# Лабораторная работа дидактические материалы к уроку. Работа с веб-сервисом LearningApps.org

**Цель занятия:** ознакомиться с веб-сервисом для создания дидактических материалов к уроку.

**Краткие сведения о сервисе:**

Веб-сервис LearningApps.org создан с целью поддержки учебного процесса с помощью интерактивных приложений. Разрабатывается как научно-исследовательский проект Центра Педагогического колледжа информатики образования PH Bern в сотрудничестве с университетом г. Майнц и Университетом города Циттау / Герлиц.

LearningApps.org – это бесплатное приложение Web 2.0 для поддержки обучения и процесса преподавания с помощью интерактивных модулей [2]. Выполняя задания, ученик сталкивается с разной логикой их построения. Ему предлагается найти пару, установить соответствия, разгадать кроссворд, установить последовательность, хронологию событий и т.д. (см. рис.1).

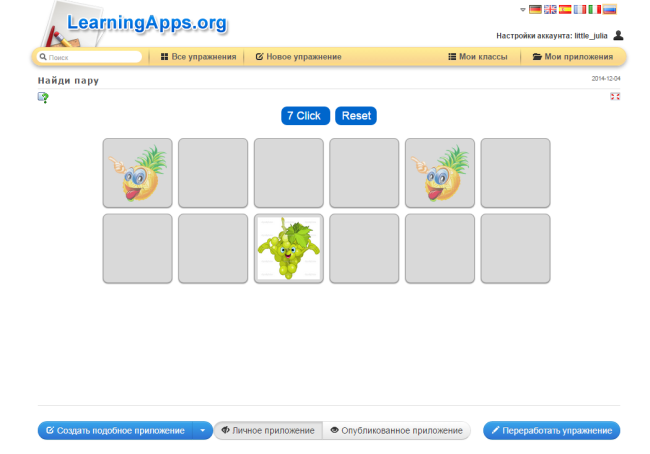




Рисунок 1 – Разные варианты заданий игрового типа

На сервисе представлено более 14 различных интерактивных упражнений 4 из них в форме игры от 2 до 4 участников. Преподаватель на сервисе может создать два класса для работы с учениками и создания собственных приложений на основе пустого шаблона и шаблона-примера.

Основным недостатком сервиса является то, что не все приложения поддерживают кириллицу.

Для сохранения разработанных материалов необходима регистрация на сайте.

**Ход выполнения лабораторной работы:**

1. Ознакомьтесь с интерактивной помощью по работе с сервисом:

http://learningapps.org/tutorial.php

1. Ознакомьтесь с представленными упражнениями на сервисе из определенной категории (см. рис.2.)

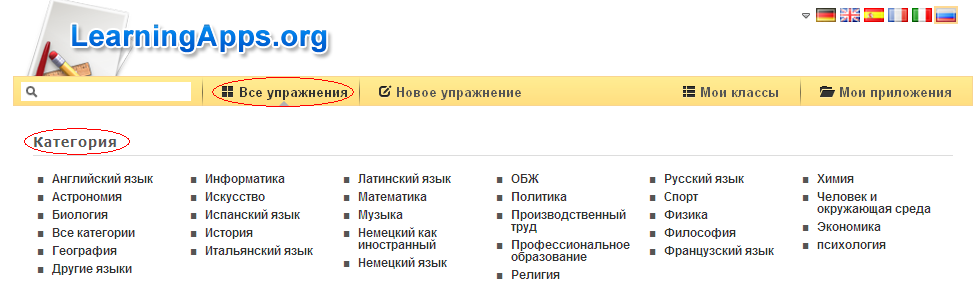


Рисунок 2 – Вид окна сервиса с разделом «**Категории»**

1. Создать свой аккаунт на сервисе.

<https://sites.google.com/site/mklerning/etapy-master-klassa/krossvord>

Шаг 1. Выберите на главной странице «**Подать заявку**» (см. рис.3)

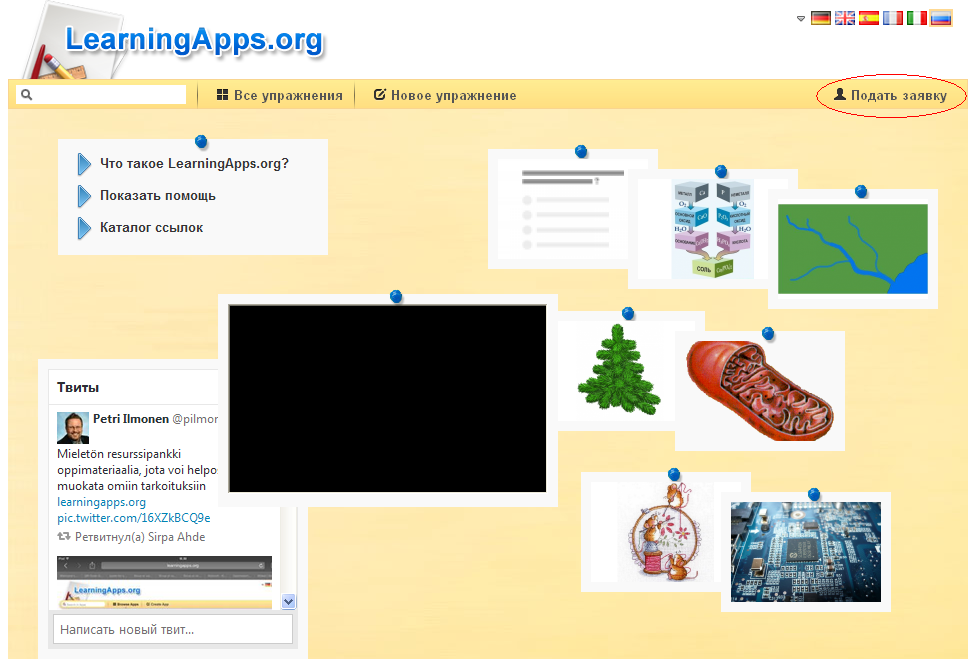


Рисунок 3 – Функция подачи заявки

Шаг 2. При выборе **«Создание нового аккаунта»** заполните все поля (см. рис.4).

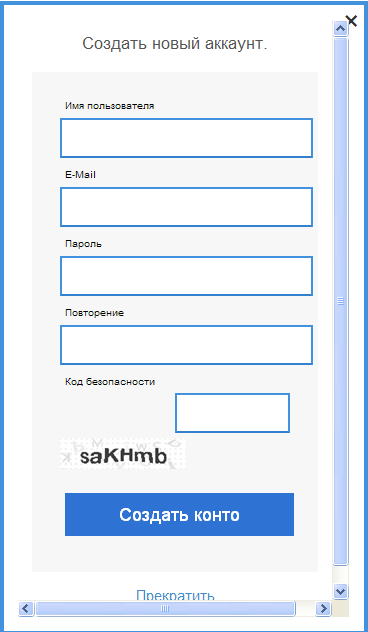


Рисунок 4 – Регистрационная форма для создания нового пользователя

|  |  |
| --- | --- |
| 🕮 | В системе LearningApps имеется два способа создания приложений – на основе пустого шаблона и шаблона-примера. Для создания новых приложений необходимо выбрать **Категорию** (дисциплину), тип дидактического материала (Кроссворд, Найти пару и пр.) и на его основе создать упражнение.    Для сохранения созданных материалов необходимо воспользоваться кнопкой .  Раздел **Мои классы** предназначен для управления доступа к ресурсам учащихся.  Раздел **Мои приложения** предназначен для формирования собственного каталога дидактических материалов. |

1. Ознакомьтесь с существующими кроссвордами и создайте свой кроссворд на выбранной основе.
2. Создайте дидактический материал на основе приложения «Найти пару» по любой теме.

|  |  |
| --- | --- |
| 🕮 | С помощью приложения «**Найти пару»** можно создавать задания, в которых необходимо сопоставить пары, текст или картинку, видео или аудио и т.д. |

1. Создайте дидактический материал на основе приложения «Сортировка по группам».

|  |  |
| --- | --- |
| 🕮 | С помощью приложения «**Сортировка по группам»** можно по определенным признакам разделить на группы слова, картинки, аудио и видео. |

1. Создайте дидактический материал на основе приложения «Quiz with text input».

|  |  |
| --- | --- |
| 🕮 | С помощью приложения **«Quiz with text input»** можно создавать задания, в которых ученики добавляют подписи к картинкам, звукам, видео. |

1. Создайте дидактический материал на основе приложения «Пазлы».
2. Создайте дидактический материал на основе приложения «Сортировка картинок».

|  |  |
| --- | --- |
| 🕮 | С помощью шаблона «**Сортировка картинок»** можно выделять пары среди объектов: тексты, изображения, аудио или видео Они выделяются на изображении. |

1. Создайте дидактический материал на основе приложения «Mark in texts

|  |  |
| --- | --- |
| 🕮 | Приложение «**Mark in texts»** позволяет создавать задания, в которых ученики выделяют определенные слова в тексте. Например, ищут ошибки в тексте. |

1. Создайте дидактический материал на основе приложения «Оцените».

|  |  |
| --- | --- |
| 🕮 | С помощью приложения «**Оцените»** ученики дают ответы в виде цифр к картинкам, текстам, видео и аудио. |

1. Создайте дидактический материал на основе приложения «Где это находится».

|  |  |
| --- | --- |
| 🕮 | Приложение «**Где это находится**» представляет собой игру, в которой участвуют 2-3 игрока. Они должны поставить маркеры на карте или изображение в зависимости от вопроса. Ближайший маркер выигрывает. Идеально подходит для заданий, где на изображении необходимо выделить определенные части. |

1. Создайте дидактический материал на основе приложения «Назначение на карте».

|  |  |
| --- | --- |
| 🕮 | Приложение «**Назначение на карте»** представляет собой викторину, в которой необходимо совместить тексты, изображения, аудио или видео с определенными местами на карте. |

1. Создайте дидактический материал на основе приложения «Cloze test».

|  |  |
| --- | --- |
| 🕮 | Приложение «**Cloze test**» позволяет создавать задания, в которых ученики должны вставить пропущенные слова в тексте. |

1. Создайте приложение-викторину с выбором правильного ответа.

Пример: <http://learningapps.org/25827>

**Контрольные вопросы:**

1. Для чего предназначен сервис LearningApps?
2. По каким категориям представлены материалы на сервисе?
3. Какие существуют способы создания игровых приложений на сервисе?
4. Какова дидактическая цель использования приложения «Найди пару» на учебном занятии в школе?

**Задание для самостоятельной работы:**

Разработать дидактические материалы для учащихся на основе различных видов приложений по одной из тем:

* 1. Множества
  2. Графы
  3. Алгоритмы
  4. Комбинаторные конфигурации
  5. Натуральные числа
  6. Правописание «ЖИ» и «ШИ» в словах
  7. Планеты Солнечной системы
  8. Вещество. Энергия.
  9. Законы Ньютона
  10. Замечательные числа в математике
  11. Кривые второго порядка
  12. История развития информатики
  13. Классификация языков программирования
  14. Фракталы