

## Мастер-класс по теме «Создание интерактивных модулей с помощью learningapps.org»

Уважаемые коллеги!

Рада приветствовать вас на мастер-классе по изучению социального сервиса

Творческому учителю всегда хочется сделать что-то самому, создать свои собственные работы или организовать образовательную деятельность с использованием ИКТ. Существует возможность воспользоваться специальными онлайн сервисами для создания собственных интерактивных материалов к конкретному проекту, уроку, внеклассному мероприятию.

[LearningApps.org](https://learningapps.org) является приложением Web 2.0 для поддержки обучения и процесса преподавания с помощью интерактивных модулей. На сайте имеются готовые интерактивные упражнения, а также можно создать свои упражнения разного типа: Типы упражнений представлены в таблице.

Выбор	Распределение	Последовательность	Заполнение	•
<ul style="list-style-type: none"><li>Викторина</li><li>Викторина с выбором правильного ответа</li><li>Выделить слова</li><li>Кто хочет стать миллионером?</li><li>Слова из букв</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Игра "Парочки"</li><li>Классификация</li><li>Найти на карте</li><li>Найти пару</li><li>Пазл "Угадай-ка"</li><li>Соответствия в сетке</li><li>Сортировка картинок</li><li>Таблица соответствий</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Расставить по порядку</li><li>Хронологическая линейка</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Викторина с вводом текста</li><li>Виселица</li><li>Заполнить пропуски</li><li>Заполнить таблицу</li><li>Кроссворд</li></ul>	•

### Онлайн-игры

---

- Викторина для нескольких игроков
- Где находится это?
- Оцените
- Папка Challenge
- Скачки

### Инструменты

---

- Mindmap
- Notebook

- QikPad
- Аудио/видео контент
- Голосование
- Доска объявлений
- Календарь
- Сетка приложений ЧАТ

Цель: освоение социального сервиса для создания интерактивных модулей.

Дата проведения: 28 апреля 2015 г.

Обратимся к разделу часто задаваемых вопросов.

**Чаво**

Как попасть на ресурс? По ссылке <http://learningapps.org/>

Как работать на ресурсе <http://learningapps.org/>? <http://learningapps.org/tutorial.php>

На каком языке доступен интерфейс? На 17 языках (Смотри правый верхний угол)

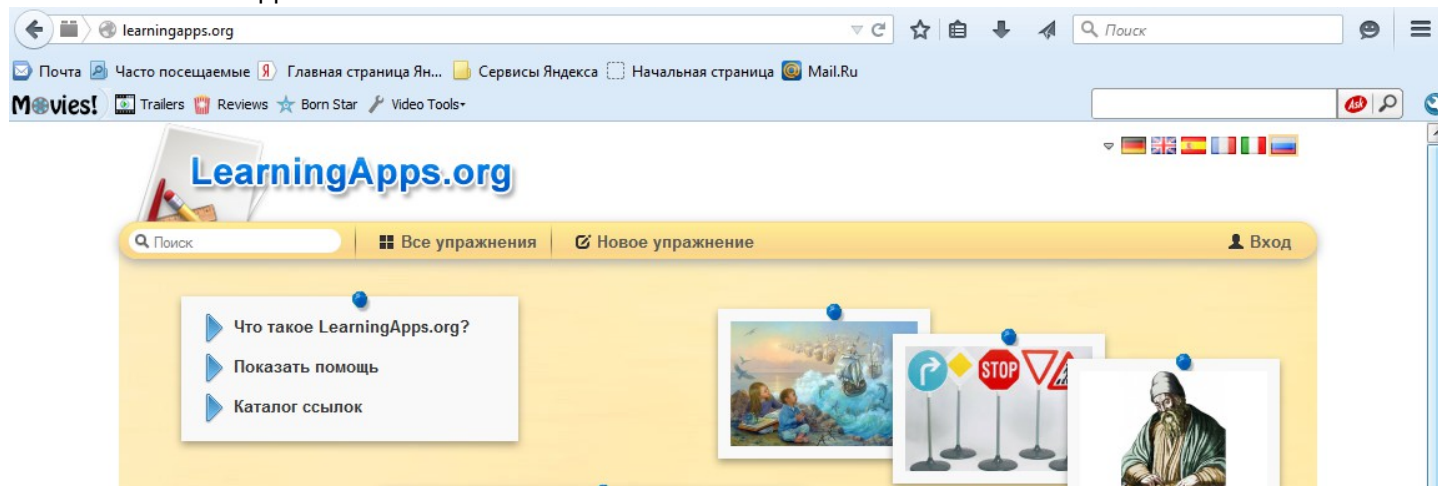
Кто является авторами модулей? Учителя из разных стран

Можно ли скачать полученный модуль и использовать без Интернета (офф-лайн)? К сожалению, нет.

**Задание.** Создать интерактивное приложение на <http://learningapps.org/>.

1. В адресную строку браузера вводим адрес сайта: <http://learningapps.org/>

2. Нажимаем вход



4. На открывшейся странице

1. Заполняем необходимые поля

2. Для завершения нажимаем ЛОГИН

**Аккаунты учеников. Моя классная комната**

**Логин    Пароль**

top18    123456

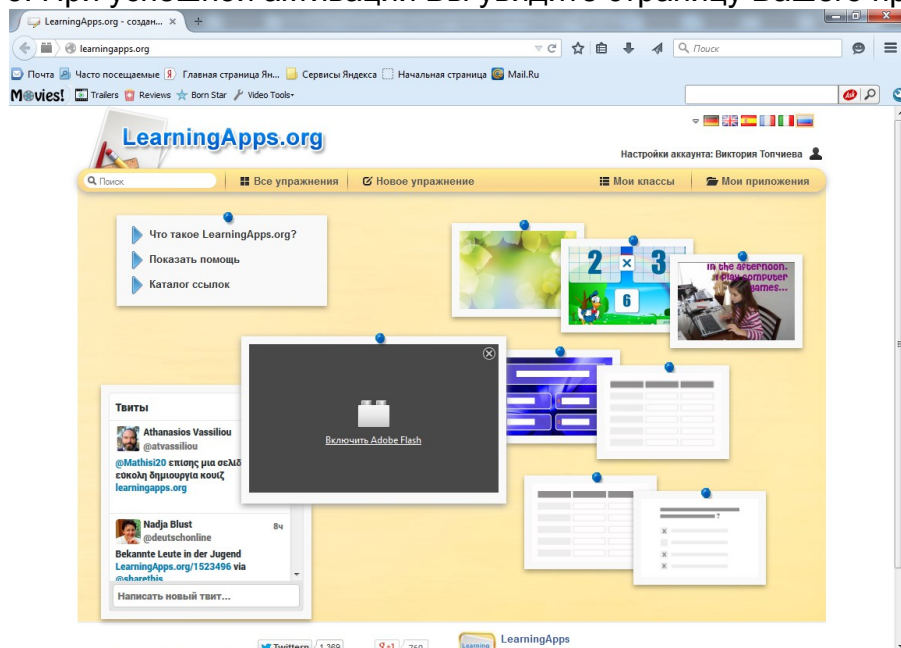
top28    123456

top38    123456

top48 123456

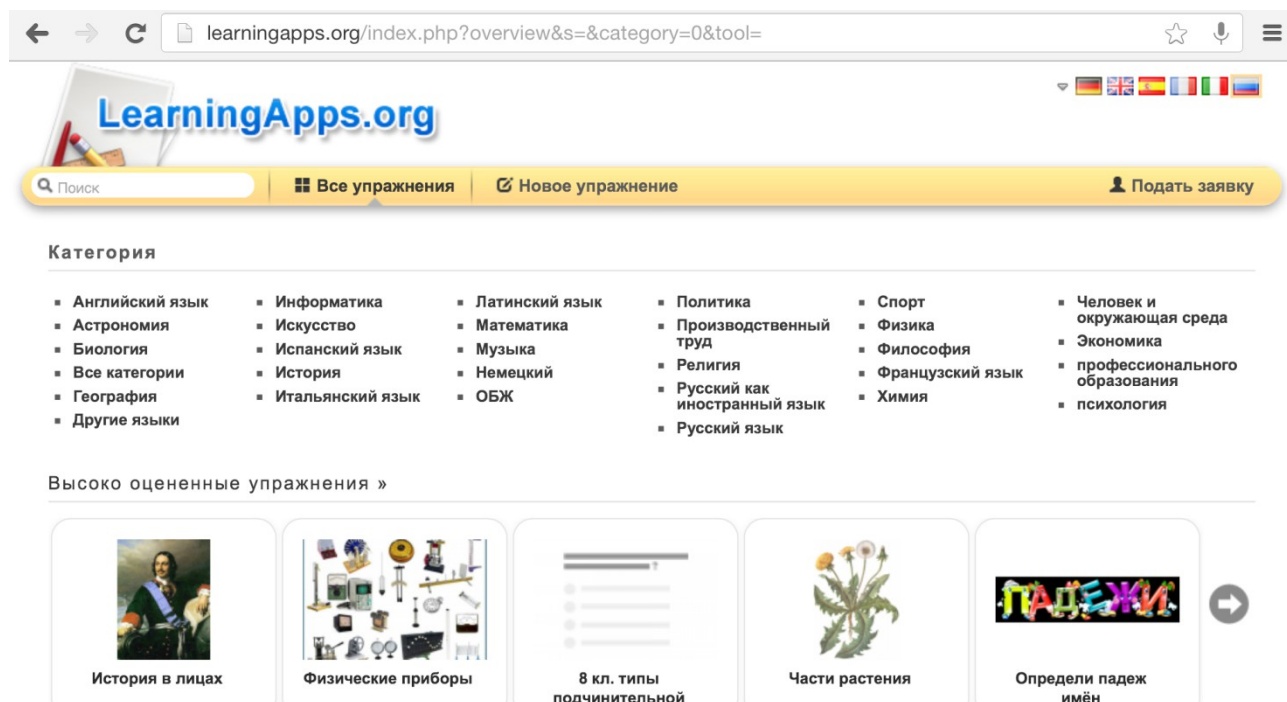
top58 123456

5. При успешной активации Вы увидите страницу Вашего профиля



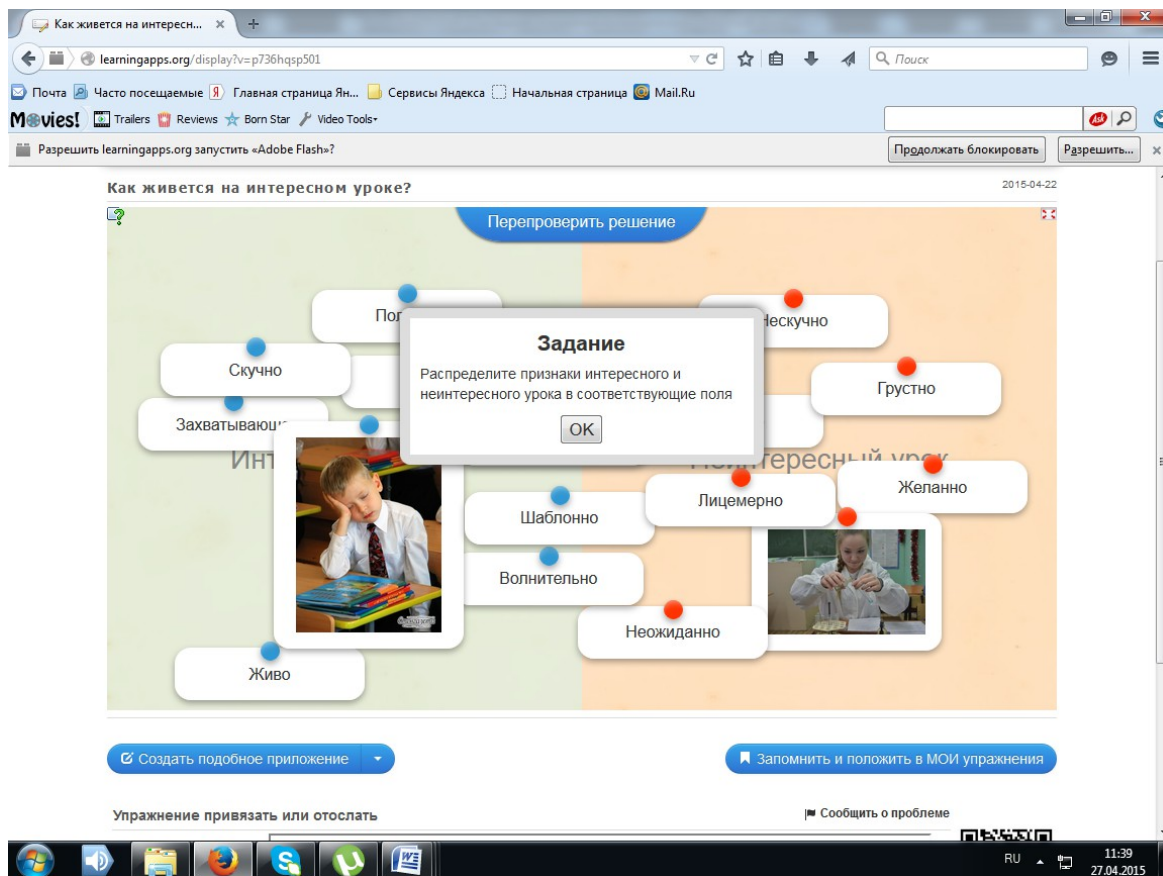
### Просмотр имеющихся на сайте упражнений

1. Выберите элемент меню **Просмотреть упражнения**
2. Выберите **Категорию** (предмет) и упражнение.

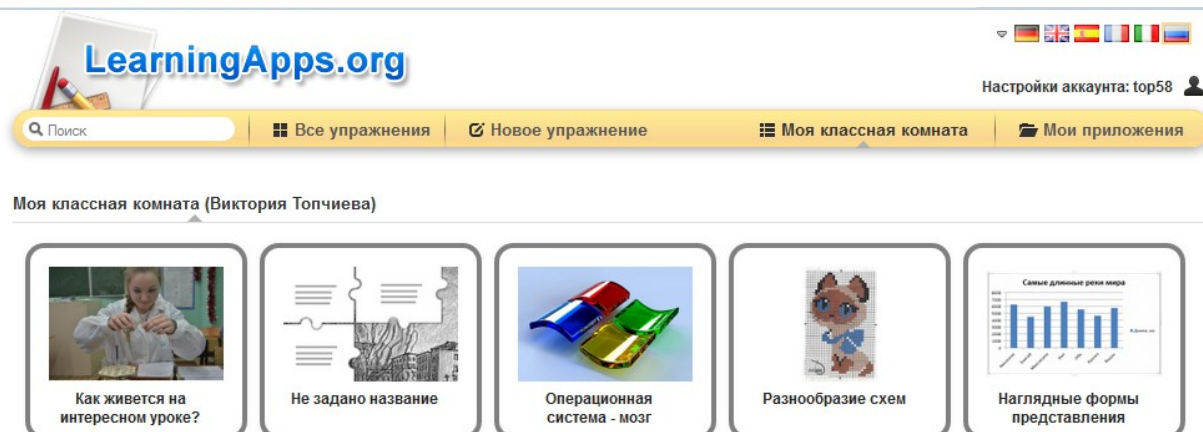


### Создание приложения на основе шаблона **Классификация**

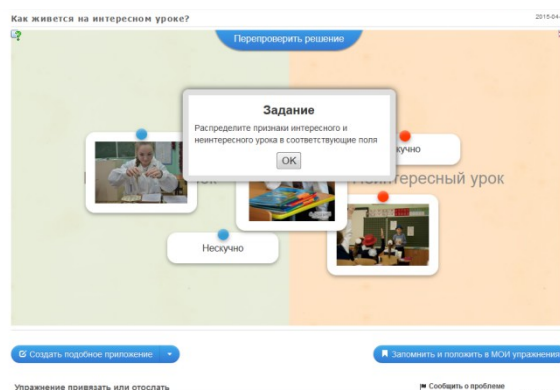
Этот шаблон поможет создать от 2 до 4 групп, которые затем должны быть соотнесены к элементам.



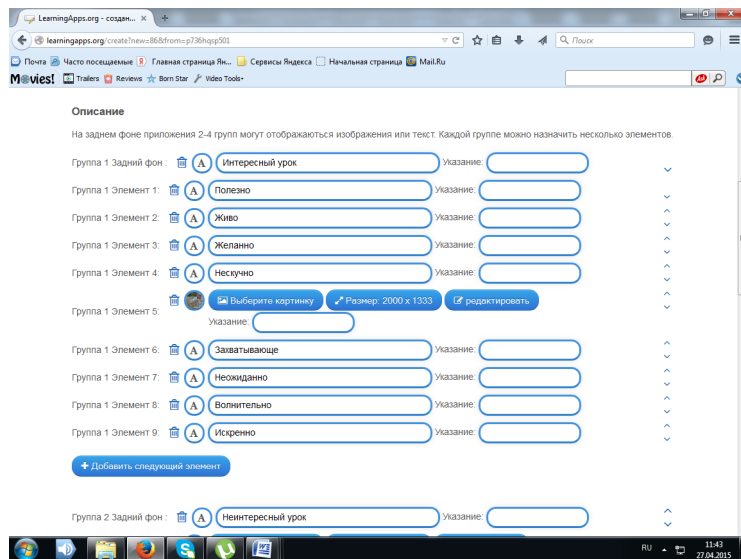
## Моя классная комната



## Выбираем приложение «Как живется на интересном уроке?»



**Нажимаем кнопку создать подобное приложение**



+ Добавить следующий элемент

Группа 2 Задний фон :  Указание:

Группа 2 Элемент 1:    Указание:

Группа 2 Элемент 2:  Указание:

Группа 2 Элемент 3:  Указание:

Группа 2 Элемент 4:  Указание:

**Используя добавить следующий элемент (текст) добавьте по 5 элементов в каждую группу**

+ add another group

**Display cards**  
Select how cards are displayed.

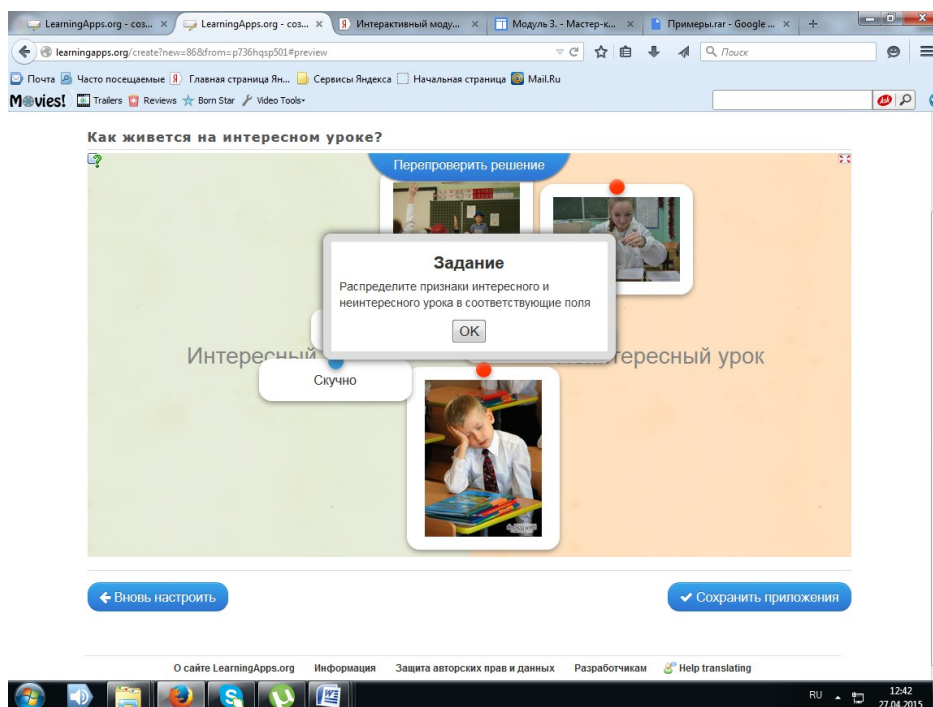
**Обратная связь**  
Введите здесь текст, который будет появляться, если найдено верное решение!

**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.

**Отредактируйте текст который будет появляться если найдено верное решение. Нажимаем**

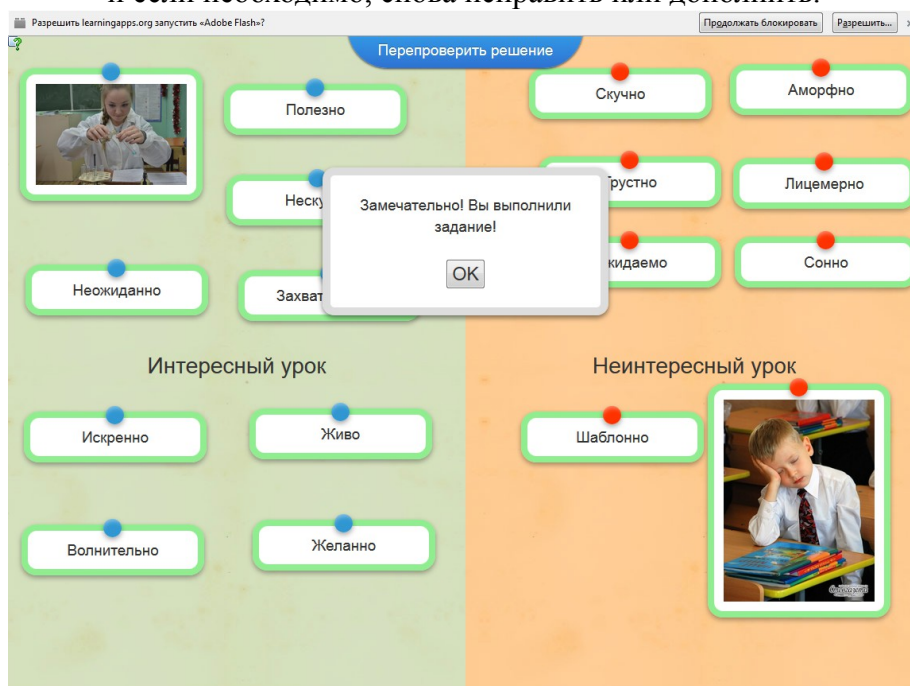
▶ Установить и показать в предварительном просмотре.





**Просматриваем и редактируем приложение, если это необходимо**  
**После нажатия сохранить приложение ваша работа готова**

Твое упражнение было успешно сохранено! Теперь ты можешь его найти у себя в сохраненном варианте и если необходимо, снова исправить или дополнить.



*Как создать свое упражнение с нуля (свой интерактивный модуль)?* Выбираем вкладку "Новое приложение". Выбираем вид упражнения (Викторина, Классификация, Сортировка картинок и т.д.). Создаем, пользуясь подсказками.

Какие чаще всего выбирают учителя для создания упражнений? Классификация, Найти пару, Кроссворд, Пазл "Угадай-ка", Викторина.

Дополнительно.

Интересный ресурс Lenagold.ru На нем есть много разных картинок и фонов.

<http://lenagold.ru/fon/clipart/alf.html>

## ЕСЛИ ВАС ЗАИНТЕРЕСОВАЛ ДАННЫЙ СЕРВИС

В дальнейшем возможно разобраться с Личным кабинетом (задать разные классы, завести аккаунты учеников, создавать уже вместе с ними интерактивные приложения).

### Регистрация на сайте <http://learningapps.org/>

1. В адресную строку браузера вводим адрес сайта: <http://learningapps.org/>
2. Переходим к русскоязычной версии сайта, нажав на российский флаг
3. Нажимаем кнопку подать заявку
4. На открывшейся странице нажимаем **Создать аккаунт**

На странице регистрации:

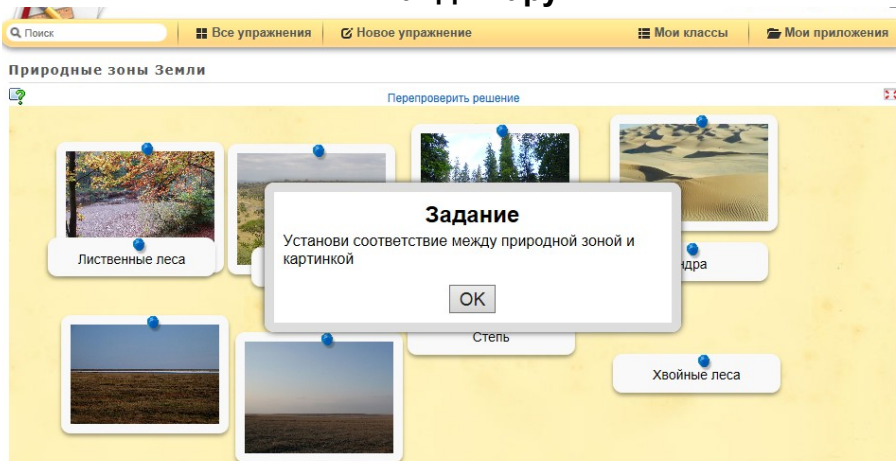
1. Заполняем необходимые поля
2. Для завершения регистрации нажимает **Создать konto**
5. При успешной регистрации Вы увидите страницу Вашего профиля

*Основные элементы меню сайта*

**Благодарю за внимание**

**Рефлексия**

## Найди пару



Приложение позволяет создавать задания, в которых необходимо связать между собой два объекта

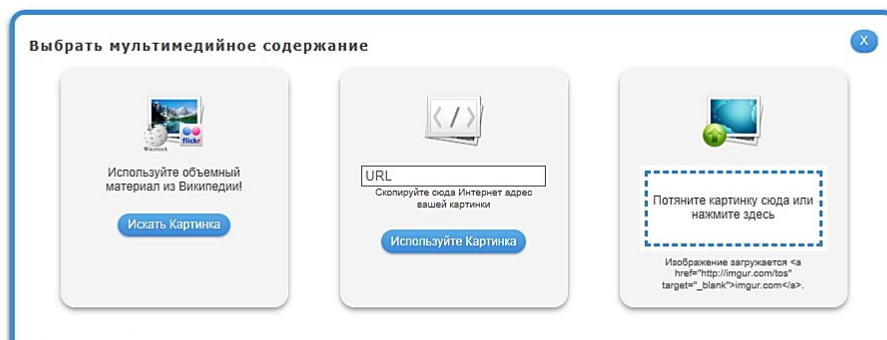
1. Нажимаем меню **Новое упражнение**
2. Находим в разделе **Распределение** упражнение **Найди пару**
3. Нажимаем кнопку **Создать Найди пару**
4. Даем **Название** приложению  
Вводим содержание задания (**Постановка задачи**)

5. Создаем первую пару (в качестве объектов пары могут быть: текст, озвученный текст, картинка, аудио файл, видео)

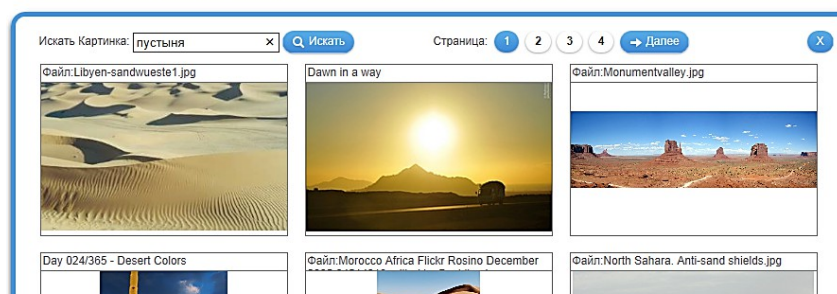
1 элемент пары: выбирает **Текст** – Пустыня

2 элемент пары: выбираем **Картинка**,





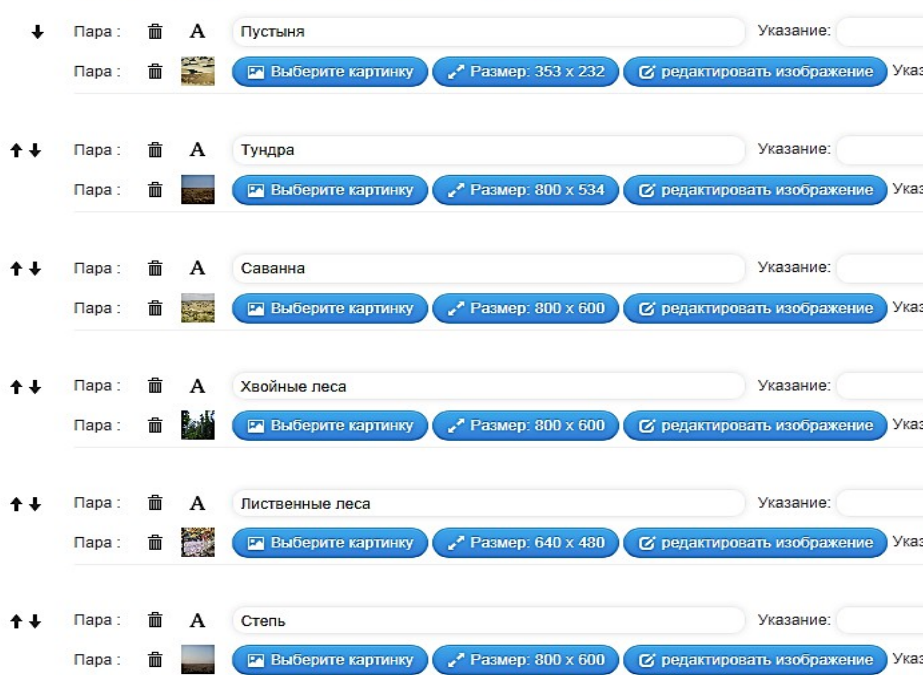
в появившемся окне выбираем **Искать Картинка**



**Искать картинка** – Пустыня, нажать **Искать**, выбирает щелчком нужную картину, нажать **Использовать**

Чтобы создать следующую пару необходимо нажать кнопку

Заполните пары



6. Посмотрите материал в предварительном просмотре

▶ Установить и показать в предварительном просмотре.

7. Если необходимо отредактировать нажать на **Вновь настроить**, приложение готово нажать на **Сохранить приложение**

← Вновь настроить

✓ Сохранить приложения

Приложение сохранено в **Мои упражнения**  
Ссылка на него

Ты можешь свое упражнение внести в свой блог или дать просто на него ссылку. Если есть желание, то можно опубликовать в каталоге.

Создать подобное приложение Опубликованное приложение Переработать упражнение


Упражнение привязать или Сообщить о проблеме

Адрес в Интернете:

Адрес полной картинки:

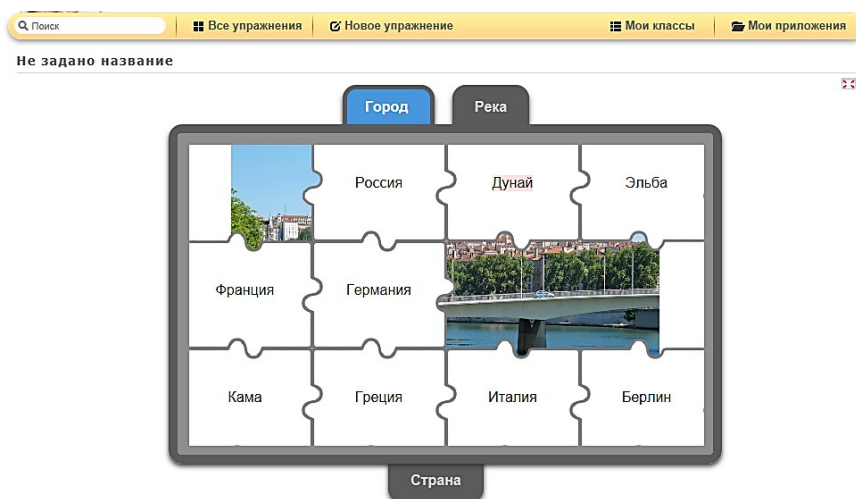
Привязать:

SCORM iBooks Author Developer Source



Данное приложение можно опубликовать, оно будет доступно в разделе **Все упражнения**

## Пазлы



1. Нажмите на **создать упражнение**(1) кнопку
2. Нажатием на стрелки находим **Пазлы для составления**(2)
3. Нажимаем **Создать упражнение** (3)
4. В открывшемся окне редактора пазлов:
  1. Вводим **Название приложения**(пазла) – *Географические названия*
  2. Формулируем содержание задания – (не надо)
5. Приступаем к оформлению фона пазла, которым может быть картинка или видео. Создаем задание (см. картинка)

## Задний фон

Под этим пазлом может лежать картинка или видео! Оно откроется, если правильно собран пазл.



Выберите картинку

Размер: 1024 x 768

редактировать изображение

## Группа терминов и термины

Задайте до 6 групп с названиями. К каждой группе задайте отдельные термины. Они будут расположены как пазл в беспорядке. Задайте множество терминов, разделяя их знаком ";" (точка с запятой)

Группа 1: Город

Термины 1: Берлин; Дрезден; Рим; Лондон; Москва; Париж

Группа 2: Страна

Термины 2: Германия; Франция; Италия; Россия; Греция

Группа 3: Река

Термины 3: Дунай; Эльба; Кама; Волга

## 6. Выполните п.п. 6,7 из предыдущего задания

### Заполнить пропуски

Слоги  
Босова Л.Л. Информатика: Рабочая тетрадь для 6 класса. № 15

1) по ан  
2) по гон  
3) по ожа  
4) по ок  
5) по ода  
6) по ец  
7) по от  
8) по ун  
9) по г  
10) по а

**Задание**

Из слогов "бор", "кос", "гон", "ход", "рог", "бег", "мол", "вар", "жар" выберите такой слог, чтобы он был последним слогом для первого слова и первым - для второго

OK

Проверить решение

1. Нажмите на кнопку **Создать упражнение**
2. Нажатием на стрелки находим **Заполнить пропуски** (раздел **Заполнение**)
3. Нажимаем **Создать упражнение**
4. Заполните поля

**Название приложения** Слоги

**Постановка задачи** Из слогов "бор", "кос", "гон", "ход", "рог", "бег", "мол", "вар", "жар" выберите такой слог, чтобы он был последним слогом для первого слова и первым - для второго

**Установите тип задания** Впишите

...

**Заполнить пропуски**

по-1-ан

по-2-гон

по-3-ожа

по-4-ок

по-5-ода

по-6-ец

по-7-от

по-8-ун

по-9-г

по-10-а

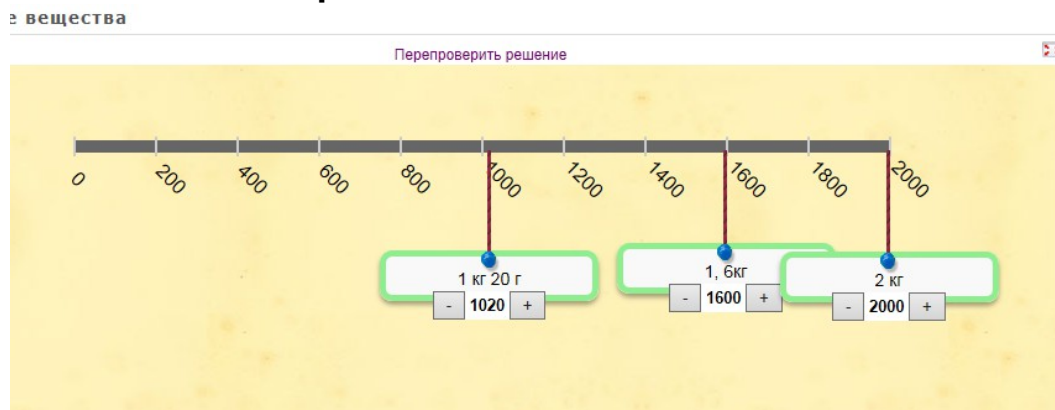
**Вставляемый вместо пропусков текст**

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-:	вар
↑ ↓	Вместо пропусков -2-:	жар
↑ ↓	Вместо пропусков -3-:	рог
↑ ↓	Вместо пропусков -4-:	ход
↑ ↓	Вместо пропусков -5-:	бор
↑ ↓	Вместо пропусков -6-:	гон
↑ ↓	Вместо пропусков -7-:	мол
↑ ↓	Вместо пропусков -8-:	бег
↑ ↓	Вместо пропусков -9-:	гон
↑ ↓	Вместо пропусков -10-:	кос

7. Выполните п.п. 6,7 из предыдущего задания

## Хронологическая линейка



1. Нажмите на кнопку **создать упражнение**
2. Нажатием на стрелки находим **Хронологическая линейка** (раздел **Последовательности**)
3. Нажимаем **Создать упражнение**
4. Заполните поля

**Название приложения** Измерение вещества

**Постановка задачи** Выразите в граммах

**Лента с цифрами**




Минимум: 0

Максимум: 2000

**Пары**

### Пары

Задайте здесь текст или выберите видео, картинку или аудио. Дайте каждому элементу объяснение или выберите изображение, аудио или видео. Затем введите соответствующее значение (с плавающей) номер строки. Вы также можете задать информацию, например, 1914-1918 .

↓	Элемент:	 A	2 кг	Указание:	
Оценка : 2000					
↑↓	Элемент:	 A	1 кг 20 г	Указание:	
Оценка : 1020					
↑↓	Элемент:	 A	1, 6кг	Указание:	
Оценка : 1600					

### 5. Выполните п.п. 6,7 из предыдущего задания

Попробуйте создать приложения на основе других шаблонов для этого:

1. Просмотрите пример готового задания.
2. Разработайте дидактический материал по своему предмету.
3. Реализуйте его с помощью сервиса [learningapps.org](https://learningapps.org)