**Использование интернет-сервиса LearningApps для создания дидактических игр**

Современный мир испытывает настоящий информационный бум. И весь этот поток не минует наших учеников. Объем учебного материала в программах школ с каждым годом возрастает. А жизнь предъявляет к школе новые требования, требует новых методик и средств обучения. Учебные предметы должны решать современные задачи образования: сохранение здоровья детей, развитие их способностей, что должно обеспечить адаптацию в постоянно меняющихся условиях, успех в жизни. Школа на современном этапе не ставит цель дать детям какой-то определенный объем знаний. Цель у школы гораздо более важная: научить самостоятельно добывать нужные знания, развивать средствами обучения их интеллектуальные, коммуникативные, творческие способности, формировать научное мировоззрение.

В настоящее время бурно развивается направление компьютерных дидактических игр. Об эффективности использования игровых технологий в обучении сказано не раз многими педагогами и психологами. Игра – это вид активной деятельности, что соответствует требованиям ФГОС второго поколения. Дидактическую игру можно назвать одним из компонентов системно-деятельностного подхода, который учитывает индивидуальные особенности обучающихся и является одним из видов деятельности, с помощью которого достигаются цели образования и воспитания.

Дидактическую игру можно использовать для достижения многих образовательных целей:

* Актуализировать знания;
* Активизировать учащихся;
* Закрепить полученные знания;
* Повторить изученный ранее материал;
* Отработать учебные навыки;
* Оценить собственные знания.

Игра, созданная на основе различных интернет-сервисов, специализированных сред, конструкторов, является важным инструментом в учебном процессе, потому что она предлагает целый ряд дидактических преимуществ, предоставляет дополнительные возможности для построения урока:

* Помогает учителю мотивировать детей и привлекать их к учебе;
* Развивает различные умственные навыки, пространственное воображение и реакцию,
* Позволяет детям учиться в интерактивной среде, в которой они могут тренироваться, совершать ошибки и исправлять их;
* Может содержать практические примеры понятий и правил, которые было бы трудно объяснить в классе;
* Позволяет учителю организовать самостоятельную работу учащихся, делать для них контрольные тесты и т.д.

В качестве примера для создания дидактических игр хочется привести такой сервис, как LearningApps.

LearningApps.org является приложением Web 2.0 для поддержки обучения и процесса преподавания с помощью интерактивных модулей, обладающих интерактивностью.

Преимущества сервиса:

* Русскоязычный интерфейс;
* Создание интерактивных учебно-методических пособий по любым предметам;
* Моментальная проверка правильности выполнения задания;
* Возможность самообучения;
* Возможность обмена интерактивными заданиями;
* Создание аккаунта для обучающихся;
* Объединение учащихся в виртуальный класс;
* Создание пособий самими учащимися;
* Повышение мотивации учащихся.

Learningapps.org позволяет в режиме онлайн создавать и использовать интерактивные задания самых разных видов: викторины, вставка пропусков в текст, кроссворды и игры с буквами на составление слов, пазлы, подобрать пару и многое другое. Задания, имеющиеся на сайте, рассортированы по категориям (тематике), уровням образования.

Сервис интересен не только применением разных шаблонов, всевозможных типов интеллектуальных интерактивных заданий, но и тем, что можно создать аккаунт для своих учеников. Созданные интерактивные модули можно использовать в разных видах. Можно просто открыть на сайте в разделе мои приложения, можно использовать ссылки полноэкранного представления, можно вставлять в свои сетевые блоги, сайты.

Имеется возможность совместного решения учащимися некоторых видов заданий. На LearningApps.org представлены разнообразные способы применения интерактивных приложений в организации учебно-познавательной деятельности. Практическое знакомство с ресурсами LearningApps.org значительно расширяет представления учеников о возможностях использования ИКТ в учебном процессе, а необходимость самостоятельной разработки обучающих приложений актуализирует их психолого-педагогические и предметные знания, обеспечивая связь теории с практикой.