

Инструменты LearningApps

В сервисе LearningApps.org имеются следующие инструменты, позволяющие преподавателю готовить качественные электронные наглядные пособия, аудио/видеоматериалы, а также дистанционно общаться со студентами и коллегами:

Notebook (Блокнот) – простейший текстовый редактор.

Pinboard («Доска объявлений») – приложение для размещения мультимедийного контента (текстовые заметки, картинки, аудио, видео) с имитацией прикрепления канцелярскими кнопками к пробковой доске.

QikPad – онлайн-редактор, в котором может совместно работать несколько интернет-пользователей.

Mindmap (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/видео контент – приложение, позволяющее не только загружать аудио/видеофайлы, но встраивать их в приложения. Например, на LearningApps можно создать приложения, в которых надо отгадать животное по звукам которые он издает, географический объект по видеофрагменту и т.д. Можно также добавить к видеоролику вопросы, на которые ученики должны ответить после просмотра;

Календарь для составления расписания в виде таблицы;

Сетка приложений – приложение для создания коллекции из нескольких упражнений, чтобы поделиться с другими пользователями;

Чат для общения в сети.

Возможность организации групповой работы в сервисе

Имеется возможность совместного решения учащимися некоторых видов заданий. Присутствует возможность создания аккаунтов для своих учащихся и использования своих ресурсов для проверки их знаний прямо на этом сайте. Если Вы зарегистрированы на данном сайте как учитель, то у Вас появляется дополнительная вкладка – МОИ КЛАССЫ. В этом разделе Вы можете создать АККАУНТ ДЛЯ УЧЕНИКОВ. Для ускорения работы список можно вбивать не вручную, а импортировать из другого документа. Каждому из ваших учеников будет автоматически присвоен логин и пароль, под которыми они будут заходить на сайт и выполнять / создавать упражнения. Вы можете контролировать их процесс работы, писать свои комментарии, нажав на значок конверта напротив имени учащегося. В LearningApps.org предусмотрена возможность подключения к разработке заданий-приложений учащимися.

Возможности сервиса для образовательной деятельности

Каждый учитель может использовать тот или иной модуль для решения конкретных задач в своей предметной области:

- для закрепления теоретических и практических знаний, их проверки;
- могут служить удобной оболочкой для организации различных конкурсных мероприятий;
- для активизации познавательной деятельности обучающихся;
- задания можно создавать и редактировать в режиме он-лайн, используя различные шаблоны;
- применение всевозможных типов интеллектуальных интерактивных заданий;
- создание аккаунта для своих учеников - учитель может создавать группу из обучающихся, для которой будет собирать «упражнения» и приглашать учащихся к работе.
- готовые упражнения легко встраиваются в блоги и сайты, можно использовать и при работе офф-лайн;

При помощи шаблонов сервиса LearningApps.org можно создавать следующие виды упражнений:

Выбор

- **Викторина.** Можно создавать вопросы с возможностью задать несколько правильных ответов (викторина множественного выбора). Присутствует возможность вставки мультимедийного контента: изображения, аудиоматериалы и видеоматериалы
- **Викторина с выбором правильного ответа.** Можно создавать вопросы с выбором только одного правильного варианта ответа. Присутствует возможность вставки мультимедийного контента: изображения, аудиоматериалы и видеоматериалы
- **Выделить слова.** Слова надо выделить мышью в тексте. Например, это могут быть слова с орфографическими ошибками, слова определённой части речи или термины, не соответствующие определению
- **Кто хочет стать миллионером?** Приложение на основе популярного во многих странах телешоу. В приложении несколько заданий, уровень сложности которых постепенно возрастает.

- **Слова из букв.** Обучающая игра, суть которой состоит в составлении слова из букв, расположенных в сетке рядом друг с другом. Слова можно располагать не только по вертикали и горизонтали, но и по диагонали.

Распределение

- **Игра «Парочки»** (Pair Game, Парная игра). Суть игры: поочерёдно открываются пары табличек; задача обучающегося – определить соответствуют ли таблички друг другу. Примеры соответствий: два разных изображения одного и того же объекта, изображение объекта и его название, вопрос и ответ и т.д.
- **Классификация. Шаблон 1.** Можно создать от двух до четырёх групп, с которыми надо соотнести различные элементы. Все элементы сразу «рассыпаны» на рабочем столе в виде табличек, их надо перетаскивать мышкой в соответствующие поля.
- **Классификация. Шаблон 2.** Можно создать от двух до четырёх групп, с которыми надо соотнести различные элементы. Элементы появляются по одному, и надо указать, к какой группе они относятся.

Распределение

- **Найти на карте.** Шаблон позволяет использовать Карты Google (maps.google), введя название центра карты, выбрав тип карты и масштаб (увеличение). Упражнение состоит в том, чтобы расставить на карте маркеры, соответствующие определённым объектам.
- **Найти пару.** С помощью этого шаблона можно создавать упражнения, в которых необходимо найти пару: текст или картинка, видео или аудио
- **Пазл «Угадай-ка».** Суть упражнения заключается в том, что необходимо распределить понятия или события по соответствующим группам. В одном пазле должны быть назначены группы понятий. Каждый найденный термин показывает часть основного изображения или видео
- **Соответствия в сетке (Matching grid).** Суть выполняемых действий: надо перетащить мышкой объекты из одной части поля в другую, совместив их с соответствующими объектами.
- **Сортировка картинок.** Данное упражнение позволяет маркировать определённые элементы изображений точками. Прекрасно подходит для работы по иллюстрации, схеме, карте, диаграмме.

- **Таблица соответствия (Matching matrix).** Позволяет выстраивать ряды соответствий сразу по разным признакам (категориям)

Последовательность

- **Расставить по порядку.** Требуется расположить таблички в правильном порядке, перетаскивая их мышью.
- **Хронологическая линейка.** В этом шаблоне последовательность дополнена возможностью установки дат для соотнесения с ними тех или иных исторических эпох, событий, этапов развития.

Заполнение

- **Викторина с вводом текста (Quiz with text input).** В одном шаблоне можно объединить сразу несколько последовательно выполняемых заданий, ответы на которые надо не выбирать из готовых вариантов, а вводить самостоятельно. Наиболее очевидный путь использования этого шаблона – ребусы и подобные им занимательные задания.
- **Виселица.** Очень известная игра, в которой отгадывание слова сопровождается поэтапным рисованием виселицы. За каждый неправильный ответ изображается один элемент виселицы. Надо отгадать слово по буквам до того, как будет нарисована виселица с повешенным человечком
- **Заполнить пропуски.** Цель этой игры заключается в том, чтобы заполнить все пропуски любыми фразами или данными из выпадающего списка.
- **Заполнить таблицу.** Максимальное количество столбцов в таблице – 5, количество строк – 10. По заданию таблицу надо заполнить правильными данными. Таблица создаётся автоматически, но можно корректировать её внешний вид. Можно открывать только верхнюю строку, а также в дополнение к ней – любое количество столбцов. Важный момент составления задания: надо открыть достаточное количество данных, чтобы было понятно, что конкретно надо вписывать.
- **Кроссворд.** Суть задания не требует пояснений. Для составления кроссворда ничего не надо рисовать или чертить. Введите в соответствующие поля свои вопросы и ответы, остальное сделает программа, сама разместив слова по горизонтали и вертикали и определив места пересечений. Можно также задать фоновую картинку

Он-лайн игры

- **Многопользовательская викторина** (Multi-User-Quiz). Суть данного упражнения заключается в следующем, упражнение позволяет игрокам выбирать для ответа вопросы из различных категорий и разного уровня сложности. Вопросы могут быть отсортированы по сложности и, соответственно, дают больше очков в игре.
- **Где находится это?** На картинке (схеме, карте, иллюстрации, чертеже) маркируются элементы. Игра состоит в том, чтобы правильно и быстро найти нужные элементы.
- **Оцените.** Задание состоит в том, чтобы дать правильную оценку чего-либо: размера, массы, расстояния, возраста. В этой игре могут принять участие от 2 до 4 игроков и они должны ответить цифрами.
- **Папка Challenge** (Вызов). Игра-соревнование, в начале которой участник «бросает вызов» компьютеру или реальному участнику чата, пригласив его в игру, например, кому-то из одноклассников.
- **Скачки** (Horse racing). Ход игры изображается в виде всадников, участвующих в скачках (каждому игроку соответствует определённый всадник). После каждого ответа положение всадников изменяется в зависимости от правильности и скорости ответов.