

Министерство культуры и архивов Иркутской области  
Областная детская библиотека им. Марка Сергеева

## **ИНТЕРНЕТ-ТЕХНОЛОГИИ В БИБЛИОТЕЧНОЙ ПРАКТИКЕ**



*Выпуск 2*

**Создание интерактивных упражнений  
в сервисе [LearningApps.org](http://LearningApps.org)**

**Иркутск 2013**

ББК 78

И93

Печатается по решению редакционно-издательского совета  
Иркутской областной детской библиотеки им. Марка Сергеева

Составитель *Л. А. Булсунаева*

Редактор *Е. М. Солодова*

Ответственный за выпуск *Я. Ю. Гавриш*

**Интернет-технологии в библиотечной практике.** Вып. 2:  
Создание интерактивных упражнений в сервисе LearningApps.org  
/ Л. А. Булсунаева. – Иркутск: Изд. обл. дет. б-ки им. Марка  
Сергеева, 2013. – 16 с.

*Данное издание является вторым выпуском серии методических рекомендаций по освоению интернет-пространства и внедрению мультимедийных технологий в профессиональную деятельность библиотек. В методическом пособии представлена инструкция по овладению навыками работы по созданию интерактивных предложений в сервисе Web 2.0 LearningApps.org.*

*Издание адресовано работникам библиотек, педагогам, а также родителям и студентам.*

© Иркутская областная детская библиотека им. Марка Сергеева

# Интернет-технологии в библиотечной практике

*Выпуск 2*

## Создание интерактивных упражнений в сервисе LearningApps.org

*Составитель*

Л. А. Булсунаева

*Редактор*

Е. М. Солодова

*Макет и компьютерная вёрстка*

Г. Л. Ильиных

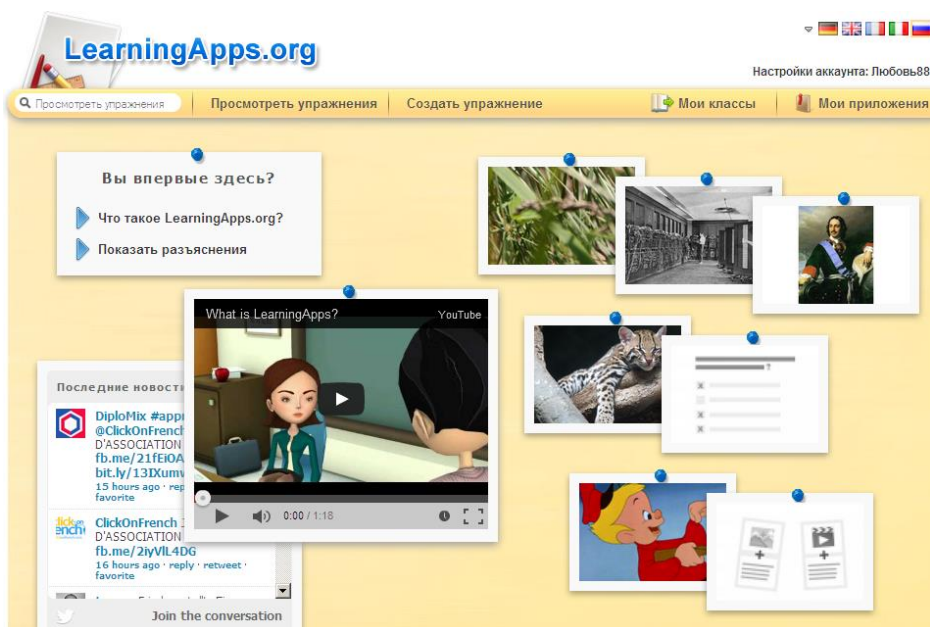
ЛР № 02280 от 07.07.2000

Тираж 100 экз.

Отпечатано на Canon ODB

# Создание интерактивных упражнений в сервисе LearningApps.org

[www.learningapps.org](http://www.learningapps.org)



Сервис **LearningApps.org** – это приложение Web 2.0, содержащее интерактивные модули (приложения, блоки, упражнения), которые могут быть непосредственно включены в процесс обучения. На сайте имеются готовые интерактивные модули, а также можно создать свои упражнения разного типа: игра на развитие памяти, викторина, кроссворд, лента времени, найти


пару, порядок, сетка слов и т.п. Модули можно создавать и изменять уже созданные в любое время, имея доступ в Интернет.

Интерфейс данного сервиса представлен на нескольких языках, в том числе русском и английском. Чтобы переключить язык интерфейса, нужно кликнуть в правом верхнем углу на рисунок с

флагом страны  или нажать на стрелку здесь же и еще одним кликом выбрать язык.

На главной странице сервиса **LearningApps.org** также представлены дополнительные функции, позволяющие посетить иностранные веб-сайты (Show Cases), просмотреть календарь событий (Event calendar) сервиса, а также воспользоваться помощником и получить разъяснения. Сервис постоянно пополняется и видоизменяется.

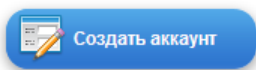
## Регистрация

Для регистрации необходимо кликнуть на кнопку  и затем создать свой аккаунт, как предлагает данный сервис.

### Создать новый аккаунт

Вы впервые на нашем сайте? Вы можете зарегистрироваться бесплатно, что позволит вам создавать новые интерактивные упражнения!

- Все Вами созданные упражнения будут автоматически сохраняться в вашем списке упражнений.
- Опубликуйте ваши приложения
- Создавайте свои приложения как разработчик



Для создания аккаунта необходимо заполнить следующие поля.

Имя пользователя:

Пароль:

Повторение:

E-Mail:

По желанию:

Имя:

Фамилия:



Код безопасности:



Если регистрация прошла успешно, то для входа в свой аккаунт нужно снова нажать на кнопку **Подать заявку**, затем ввести логин и пароль в соответствующие поля и нажать кнопку **Логин**. После этого откроется личная страничка (профиль), с которой можно отправлять и получать сообщения других пользователей сервиса **LearningApps.org**, а также редактировать свои личные данные.

The screenshot shows the user profile page for 'Любовь Булсунаева'. At the top left is the LearningApps.org logo. On the right, there are language selection flags and the text 'Настройки аккаунта: Любовь88'. Below this is a yellow navigation bar with a search field and buttons for 'Все упражнения', 'Создать упражнение', 'Мои классы', and 'Мои приложения'. The main profile area includes a profile picture placeholder and the following information: Name: Любовь, Surname: Булсунаева, School/Institution: Школа или учебное заведение, My website: Мой сайт, Email address: Электронный адрес (with note 'Не будет показано'), and Notifications: Уведомление (with note 'Вы будете уведомлены, как только вам придёт личное сообщение...'). At the bottom, there are four blue buttons: 'Редактировать профиль', 'Сменить пароль', 'Сменить электронный адрес', and 'Удалить профиль'.

## Создание упражнений

Прежде чем начать создание собственных интерактивных заданий, стоит познакомиться с галереей упражнений, созданных другими пользователями сервиса. Для этого нажмите **Все упражнения**, выберите учебный предмет и познакомьтесь с работами пользователей. Эти готовые упражнения тоже можно использовать в проведении мероприятий. Чтобы сохранить понравившееся упражнение в своей личной папке **Мои приложения**, нужно нажать кнопку **Запомнить** и положить в **МОИ упражнения**. Также упражнение можно изменить, дополнить по своему усмотрению, нажав кнопку **Создать подобное приложение**. После предварительного просмотра отредактированного упражнения нужно кликнуть **Сохранить упражнение**, благодаря чему оно окажется также в личной папке.

Здесь же можно дать ссылку в соцсетях, где есть свой аккаунт, на любое готовое упражнение.

## Кроссворд

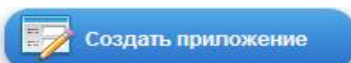
Для создания упражнения нажмите в верхней панели управления кнопку **Создать упражнение**.



Здесь откроется список всех готовых шаблонов упражнений, имеющихся на этом сервисе. Выберите «кроссворд».

Selection	Assignment	Sequence	Заполнение	Онлайн-игры	Инструменты
<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>▪ Matching grid</li> <li>▪ Matching matrix</li> <li>▪ Pair Game</li> <li>▪ Классификация</li> <li>▪ Классификация</li> <li>▪ Найти на карте</li> <li>▪ Найти пару</li> <li>▪ Пазл "Угадай-ка"</li> <li>▪ Сортировка картинок</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>▪ Quiz with text input</li> <li>▪ Виселица</li> <li>▪ Заполнить пропуски</li> <li>▪ Заполнить таблицу</li> <li>▪ Кроссворд</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Horse racing</li> <li>▪ Multi-User-Quiz</li> <li>▪ Где находится это?</li> <li>▪ <b>Оцените</b></li> <li>▪ Папка Challenge</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Etherpad</li> <li>▪ Mindmap</li> <li>▪ Notebook</li> <li>▪ Pinboard</li> <li>▪ Аудио/видео контент</li> <li>▪ Календарь</li> <li>▪ Сетка приложений</li> <li>▪ Чат</li> </ul>

Нажмите кнопку



**Кроссворд**  
от: Michael Nielscher

Создать классический кроссворд

Примеры

Создать приложение



В появившемся окне введите данные.



## 1. Название приложения

Язык дт

Литературный кроссворд

## 2. Постановка задачи

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

Разгадай кроссворд!

## 3. Фоновая картинка

Выберите фоновую картинку для кроссворда, если желаете.



Выберите картинку

Размер: 640 x 730

edit image

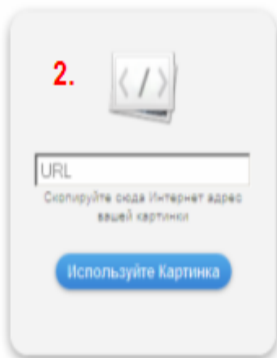
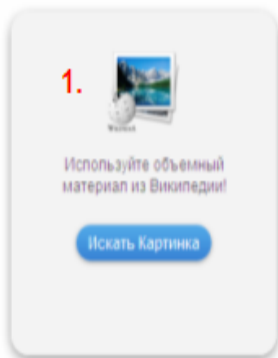
1. В пункте **Название приложения** введите название (например, литературный кроссворд).

2. В пункте **Постановка задачи** введите задание для кроссворда (например, «Разгадай кроссворд!»). Оно будет появляться при запуске упражнения. Если вам это не нужно, то оставьте поле пустым.

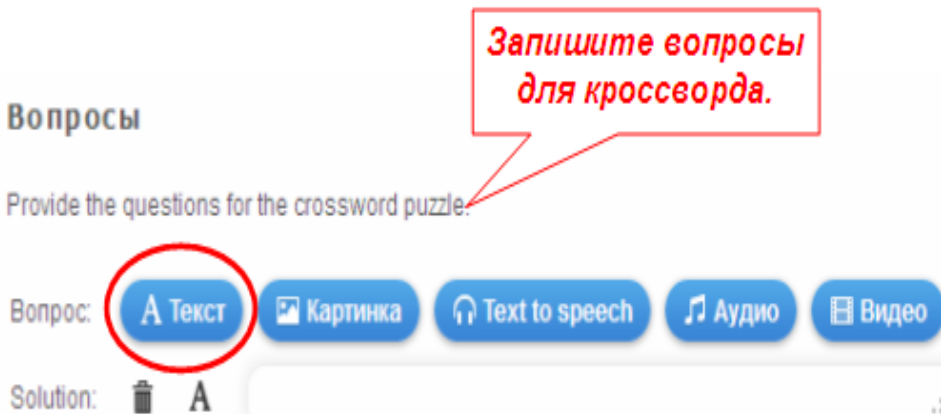
3. Если вы хотите, чтобы кроссворд отображался на фоне картинки, то в пункте **Фоновая картинка** нажмите на кнопку


Выберите картинку

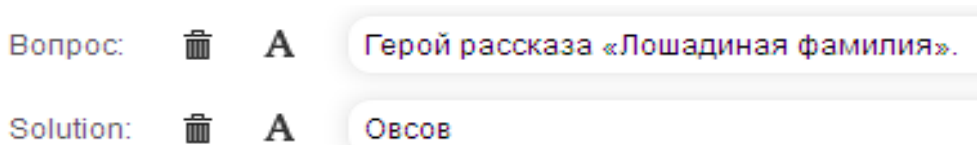
. Появившееся окно предлагает загрузить картинку со своего компьютера или из Интернета. Чтобы загрузить картинку с компьютера, выберите пункт 3.



4. Чтобы ввести вопрос кроссворда, в следующем пункте **Вопросы** нажмите кнопку **А Текст**.

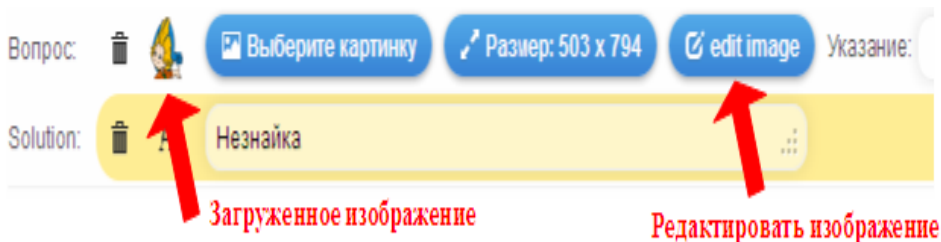



В появившемся поле введите текст вопроса. В поле **Solution** (ответ) запишите правильный ответ. Вопросы и ответы можно удалять кнопкой .



Чтобы добавить поле для написания следующего вопроса, нажмите кнопку **+ Добавить следующий элемент**.

Вопрос может быть задан в виде картинки, мелодии или видео. Для этого необходимо выбрать соответствующую кнопку. Если вы хотите задать вопрос в виде картинки, нажмите на кнопку **Картинка**. Далее загружаете изображение так же, как в пункте **Фоновая картинка**.






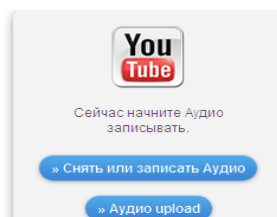
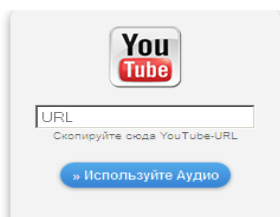
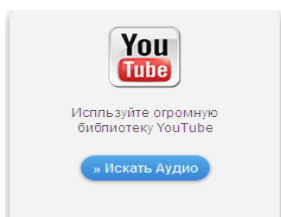
Загруженное изображение располагается после кнопки . Изображение можно редактировать с помощью кнопки **edit image**.

Кнопка **Text to speech** позволяет преобразовать печатный текст в устную речь. Нужно набрать текст, который будет произнесен с помощью программы на выбранном вами языке.



Для этого требуются синтезаторы речи Text to Speech (TTS) – программы, позволяющие формировать речевой сигнал (речь, голос) по печатному тексту.

Используя кнопки  **Аудио** и  **Видео**, можно загрузить с компьютера или с сервиса  необходимый аудио- и видеоматериал.



### 1. Solution word

Provide an optional solution word containing characters from the crossword.

### 2. Fixed alignment

Align crossword vertically along solution word. In order to align a crossword each character of the must be part of answer 1, Character 2 must be part of answer 2 and so on.

Fixed alignment

### 3. Обратная связь

Задайте здесь текст, который будет высвечиваться, если найдено правильное решение!

Здорово, ты выполнил все верно!

1. В строке **Solution word** нужно вписать ключевое слово. Оно складывается из букв загаданных слов и отображается по мере разгадывания кроссворда. Ключевое слово может быть включено в кроссворд, либо дается внизу, отдельно от кроссворда.

2. Если вы хотите, чтобы основу кроссворда составляло ключевое слово, то нажмите кнопку **Fixed alignment**. Буква каждого слова кроссворда должна быть частью ключевого слова.

3. **Обратная связь**. Задаем текст, который будет появляться, если кроссворд разгадан верно. Например: «Здорово, ты выполнил все верно!», «Молодец!», или «Отлично!».

## Сохранение

Созданное упражнение можно просмотреть, нажав на кнопку



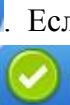
**Установить и показать в предварительном просмотре.**

Если

кроссворд требует исправлений, то нажмите кнопку



**Вновь настроить**



**Сохранить приложения**

. Если в упражнении вас все устраивает,


нажмите кнопку

. Упражнение

сохраняется автоматически в разделе **Private Apps** (доступ к которому имеет только автор упражнения) в личной папке

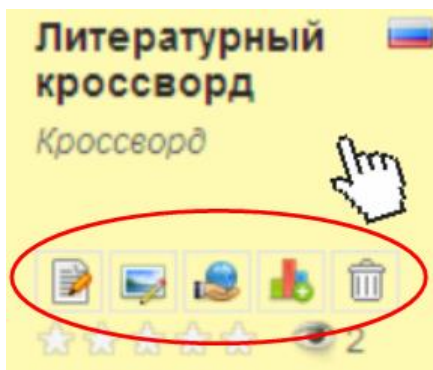


**Мои приложения**


Чтобы ваши упражнения могли просматривать другие пользователи сервиса, зайдите в раздел **Public Apps**, наведите курсор мыши на иконку (картинку) – появится следующая иконка, на панели которой (на рисунке выделено красным) необходимо выбрать значок  «опубликовать сейчас». Это сделает ваше упражнение доступным для других пользователей сервиса.




## Литературный кроссворд



Кроме того, на панели есть и другие функции:

 – переработать упражнение (изменить, дополнить свое упражнение);

 – изменить картинку предварительного просмотра;

 – опубликовать сейчас это упражнение (сделать общедоступным);

 – статистика просмотров за последние 30 дней;

 – стереть упражнение;



– количество просмотров с момента публикации упражнения.

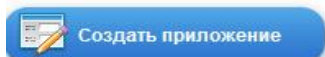
## Пазл «Угадай-ка»



Сервис **LearningApps.org** также позволяет зарегистрированным пользователям создать упражнение «пазл "Угадай-ка"».

Суть упражнения «пазл» состоит в том, чтобы соотнести элементы пазла с объединяющим их понятием. Каждый правильно найденный элемент пазла открывает изображение или видео.

Чтобы начать создание пазла, нажмите кнопку



и выберите упражнение пазл.

Selection	Assignment	Sequence	Заполнение	Онлайн-игры
<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>• Matching grid</li> <li>• Matching matrix</li> <li>• Pair Game</li> <li>• Классификация</li> <li>• Классификация</li> <li>• Найти на карте</li> <li>• Найти пару</li> <li>• Пазл "Угадай-ка"</li> <li>• Сортировка картинок</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>• Quiz with text input</li> <li>• Виселица</li> <li>• Заполнить пропуски</li> <li>• Заполнить таблицу</li> <li>• Кроссворд</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Horse racing</li> <li>• Multi-User-Quiz</li> <li>• Где находится это?</li> <li>• Оцените</li> <li>• Палка Challenge</li> </ul>

Затем в новом окне заполните необходимые поля.

**1. Название приложения** Язык ди



Творчество писателей

**2. Постановка задачи**

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

**3. Задний фон**

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



Выберите картинку
Размер: 725 x 725
edit image



#### 4. 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.

1. **Название приложения** (общая тема пазла, например, «творчество писателей»).

2. **Постановка задачи.** Введите задание для этого упражнения (например, «соотнесите произведение с его автором»).

3. **Задний фон.** Загрузите картинку или видео, которые будут скрыты в пазле и откроются по мере его разгадывания.

4. **Группа терминов и термины.** В поле группа впишите ключевой термин, объединяющий определенное количество элементов пазла. (например: фамилию поэта, название страны). В поле термины впишите слова (разделяя их пробелом), которые будут содержаться в элементе пазла.

Группа 1:

Пушкин А.С.

Термины 1:

Цыганы Дубровский Русалка

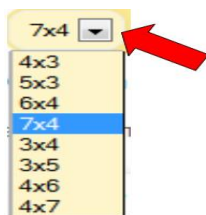
Группа 2:

Гоголь Н.В.

Термины 2:

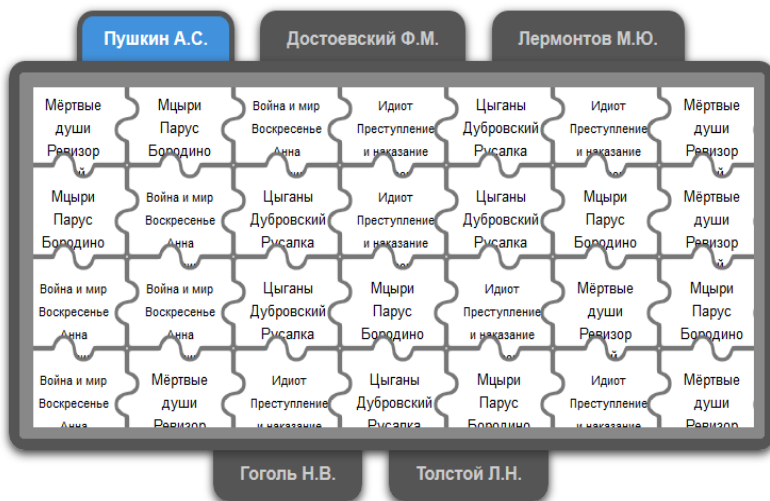
Мёртвые души Ревизор Вий

Затем выберите величину пазлов. Для этого нажмите на стрелочку.

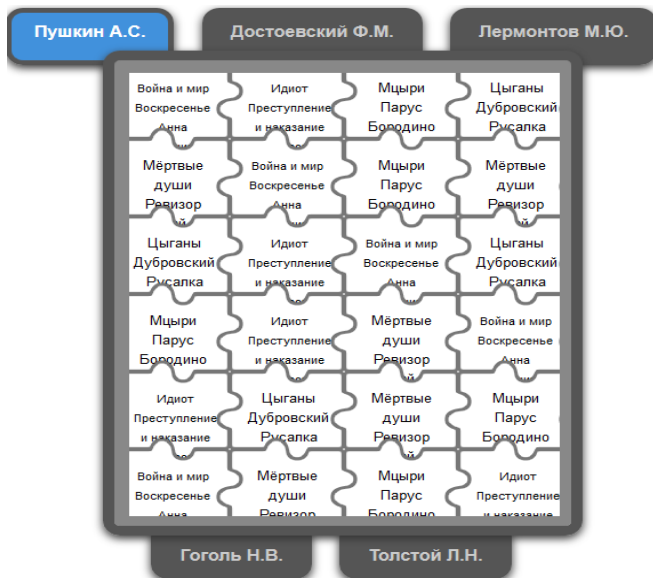



В появившемся поле выберите необходимую величину.  
 Первая цифра – это размер пазла по горизонтали, вторая – по вертикали.

Например, если вы выбрали 7×4, то пазл будет расположен горизонтально:



При выборе 4×6 пазл будет расположен вертикально:



В разделе **Помощь** можно написать подсказку, которая поможет в разгадывании приложения. Эта подсказка будет обозначаться значком . Данное поле можно не заполнять.

## Сохранение

Нажмите кнопку



Установить и показать в предварительном просмотре.

Если вас всё устраивает, то сохраните приложение в своей личной папке **Мои приложения** с помощью кнопки



Сохранить приложения

Сделать пазл и другие созданные в сервисе упражнения доступными другим пользователям можно, выполняя тот же порядок действий, который описан при создании кроссворда.