откройте папку и запустите с помощью браузера (лучше всего GoogleChrome или Mozilla) файл *index.html*

Шаг 7. Добавление класса (для учителей)



После регистрации на сайте доступны следующие закладки:

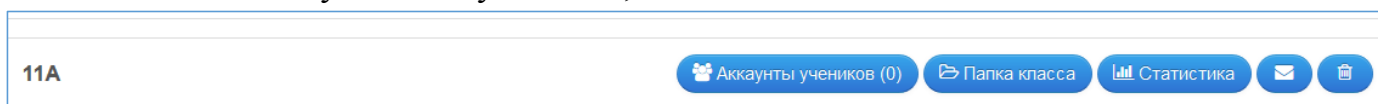
- ✓ **Поиск** (для нахождения упражнения по названию)
- ✓ **Все упражнения** (каталог всех упражнений на сайте, разбитых на категории)
- ✓ **Создать упражнение** (возможность выбрать вид создаваемого упражнения)
- ✓ **Мои классы** (добавление учеников своего класса для совместной работы на сервере)
- ✓ **Мои приложения** (каталог моих упражнений и мои меток)
- ✓ **Настройки моего аккаунта** (добавление или изменение информации о себе)

Для создания класса (группы) и наполнения его аккаунтами учащихся нужно:

1. Выбрать закладку **Мои классы**;

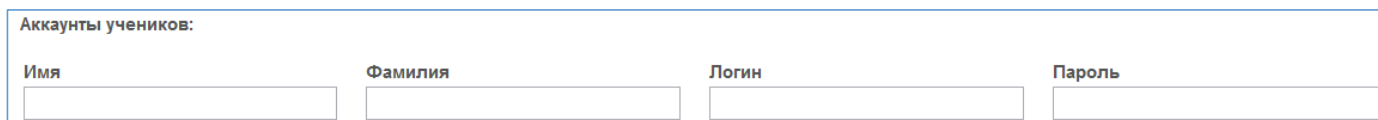


2. Ввести имя класса;
3. Нажать кнопку **Создать класс**;
4. Создать аккаунты для учеников;



Примечание такой аккаунт, созданный Вами, не дает ученику всех возможностей нормального пользователя. Например, ученики не могут публиковать свои приложения и не могут менять свой логин.

5. Заполнить поля



Для каждого класса существует **страница класса**, которую может **пополнять** учитель приложениями. Они будут показаны ученикам, если они нажмут на "**Мой класс**".

Дополнительно можно вставить объяснения.