

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 7
города Слободского Кировской области

Использование сервиса LearningApps.org в работе педагога

Подготовил: Ярославцев Виктор Леонидович,
учитель информатики

Слободской 2014

1. Общая информация о сервисе «LearningApps»

Сервис LearningApps (Рис. 1) является приложением Web 2.0 для поддержки образовательных процессов в учебных заведениях разных типов. Это конструктор для разработки интерактивных заданий по разным предметным дисциплинам; для применения на уроках и во внеклассной работе. LearningApps.org разрабатывается как научно-исследовательский проект Центра Педагогического колледжа информатики образования РН Верн в сотрудничестве с университетом г. Майнц и Университетом города Циттау / Герлиц (Германия).



Рис. 1. Окно приложения

Основная идея интерактивных заданий заключается в том, что ученики могут проверить и закрепить свои знания в игровой форме, что способствует формированию познавательного интереса учащихся. На сайте можно зайти на страницу «О сайте LearningApps.org» (<http://learningapps.org/about.php>) (Рис. 2.) и познакомиться с самыми важными функциями работы сервиса (видео на английском языке).

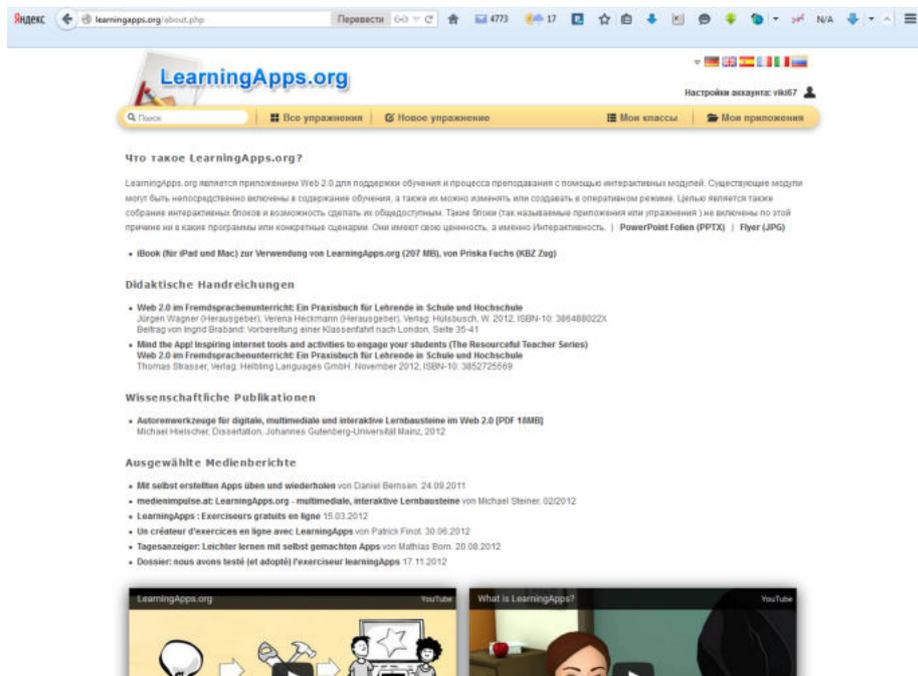


Рис. 2. О сайте LearningApps.org

На сайте имеется страница «Все упражнения» (<http://learningapps.org/index.php?overview&s=&category=0&tool=>) (Рис. 3), которая включает в себя список тематических категорий (учебных предметов) в рамках которых опубликованы интерактивные материалы. Ежедневно страница «Все упражнения» пополняется новыми материалами созданными педагогами разных стран.

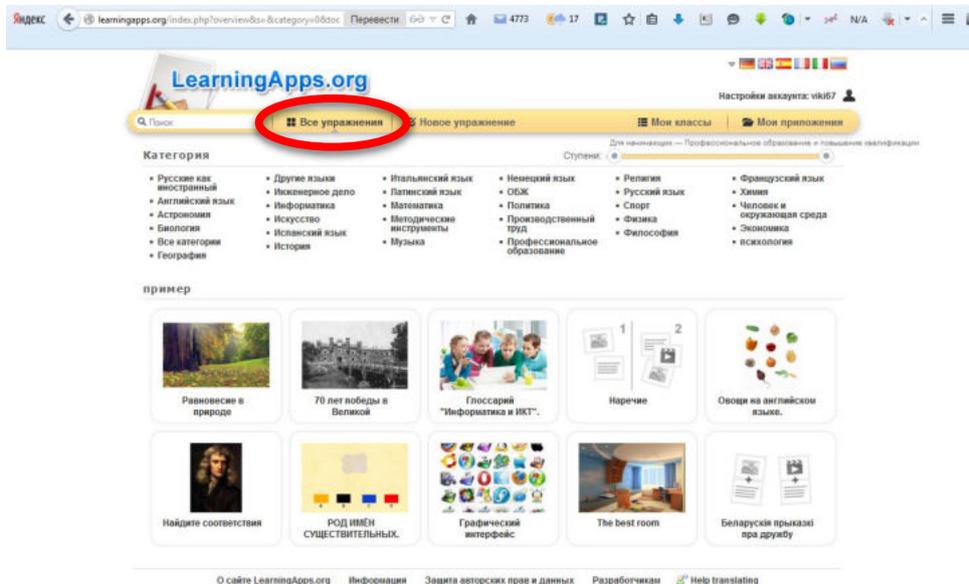


Рис. 3. Страница «Все упражнения»

Сервис LearningApps имеет понятный пользовательский интерфейс на 5 языках мира, для выбора нужного языка необходимо в правом верхнем углу выбрать соответствующий флажок (Рис. 4).



Рис. 4. Выбор языка

В данной среде можно быстро создать интерактивные задания по образцам. Для этого необходимо перейти на страницу «Новое упражнение» (<http://learningapps.org/createApp.php>) (Рис. 5).

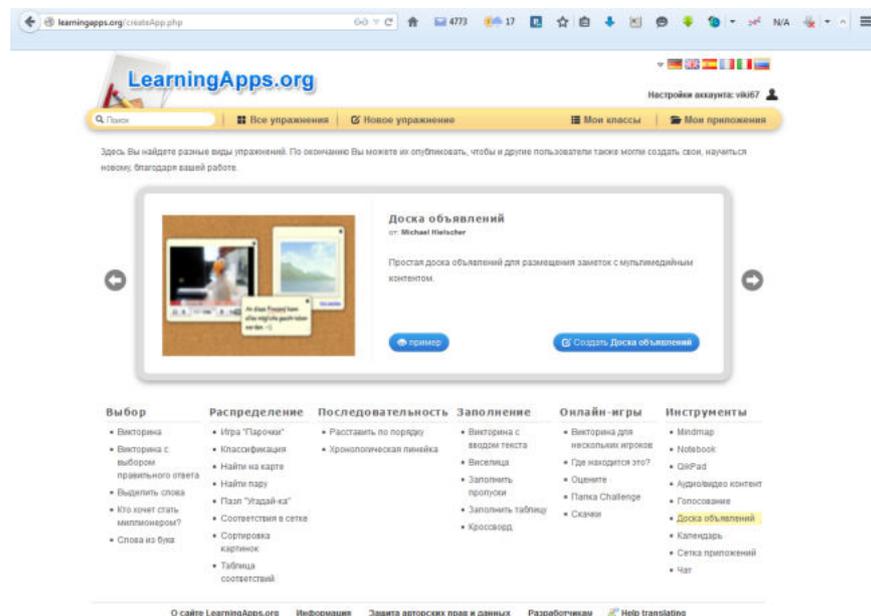


Рис. 5. Создание нового упражнения

Важно отметить, что правильность выполнения заданий проверяется мгновенно. Сервис LearningApps предоставляет возможность получения кода для того, чтобы интерактивные задания были помещены при желании на страницы

сайтов или блогов педагогов и учащихся.

К сожалению, в шаблонах встречаются отдельные опечатки при переводе на русский язык, которые невозможно исправить вручную, и не все типы заданий доступны для работы с кириллицей.

2. Регистрация на сервисе «LearningApps»

Для регистрации на сайте переходим по ссылке: <http://learningapps.org/>. В правом верхнем нажимаем кнопку «Вход» (Рис. 6).



Рис. 6. Кнопка «Вход»

Создаем новый аккаунт, нажав соответствующую кнопку (Рис. 7)

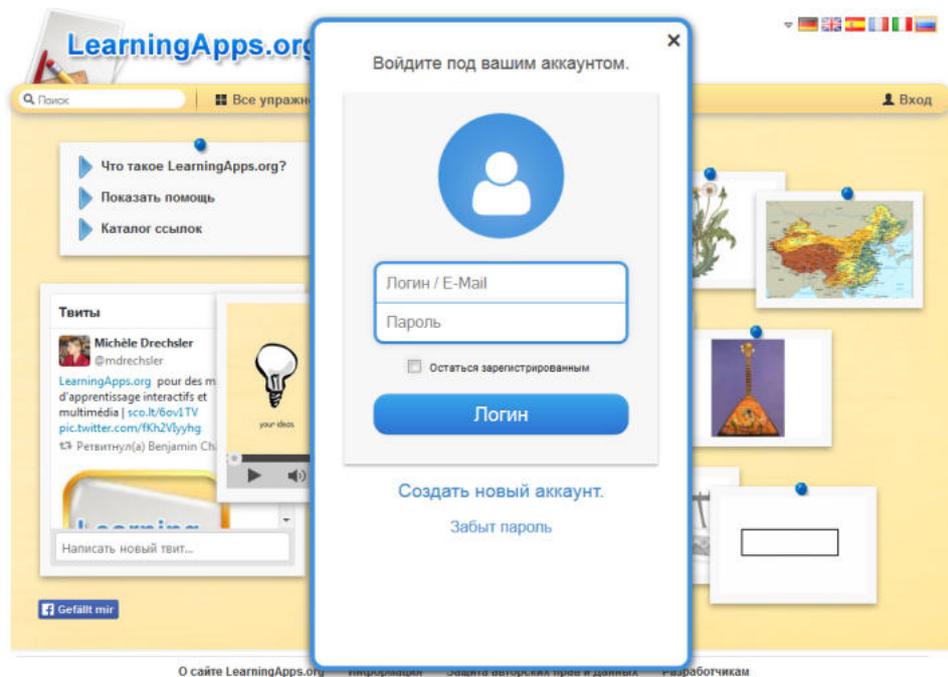


Рис. 7. Окно входа на сайт

Заполняем форму регистрации (Рис. 8):

Имя пользователя: логин (разрешено использовать латинские буквы, цифры, знак нижнего подчеркивания).

E-mail: адрес электронной почты, на которую будут приходить сообщения с сайта.

Пароль: набор букв и цифр (минимальное значение – 8 символов, разрешено использовать латинские буквы, цифры, знаки препинания).

Подтверждение пароля: повтор ввода пароля.

Код безопасности: ввод символов, указанных на картинке с учетом регистра (большие, маленькие буквы).

По завершению заполнения формы необходимо еще раз проверить, и запомнить внесенные данные затем нажать кнопку «Создать konto» (издержки перевода).

Рис. 8. Окно регистрации

Далее заполняем данные пользователя (Рис. 9).



Рис. 9. Данные о пользователе

Переходим в редактирование профиля (Рис. 10). Для организации взаимодействия между пользователями сайта и подтверждения авторства созданных материалов необходимо заполнить данные о пользователе. Здесь возможны два варианта: первый – указываются реальные персональные данные; второй – используется псевдонимы.

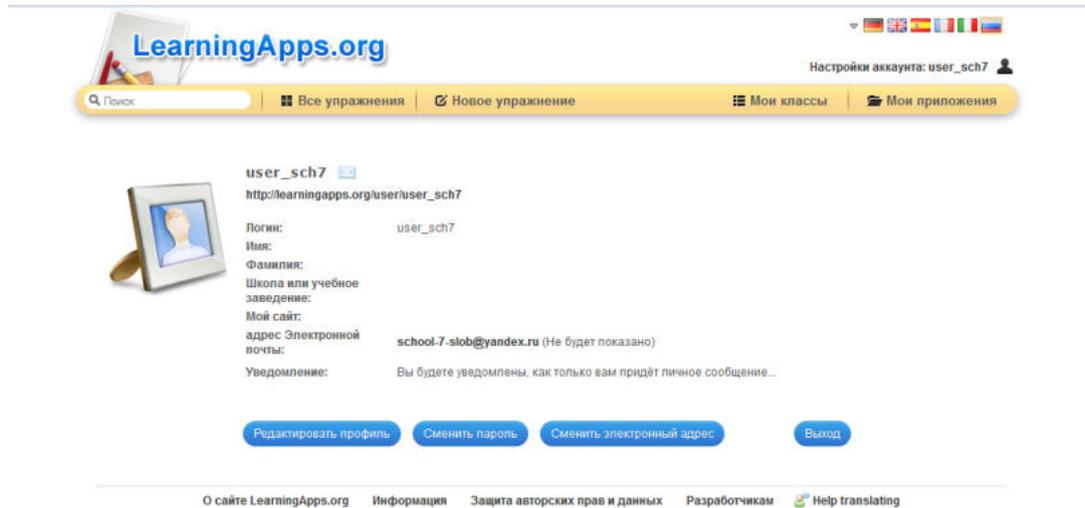


Рис. 10. Данные о пользователе

На этом регистрация завершена.

3. Создание интерактивных материалов в «LearningApps»

Прежде чем начать создание собственных интерактивных заданий из коллекции шаблонов, предлагаемых ресурсом, советую познакомиться с галереей сервиса. Для этого нажмите **«Все упражнения»** (Рис. 11), выберите учебный предмет и познакомьтесь с работами коллег.

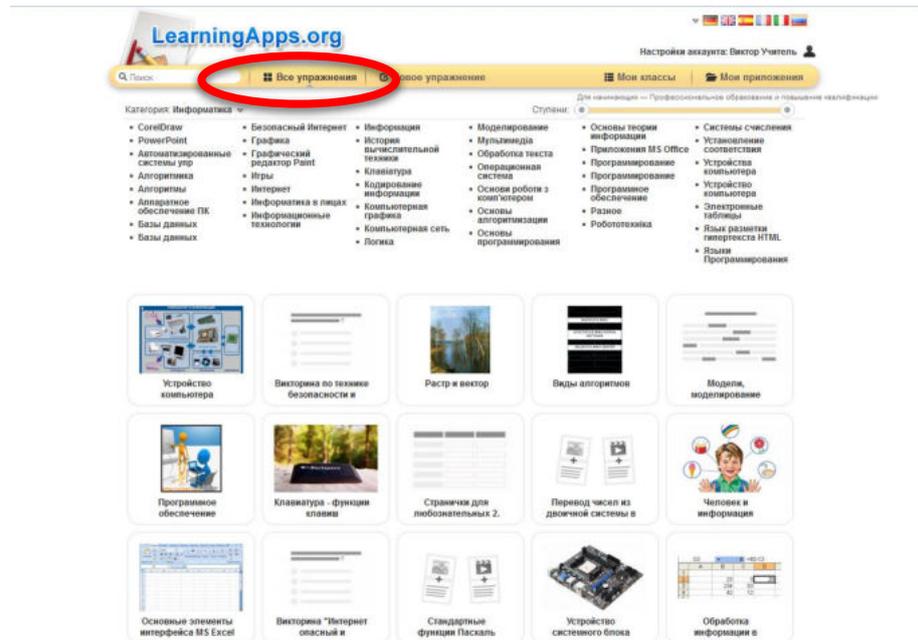


Рис. 11. Окно «Все упражнения»

Выбрав заинтересовавшее вас интерактивное задание, вы можете создать аналогичное, нажав на кнопку **«Создать подобное приложение»** (Рис. 12).



Рис. 12. Кнопка «Создать подобное приложение»

В случае, если Вы хотите создать аналогичное новое приложение задание, то необходимо внести изменения в готовую форму (Рис. 13).

LearningApps.org Настройки аккаунта: Виктор Учитель

Поиск Все упражнения Новое упражнение Мои классы Мои приложения

Язык дисплея

Название приложения
Устройство компьютера

Постановка задачи
Введите Задание для этого упражнения. Оно будет появляться при запуске. Если Вам не нужно это, оставьте поле пустым.
Установи соответствие

Задний фон
Под этим пазлом может лежать картинка или видео! Оно откроется, если правильно собран пазл.
Выберите картинку Размер: 844 x 591 редактировать

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:
Термины 1:

Группа 2:
Термины 2:

Группа 3:
Термины 3:

Группа 4:
Термины 4:

Группа 5:
Термины 5:

Группа 6:
Термины 6:

Величина пазлов
Выберите сколько частей пазла будет использоваться. Если меньше названий, чем частей пазла, то они могут многократно использоваться. Если же много частей пазла, то могут быть использованы только короткие названия. (например, цифры)

Обратная связь
Задайте текст, который будет появляться при правильном решении.

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.

Рис. 13. Окно «Создание нового приложения на основании созданного»

По завершению создания нового задания нажимаем кнопку «Установить и показать в предварительном просмотре» (Рис. 14).

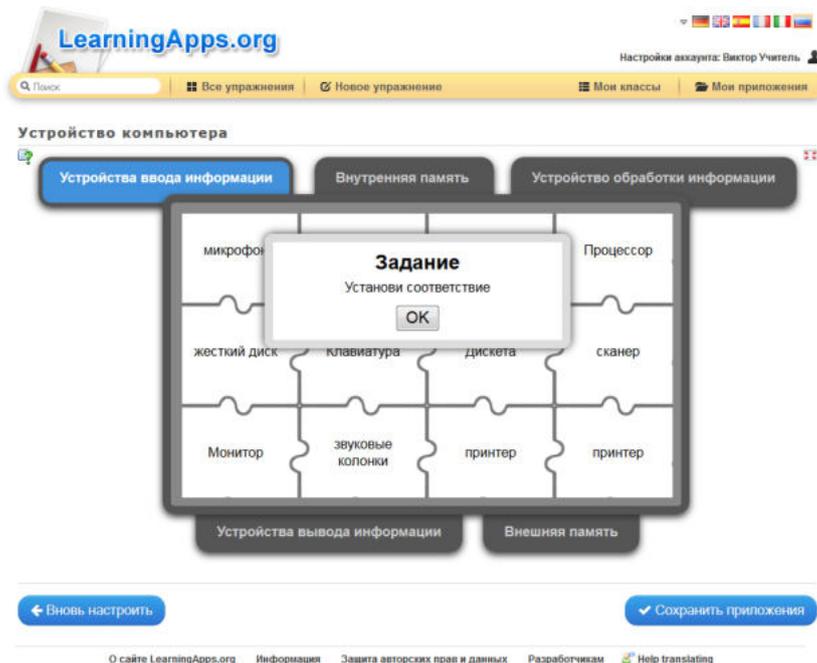


Рис. 14. Окно созданного нового приложения

Далее необходимо проверить работу приложения (выполнить задание) (Рис. 15).



Рис. 15. Проверка работы приложения

В случае выявления ошибок возвращаемся на страницу создания приложения (Кнопка «Вновь настроить»). После внесения необходимых исправлений и отладки работы приложения сохраняем упражнение (кнопка «Сохранить приложение»).

После сохранения упражнение перемещается на страницу «Мои приложения».

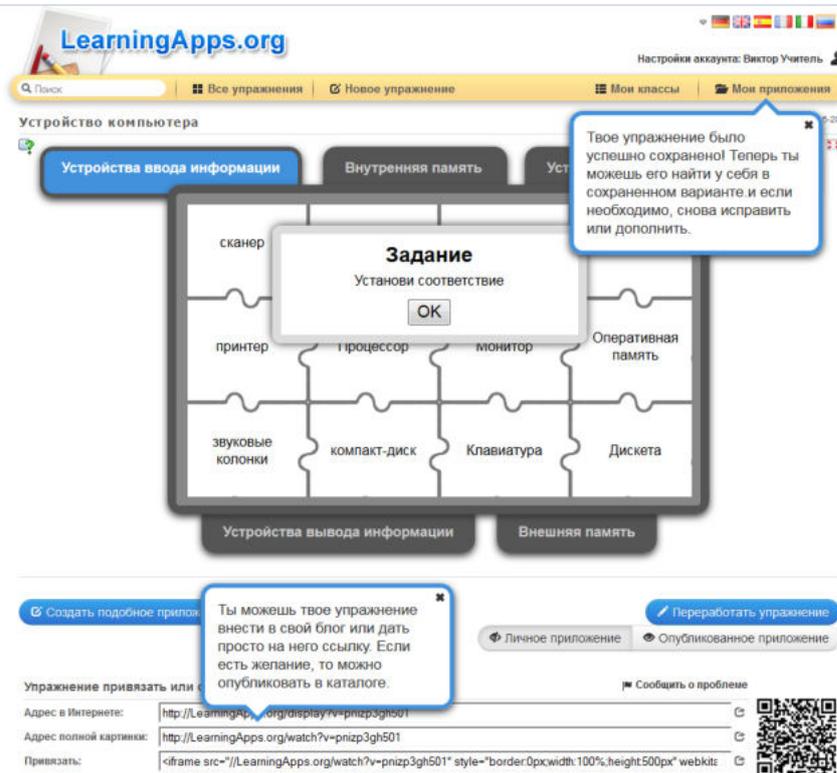


Рис. 16. Окно созданного приложения

Данное приложение можно встроить в Интернет-ресурс педагога, используя HTML-код (Строка «Привязать»), или создать гиперссылку с электронного документа на страницу с приложением (Строка «Адрес в Интернете»). Строка «Адрес полной картинке» открывает упражнение для выполнения на чистой интернет-странице.

4. Примеры интерактивных материалов, созданных в «LearningApps»

1. «Расставь по порядку» (Рис. 17)

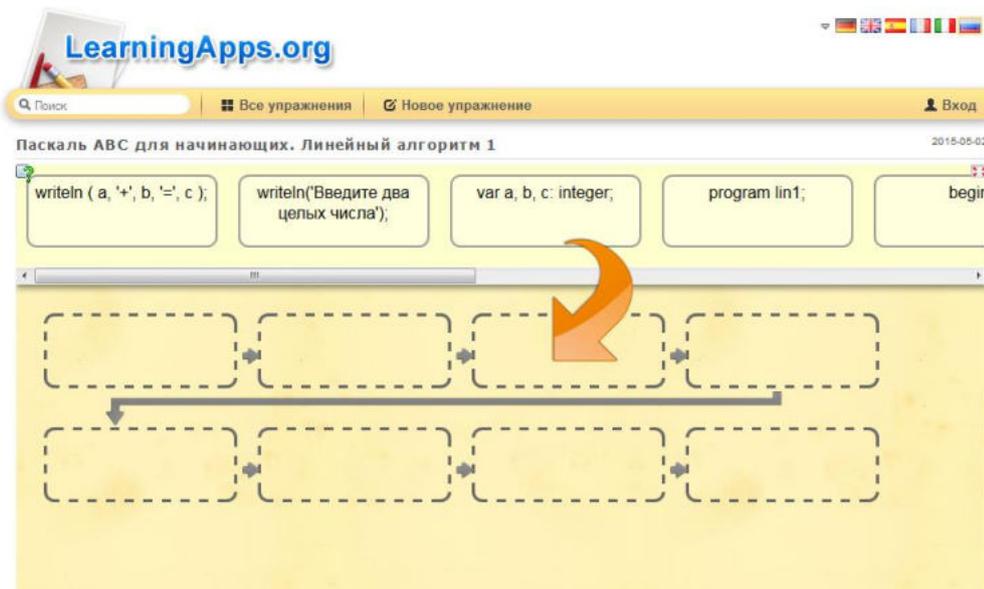


Рис. 17. Окно упражнения

Правила работы: Необходимо расставить блоки в логическом порядке.

2. «Распределение по группам» (Рис. 18)

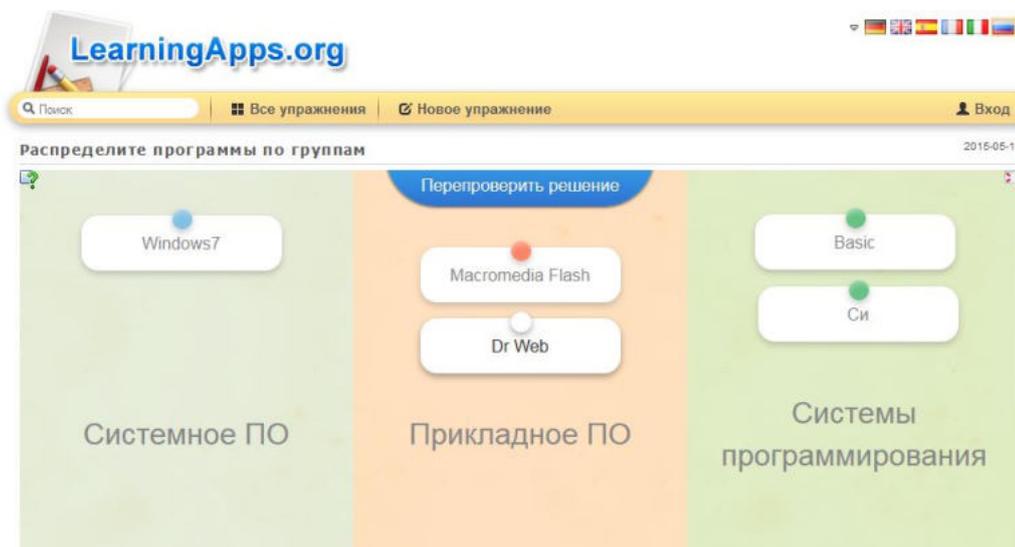


Рис. 18. Окно упражнения

Правила работы: появляющиеся блоки (с белой кнопкой) надо распределить по секторам, а затем проверить выполнение задания нажав кнопку «Проверить решение».

3. «Найди пару» (Рис. 19)

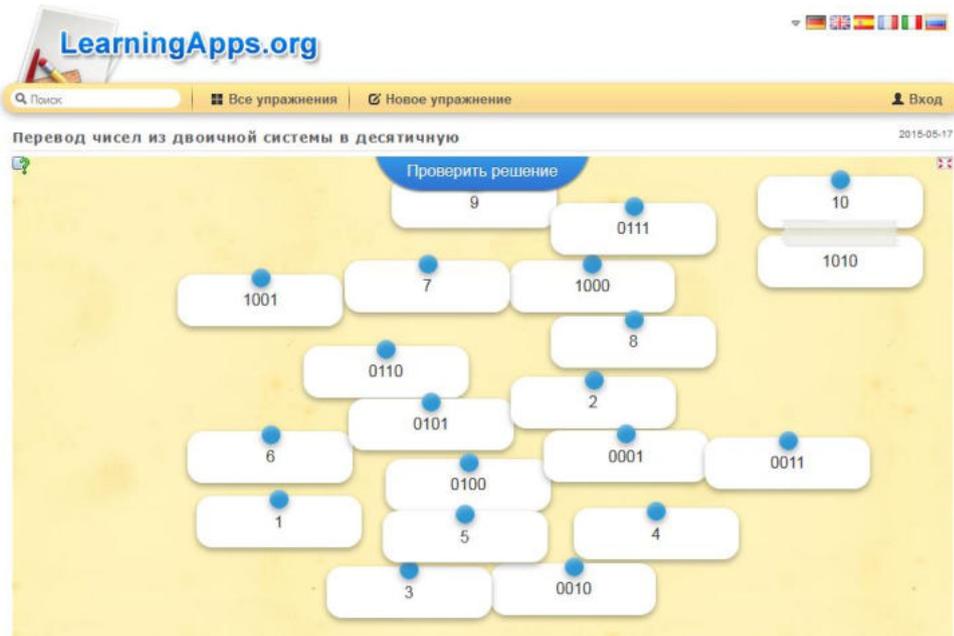


Рис. 19. Окно упражнения

Правила работы: необходимо совместить два блока, соответствующие правильному решению.

4. «Заполни пропуски» (Рис. 20)

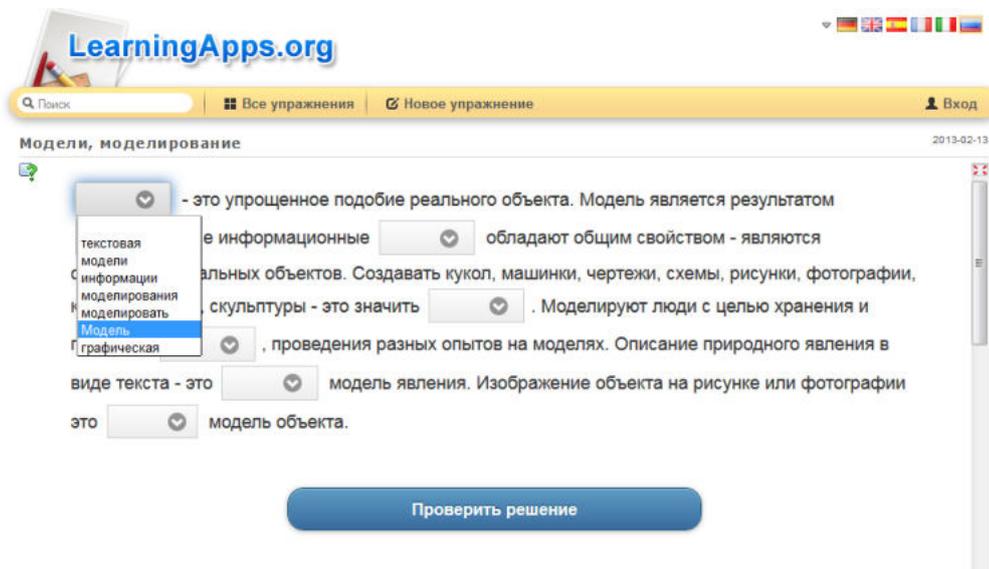


Рис. 20. Окно упражнения

Правила работы: из выпадающего списка необходимо выбрать правильное выражение (слово).

5. «Сортировка картинок» (Рис. 21)

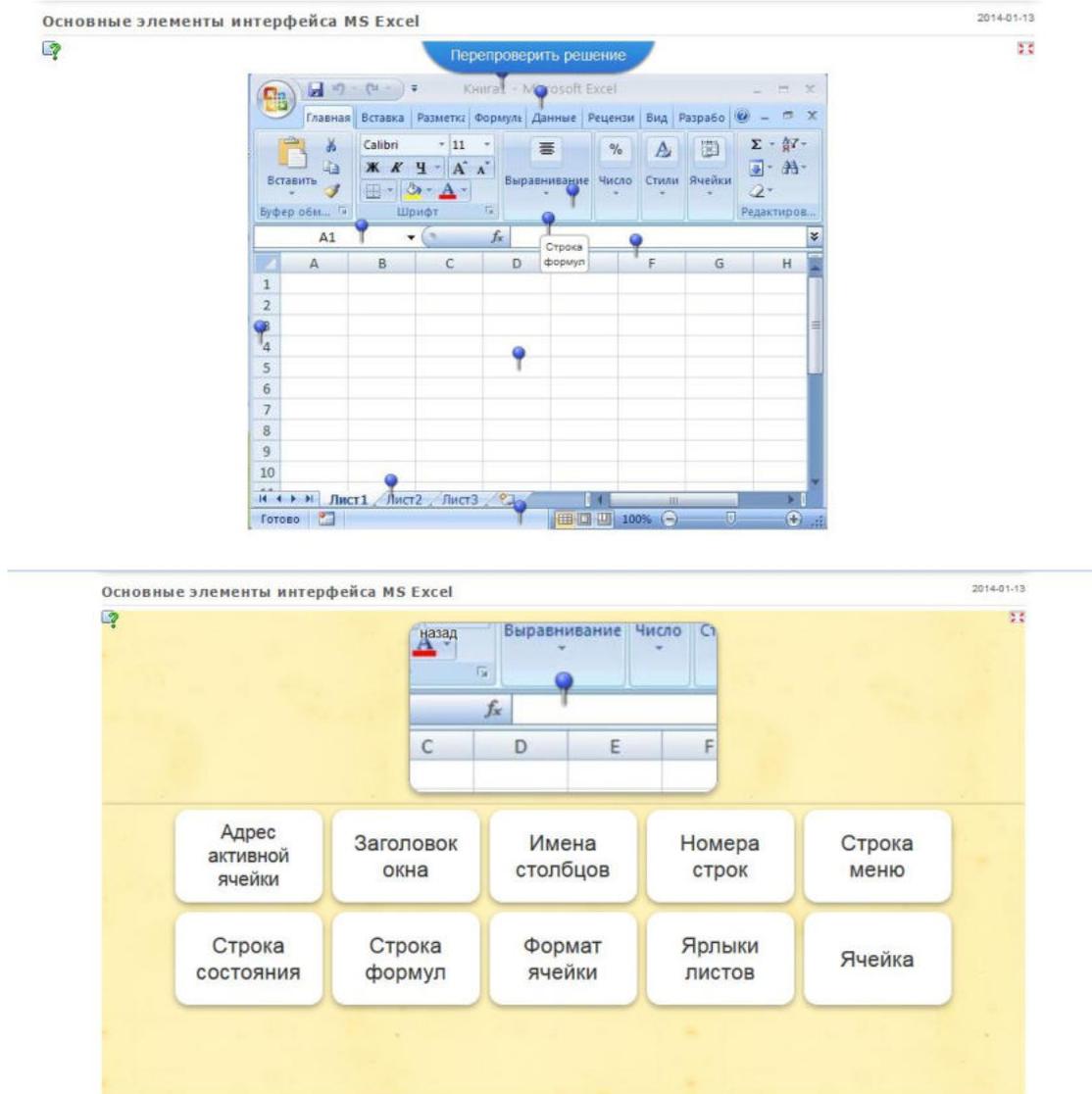


Рис. 21. Окно упражнения

Правила работы: Нажимаем на булавку, в появившемся окне выбираем правильный термин.

5. Публикация материала на персональном сайте педагога

Открываем приложение на сайте <http://learningapps.org>. Переходим в нижнюю часть окна приложения и в пункте «Привязать» копируем HTML-код (Рис. 22).

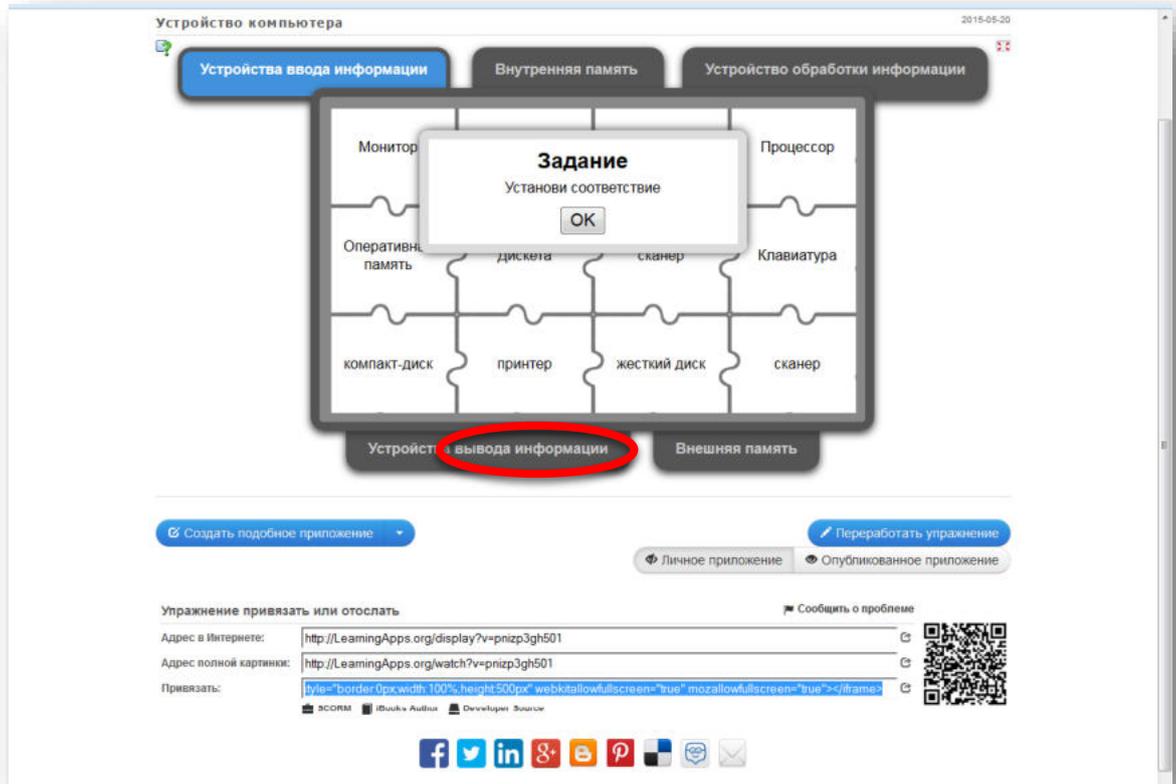


Рис. 22. HTML-код для вставки в сайт

Создаем новую запись на сайте и переходим в форму вставки HTML-кода. Вставляем скопированный код и сохраняем запись (Рис. 23).

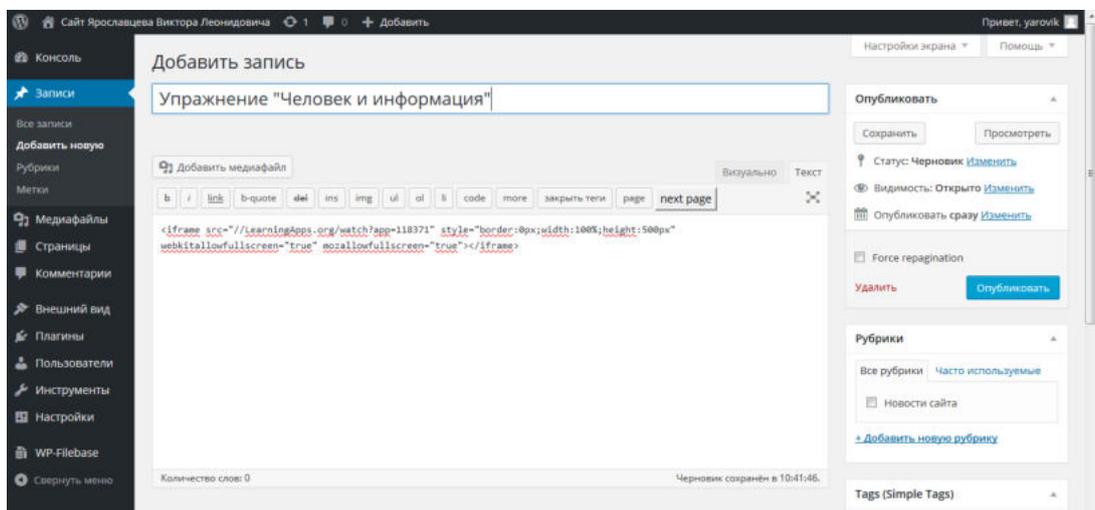


Рис. 23. Окно создания записи

Открываем страницу сайта и проверяем результат вставки приложения (Рис. 24)

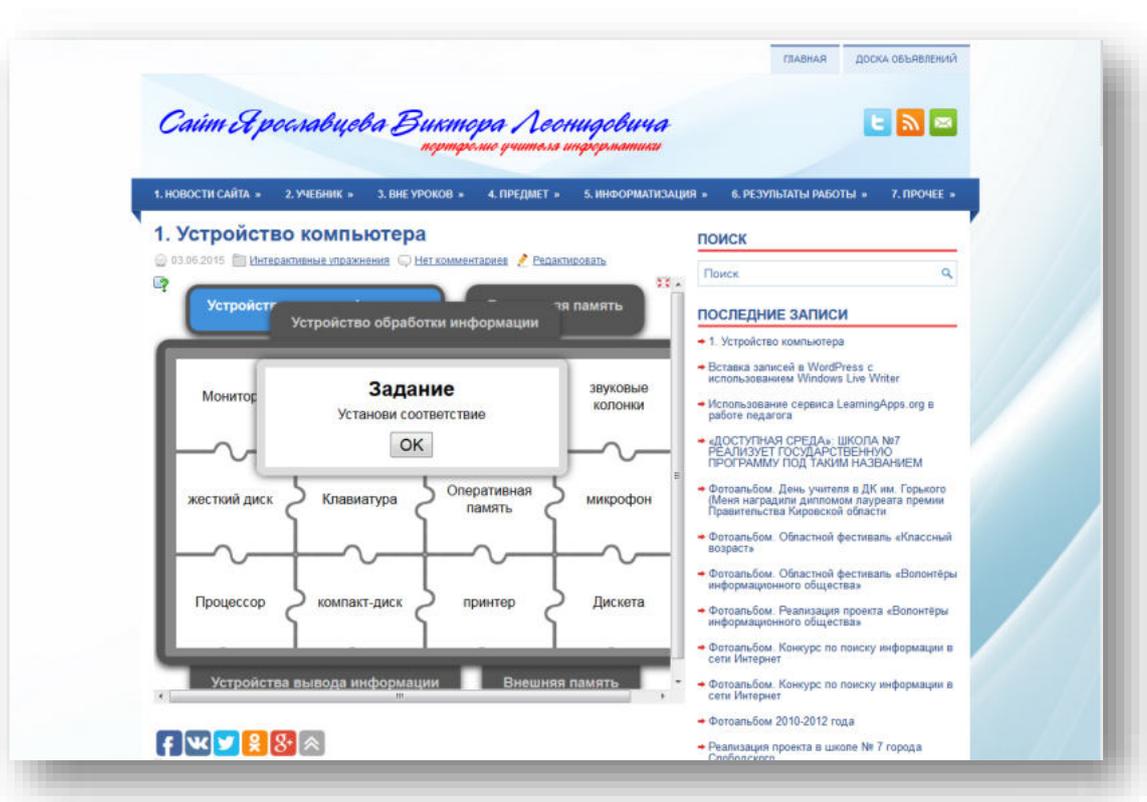


Рис. 24. Опубликованная запись со вставленным объектом

Источник: <http://learningapps.org/>