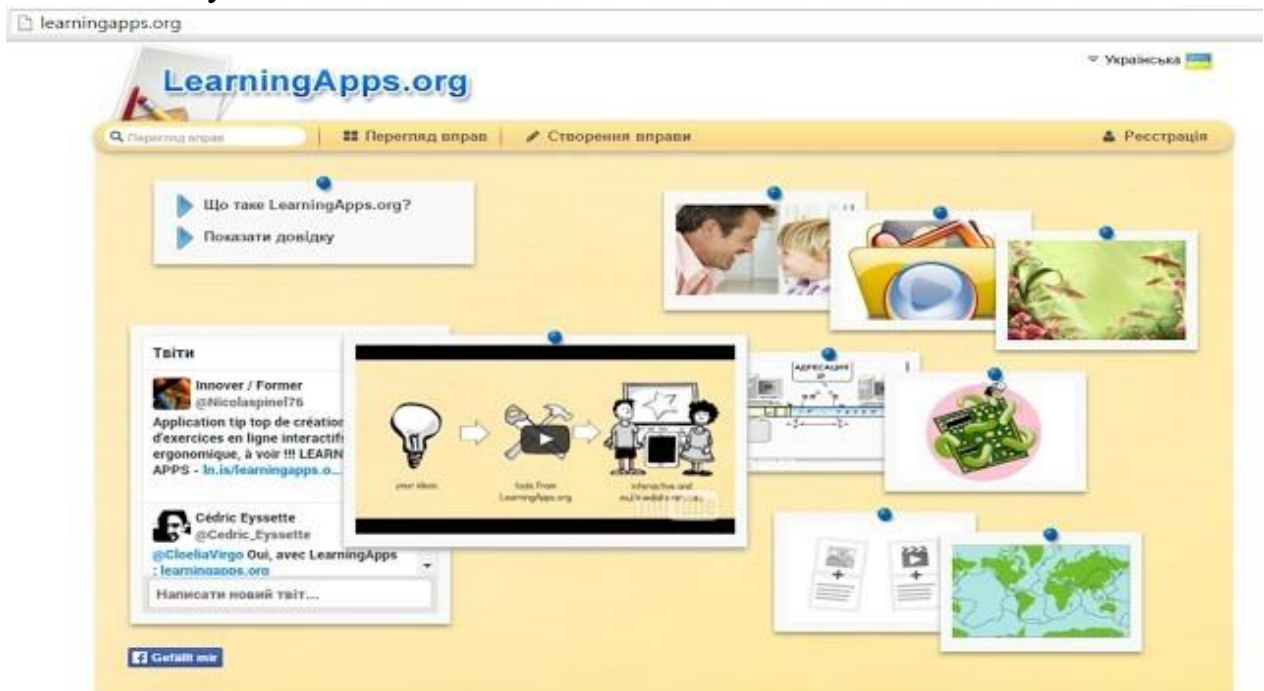


Інтернет-сервіс мультимедійних дидактичних вправ LearningApps

Сервіс LearningApps.org є додатком Web 2.0 для підтримки освітніх процесів у навчальних закладах різних типів. Конструктор LearningApps призначений для розробки, зберігання інтерактивних завдань з різних предметних дисциплін, за допомогою яких учні можуть перевірити і закріпити свої знання в ігровій формі, що сприяє формуванню їх пізнавального інтересу.

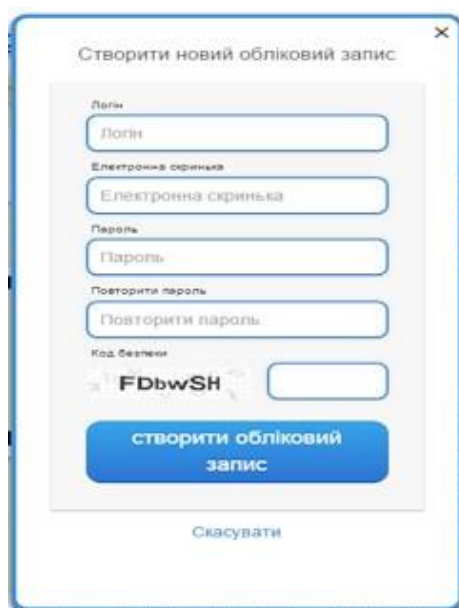
Сервіс LearningApps надає можливість отримання коду для того, щоб інтерактивні завдання були розміщені на сторінки сайтів або блогів викладачів і учнів.



Сервіс працює на декількох мовах, зараз українську мову додано до переліку мов інтерфейсу сервісу: перекладені загальні текстові рядки та всі рядки, що стосуються різноманітних вправ. Будь-яку вподобану вправу можна запозичити з іншого мовного середовища і переробити під український варіант або ж використовувати мовою оригінала.

Кожен із ресурсів можна використати на своєму занятті, змінити під власні потреби, розробити схожий чи зовсім інший навчальний модуль, його можна зберігати у власному «кабінеті» («Мої вправи»), створивши свій акаунт в даному онлайн-овому середовищі.

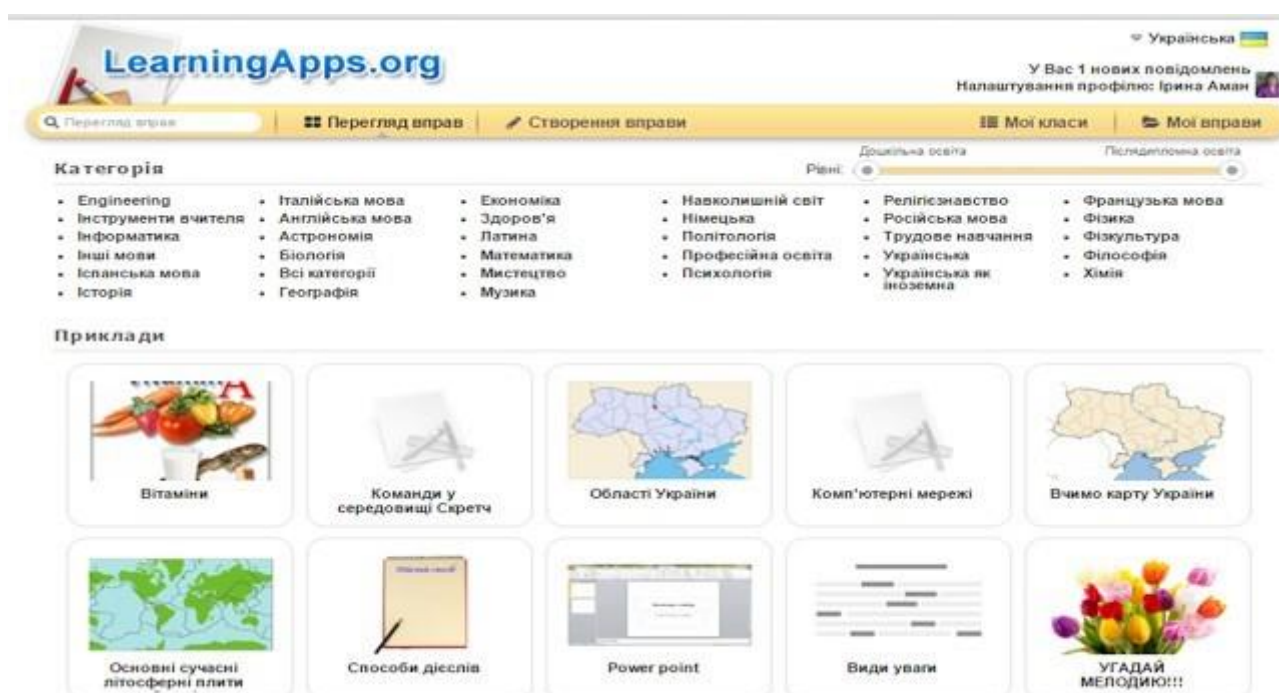
1. Створення акаунту в онлайновому середовищі LearningApps:



Треба всього лиш уважно заповнити всі поля реєстраційної форми і потім зайти під своїм створеним акаунтом. Бажано вказувати свої дійсні дані аби потім вашим учням і колегам було зрозуміло, що це ваша авторська робота (автори робіт відображаються на посиланні на вправу).

2. Режим «Перегляд вправ»:

Перш ніж розпочати створення власних інтерактивних завдань з колекції шаблонів, пропонованих сайтом, можна познайомитися з галереєю сервісу. Для цього натисніть «Перегляд вправ», виберіть навчальний предмет і ознайомтеся з роботами колег: обираємо в полі «Категорія» необхідну предметну галузь (ці галузі вказують автори при створенні вправи).



Категорія

- Engineering
- Інструменти вчителя
- Інформатика
- Інші мови
- Іспанська мова
- Історія
- Італійська мова
- Англійська мова
- Астрономія
- Біологія
- Всі категорії
- Географія
- Економіка
- Здоров'я
- Латина
- Математика
- Мистецтво
- Музика
- Навколишній світ
- Німецька
- Політологія
- Професійна освіта
- Психологія
- Релігієзнавство
- Російська мова
- Трудове навчання
- Українська
- Українська як іноземна
- Французька мова
- Фізика
- Фізкультура
- Філософія
- Хімія

Приклади

- Вітаміни
- Команди у середовищі Скретч
- Області України
- Комп'ютерні мережі
- Вчимо карту України
- Основні сучасні літосферні плити
- Способи дієслів
- Power point
- Види уваги
- УГАДАЙ МЕЛОДИЮ!!!

Пошук потрібної вправи можна звести за допомогою визначення рівня - від дошкільної освіти до післядипломної освіти за допомогою переміщення бігунка:

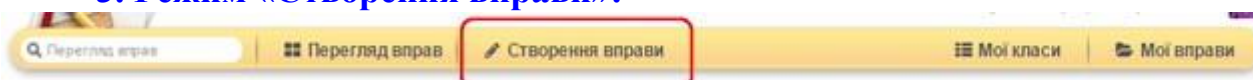


Пошук можна здійснювати і з допомогою відповідного поля (пошук можна здійснювати не лише за тематикою, а й за автором - в цьому разі відкриються всі вправи цього автора):



У розкритому переліку вправ обираємо ту, що зацікавила, клацнути по її назві.

3. Режим «Створення вправи»:



Із запропонованих шаблонів можна обрати той, що зацікавив, клацнувши на його ярлик. Автоматично з'являється вікно з трьома варіантами прикладів використання вправи:



Для перегляду всіх вправ з цієї категорії треба клацнути по кнопці з трикрапкою.

Можна створити власну вправу. Для цього треба заповнити форму шаблону, обираючи потрібні елементи:

Назва вправи

Мова показу : 

Не вказано назву

Опис завдання

Напишіть опис завдання цієї вправи, який показуватиметься при її запуску. Можна залишити поле порожнім.

Пари

Вкажіть два об'єкти, які відповідають одне одному - це може бути повднання текстів, зображень, аудіо- та відео-роликів.

Пара 1: Текст Зображення Озвучений текст Аудіо Відео

Пара 1: Текст Зображення Озвучений текст Аудіо Відео

+ додати ще один елемент

Зайві елементи

Можна додати до 3 зайвих елементів, які не належать до рішення

Елемент: Текст Зображення Озвучений текст Аудіо Відео

+ додати ще один елемент

Складені пари зникають

Складені пари автоматично зникають. Інакше потрібно складати пари до того моменту, поки не знайдено всі правильні відповіді

Складені пари зникають

Зворотній зв'язок


Зверніть вагу: у вправах можна додавати текст, зображення, звук, відео.

Вибравши інтерактивне завдання, що вас зацікавило, ви можете створити аналогічне, натиснувши на кнопку:

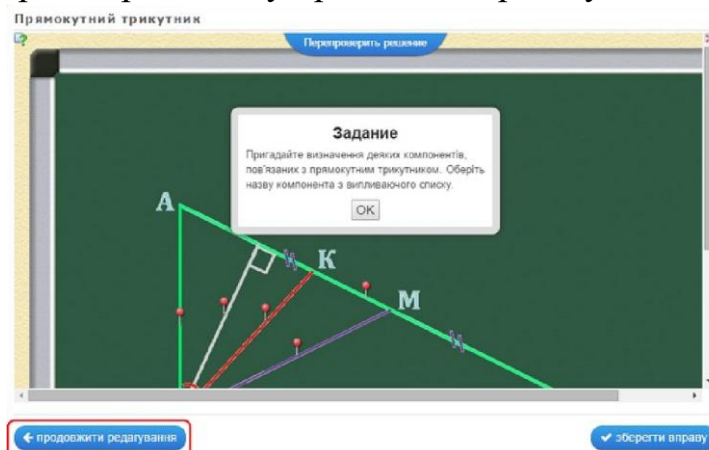
 створити схожу вправу

У цьому разі достатньо внести потрібні зміни і зберегти їх (вправа автоматично збережеться у вашому «кабінеті» в розділі «Мої вправи»).

Після редагування є можливість спочатку переглянути вправу (кнопка у нижньому правому куті вікна):

 Завершити редагування та переглянути вправу

А потім при потребі знову продовжити редагування вправи:

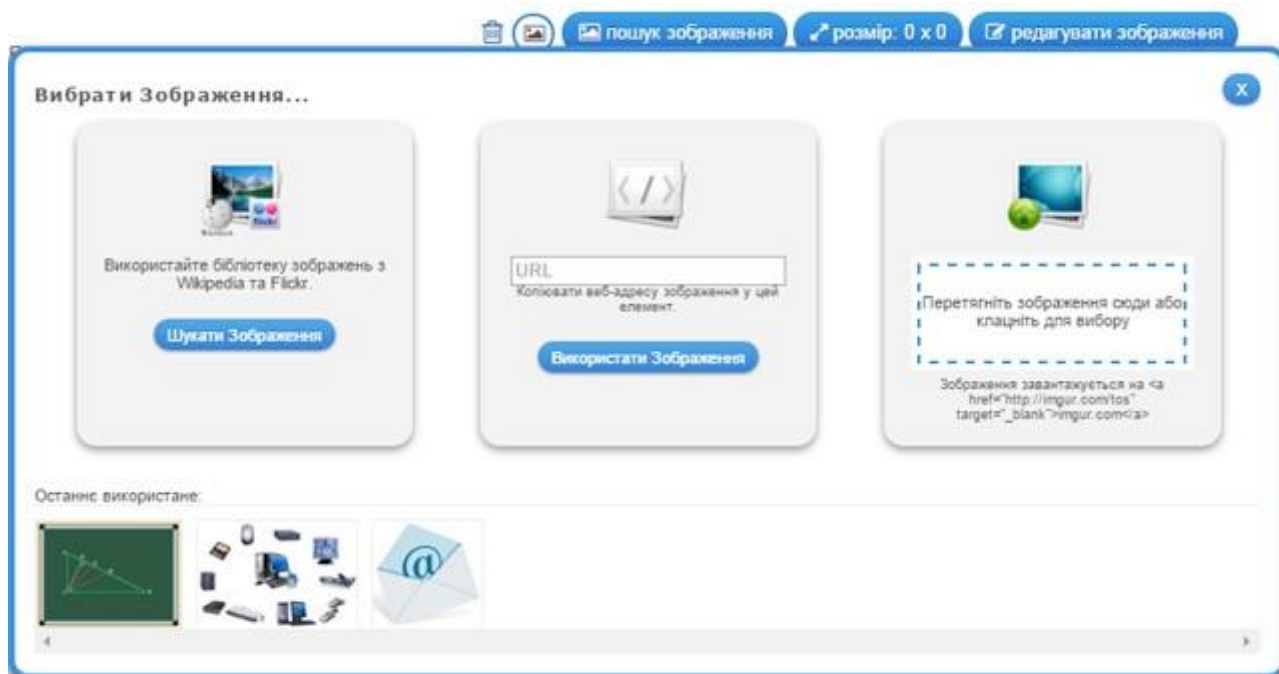


Якщо вправа вас повністю влаштовує і не потребує редагування, достатньо клацнути по кнопці:

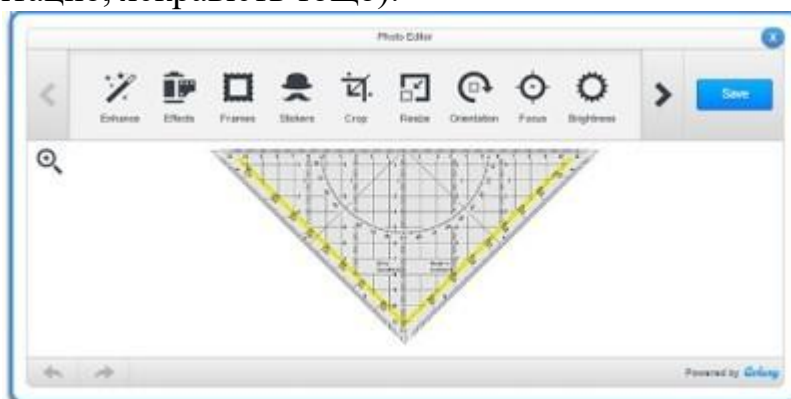
закласти у "Моїх вправах"

4. Робота із зображеннями.

Додати зображення до вправи можна декількома способами через діалогове вікно «Вибрати зображення»:

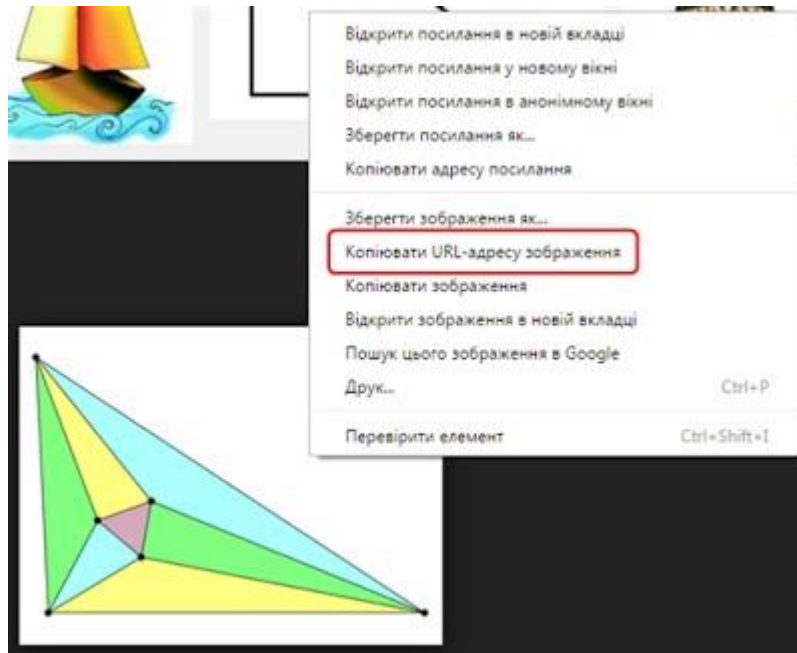


1) **«Шукати зображення»:** вводимо в поле пошуку тему і обираємо із запропонованих зображень потрібне; обране зображення можна відредагувати (задати певний ефект, рамку, виконати обтинання, змінити розмір, орієнтацію, яскравість тощо):



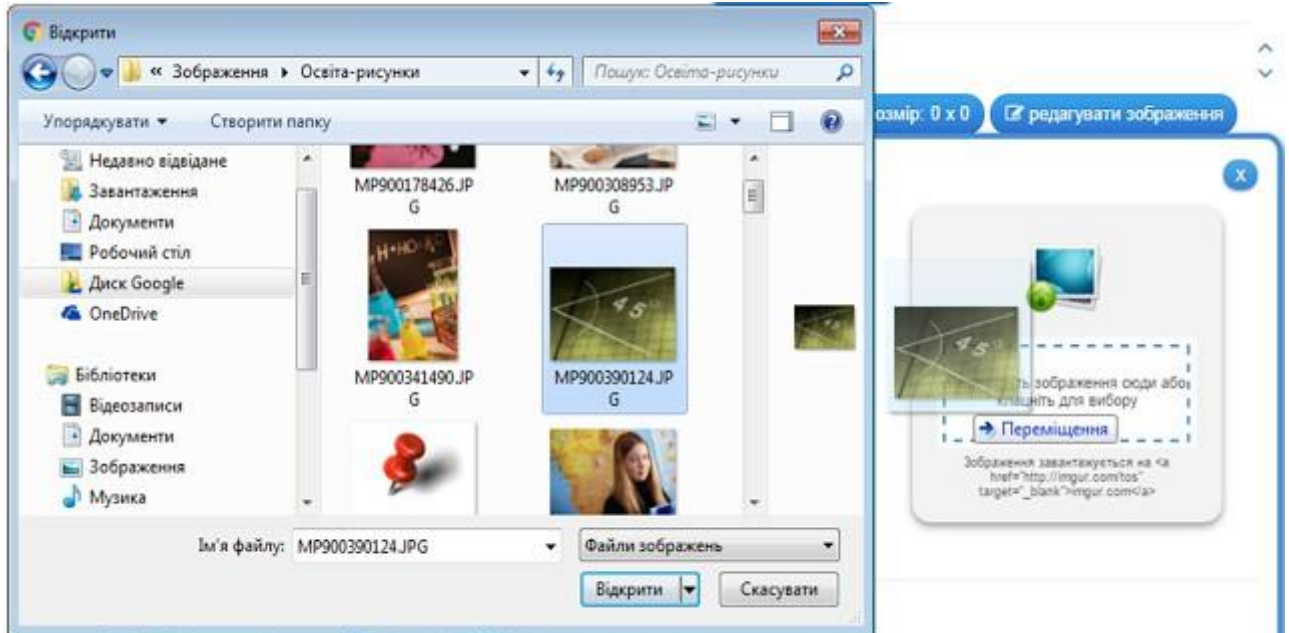
2) **«Використати зображення»:** вводимо у вказане поле URL-адресу зображення.

Як отримати URL-адресу: зазвичай ми шукаємо потрібні зображення у пошукових системах (Google, Яндекс тощо); клацаємо на вподобаному зображенні спочатку лівою кнопкою миші (аби збільшити його поміж інших), а потім правою кнопкою на ньому, щоб викликати контекстне меню і обрати команду «Копіювати URL-адресу зображення»:



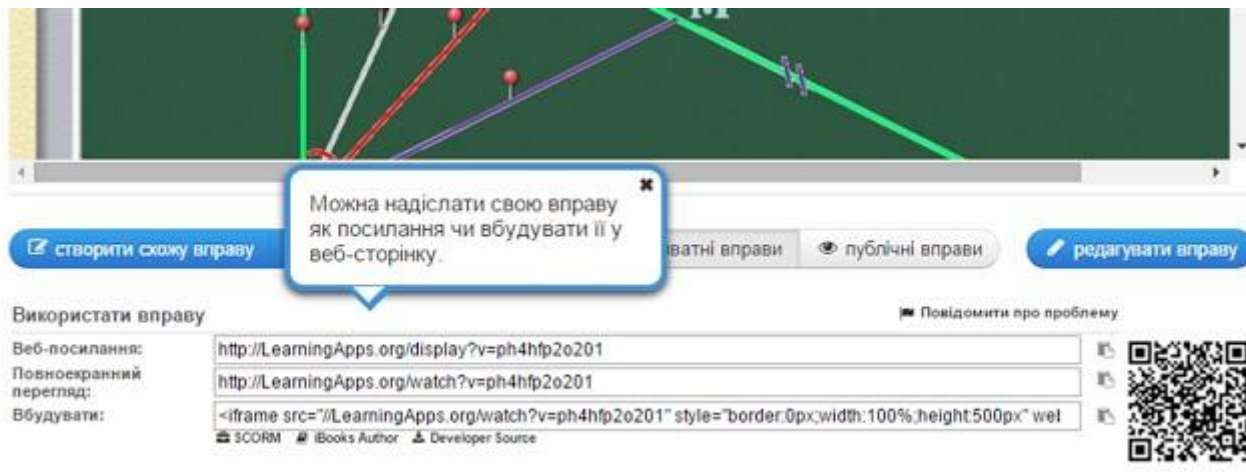
Повертаємось до LearningApps і вводимо скопійовану адресу (Ctrl+V).

3) **«Вставка зображення з диску»:** клацнути всередині контурного прямокутника - відкриється вікно для вибору файлу з диску вашого комп'ютера або із зовнішнього носія; можна виконати відомі операції вибору через кнопки діалогового вікна або перетягнути потрібне зображення просто в поле вибору малюнка LearningApps, утримуючи ліву кнопку миші:



5. Використання посилань, вбудовування вправи в онлайнів середовища.

Після збереження вправи у власному «кабінеті» з'являється повідомлення про можливість використання вашої вправи:



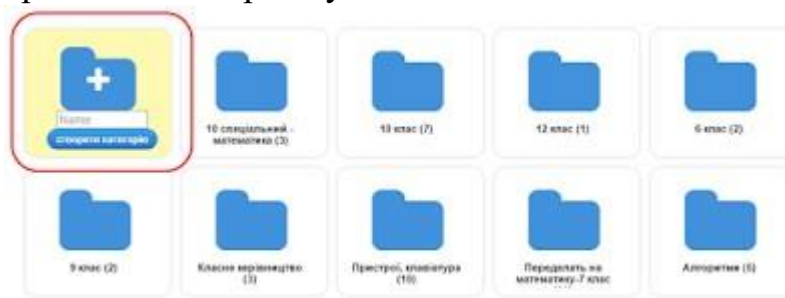
Посилання на демонстрацію вправи можна подавати у двох режимах: звичайному (з відображенням вікна LearningApps) та у повноекранному режимі (вікно вправи розгортається на весь екран автоматично).

Щоб вбудувати вправу на інший онлайн-сервіс, треба скопіювати її HTML-код, поданий у полі «Вбудувати», а потім перейти в потрібний сервіс (наприклад, блог чи сайт), обрати режим роботи з HTML-кодами сторінки і вставити скопійований код в потрібне місце.

Середовище автоматично створює і QR-код, який також зручно використовувати як інструмент інтерактивну на уроках, вдома, при організації квестів тощо.

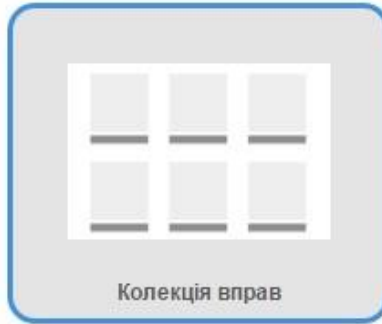
6. Робота з папками у власному «кабінеті».

З часом вправ накопичується досить багато. Аби систематизувати набір вправ, які знаходяться у вашому «кабінеті», можна створювати папки, як в звичайному комп'ютері, і переміщувати в них відповідні вправи. Для цього достатньо клацнути на папці і дати їй назву, а потім перетягуванням розмістити вправи у відповідні папки:



7. Створення колекції вправ.

У власному «кабінеті» можна створювати колекцію вправ за конкретною тематикою або до певного уроку. Для цього обираємо категорію «Колекція вправ»:



Якщо клацнути по кнопці «Створити Колекція вправ», перейдемо до форми шаблону, в якій треба уважно заповнити потрібні поля і, клацнувши по кнопці «Вибрати вправу», додати потрібні (додаємо із вже збережених у ваших папках чи просто у вашому «кабінеті» – акаунті вправ):

LearningApps.org Українська

У Вас 1 нових повідомлень
Налаштування профілю: Ірина Аман

Пошук вправ Перегляд вправ Створення вправ Мої класи Мої вправи

Назва вправи Мова показу

Не вказано назву

Опис завдання
Напишіть опис завдання цієї вправи, який показуватиметься при її запуску. Можна залишити поле порожнім.

Заголовок
Provide an image or text as headline above the apps.

Текст Зображення

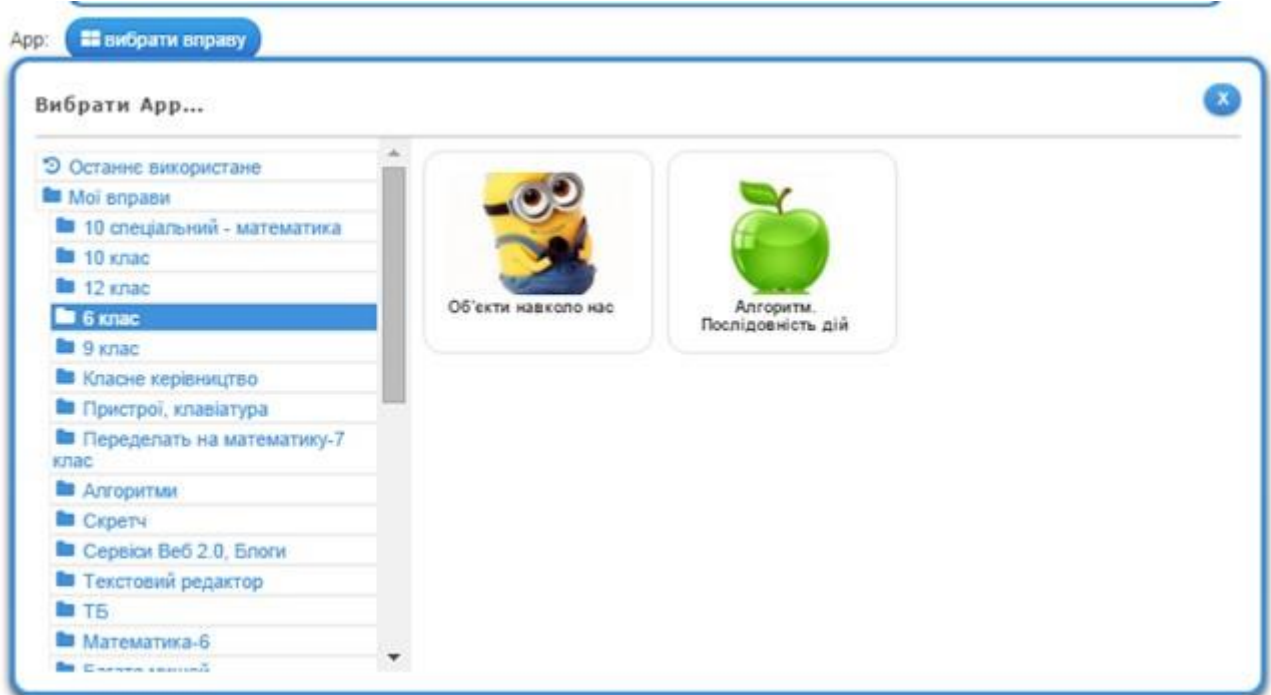
Apps
Provide multiple apps and add a title for every one.

Титул:

App: **вибрати вправу**

+ додати ще один елемент

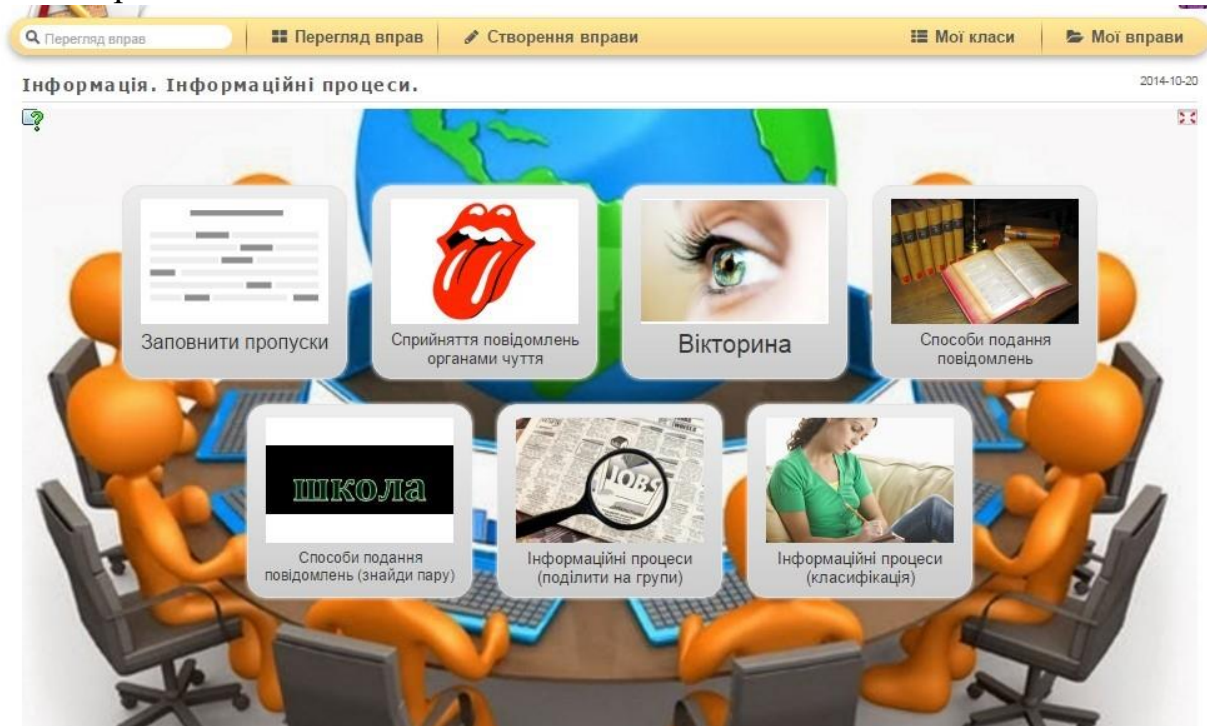




В розкритому списку обираємо потрібну папку і клацаємо на відповідній вправі, що відтворяться в правій частині вікна, – вправа з'явиться у шаблоні.

А потім, клацаючи по кнопці **+ додати ще один елемент**, у шаблоні додаємо наступні потрібні вправи таким самим чином (обрати папку - клацнути на потрібну вправу).

Приклад:



8. Робота в режимі «Мої класи».

Кожен вчитель за своїм бажанням може створити набір класів у власному акаунті, ввести дані про учнів, створити для кожного учня профіль, задати пароль для входу:

The screenshot shows the 'Мої класи' (My Classes) interface. At the top, there is a navigation bar with options: 'Перегляд вправ' (View Exercises), 'Створення вправ' (Create Exercises), 'Мої класи' (My Classes), and 'Мої вправи' (My Exercises). Below this, the 'Мої класи' section displays a list of classes with the following details:

Клас	Профілі учнів	Class Folder	Статистика	Інші дії
10 клас	11	Class Folder	Статистика	Інші дії
11 клас	0	Class Folder	Статистика	Інші дії
12 клас	5	Class Folder	Статистика	Інші дії
2 клас	0	Class Folder	Статистика	Інші дії
3 клас	0	Class Folder	Статистика	Інші дії
5 спеціальний клас	0	Class Folder	Статистика	Інші дії
5 клас	8	Class Folder	Статистика	Інші дії
6 клас	9	Class Folder	Статистика	Інші дії
7 клас	0	Class Folder	Статистика	Інші дії
8 клас	0	Class Folder	Статистика	Інші дії
9 клас	10	Class Folder	Статистика	Інші дії

Below the list, there is a 'Створити новий клас:' (Create new class:) input field and a 'створити клас' (create class) button.

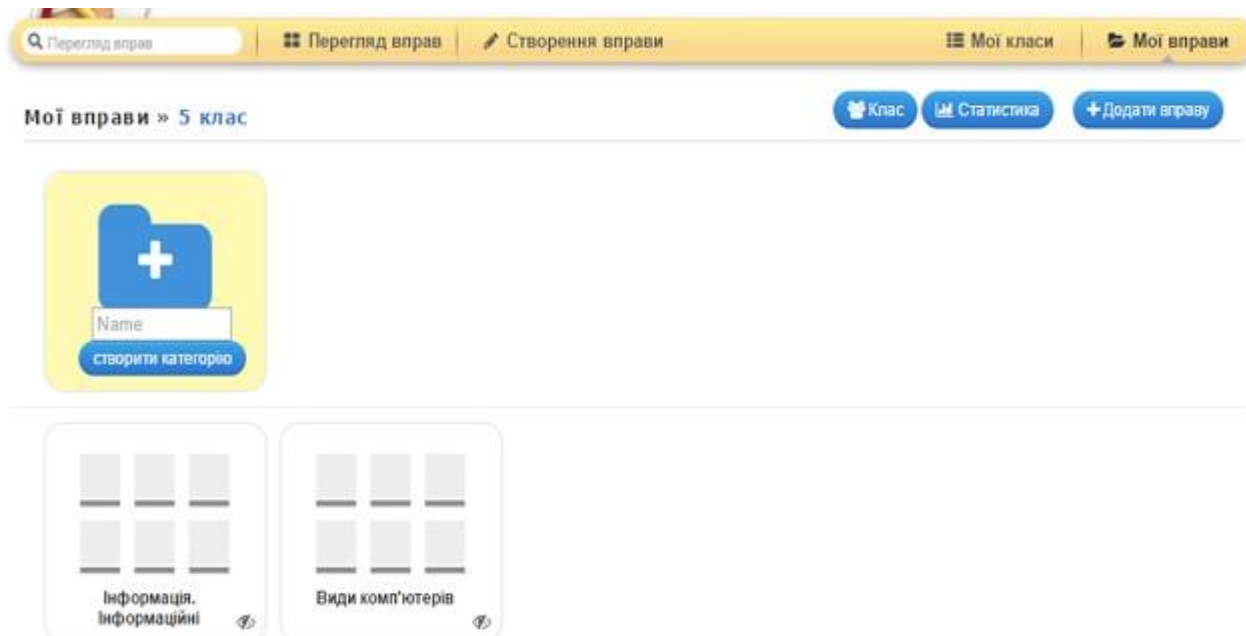
The screenshot shows the 'Мої класи » 5 клас' (My Classes » 5th Class) interface. At the top, there is a navigation bar with options: 'Перегляд вправ' (View Exercises), 'Створення вправ' (Create Exercises), 'Мої класи' (My Classes), and 'Мої вправи' (My Exercises). Below this, the 'Мої класи » 5 клас' section displays a table of student profiles and a 'Class Folder' button.

Ім'я	Прізвище	Логін	Пароль	Дії
Учень	2	уч2	*****	🔗 📧 📄 🗑️
Учень	3	уч3	*****	🔗 📧 📄 🗑️
Учень	4	уч4	*****	🔗 📧 📄 🗑️
Учень	5	уч5	*****	🔗 📧 📄 🗑️
Учень	6	уч6	*****	🔗 📧 📄 🗑️
Учень	7	уч7	*****	🔗 📧 📄 🗑️
Учень	8	уч8	*****	🔗 📧 📄 🗑️
Учень	1	уч11	*****	🔗 📧 📄 🗑️

Below the table, there are three buttons: 'створити додаткові облікові записи учнів' (create additional student accounts), 'запросити учнів' (request students), and 'надрукувати список логінів/паролів' (print list of logins/passwords). A 'Class Folder' button is also visible at the bottom.

Клацаємо по кнопці

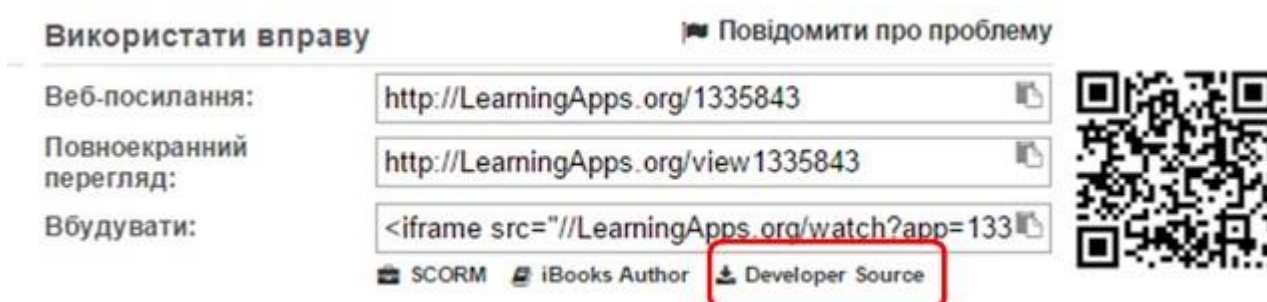
Для обраного класу додаємо потрібні вправи (або колекцію вправ).



Під час роботи кожен учень (або група учнів) отримує пароль для входу і виконують завдання, запропоновані для їх класу/групи.

9. Робота в оффлайн.

Для використання вправ в оффлайновому режимі треба скористатись кнопкою:



Дана опція дає можливість завантажити вихідний код цього додатка, як ZIP файл (до вмісту не включені тільки джерела). Більшість завдань можна використовувати в режимі оффлайн після вилучення з архіву. Для запуску програми використовується файл index.html.

Приклади інтерактивних вправ

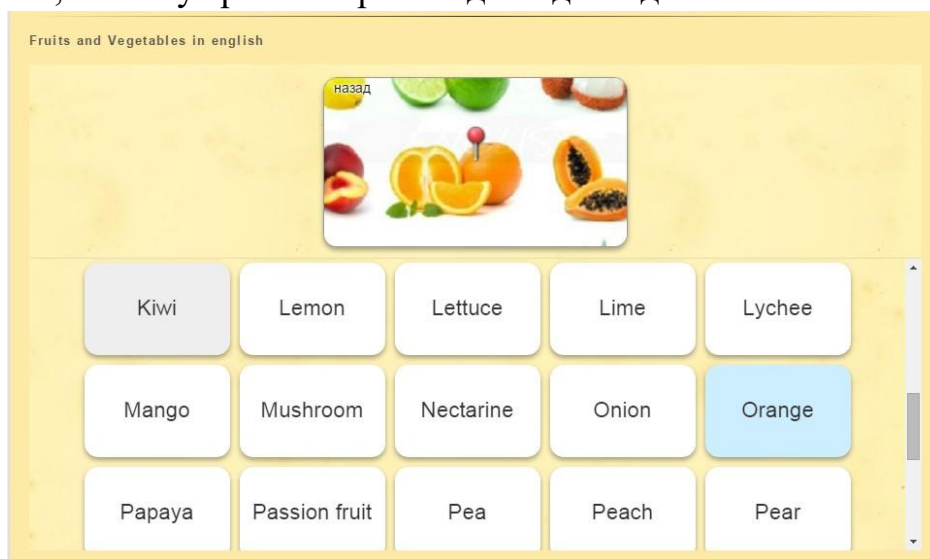
1. Категорія «вибір»

Приклад 1– шаблон «Фрагменти зображення»

(<http://LearningApps.org/1570824>)

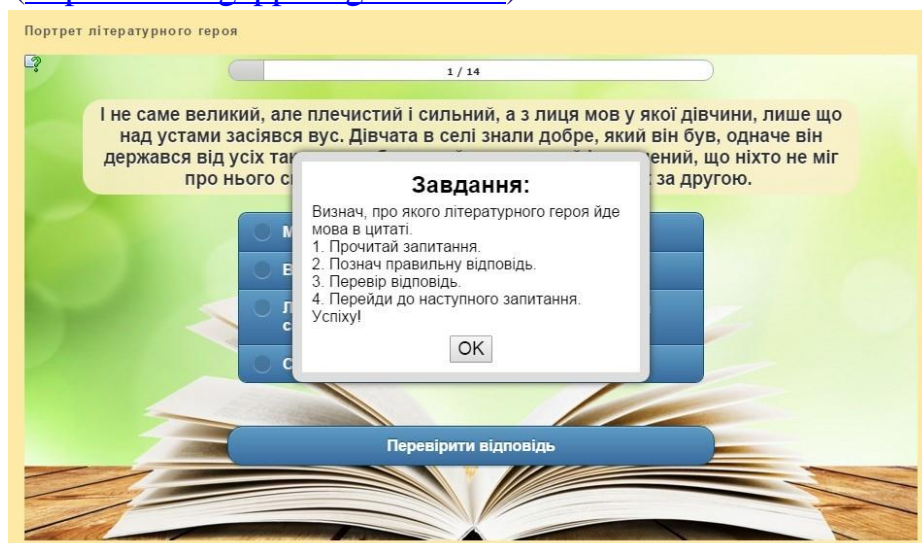


По натисненню на «фішку» з'являється фрагмент зображення зі списком, в якому треба вибрати відповідний допис:



Приклад 2 – шаблон «Вікторина»

(<http://learningapps.org/2197145>)



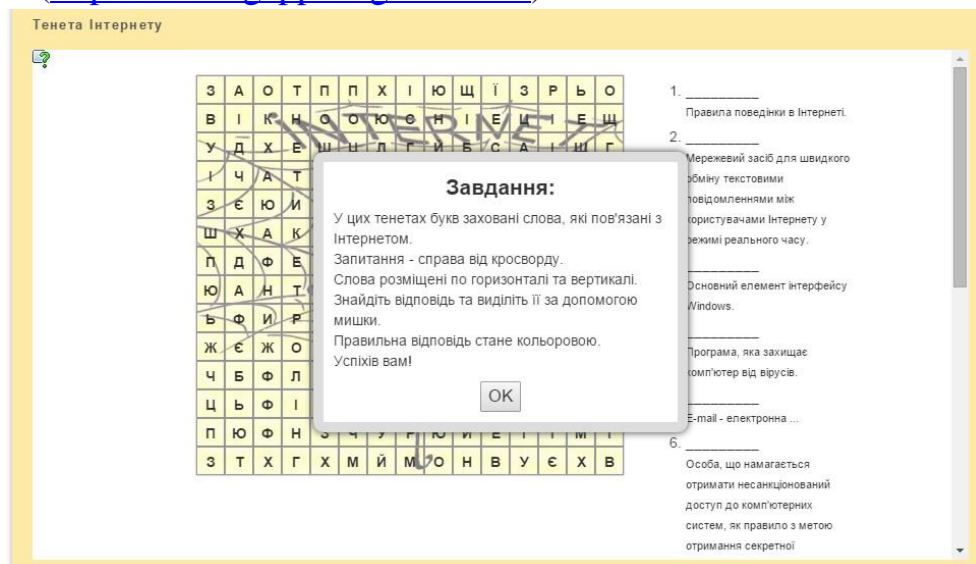
В середовищі пропонуються шаблони для створення вікторин двох видів: з однією правильною відповіддю та з множинним вибором

відповідей. В обох шаблонах присутня можливість вставки мультимедійного контенту: зображення, аудіоматеріалів та відеоматеріалів.

До цього виду прикладів можна віднести і гру «Перший мільйон» (аналог відомої телегри), шаблон якої також можна використати в середовищі.

Приклад 3 – шаблон «Знайти слова»

(<http://learningapps.org/1217219>)



Навчальна гра, суть якої полягає в складанні слова з букв, розташованих у сітці поруч. Слова можна розміщувати не тільки по вертикалі і горизонталі, але і по діагоналі. Створюючи завдання, можна відразу задати ключові слова, які потрібно знайти в таблиці та виділити їх, а можна подати опис цих понять і учні повинні дати відповідь, віднайшовши її в таблиці.

2. Категорія «розподіл»

Шаблони вправ даної категорії дають можливість учителю організувати парну чи групову роботу на уроці.

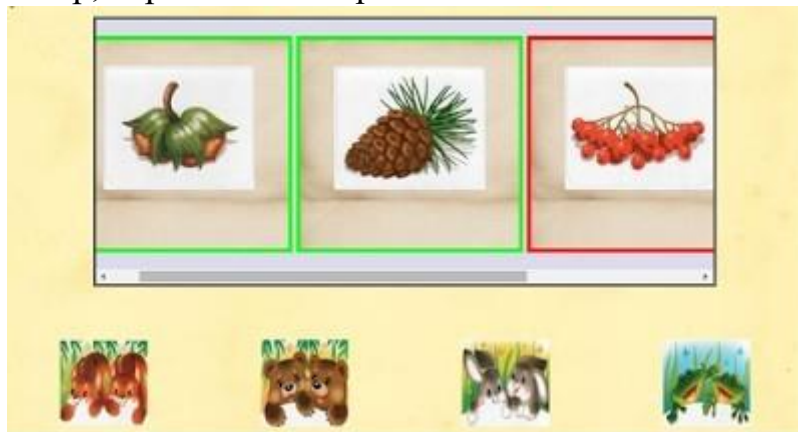
Приклад 1- шаблон «Поділ на групи»

(<http://LearningApps.org/display?v=p34t19ks301>)



В даному прикладі можна попередньо об'єднати дітей у групи/пари «Зайченятка», «Більчатка», «Жабенятка» та «Медвежатка». Кожна група/пара повинні визначити, що ж «вони» люблять їсти? У завданні треба кожній групі/парі клацати на картку, що відповідає їм.

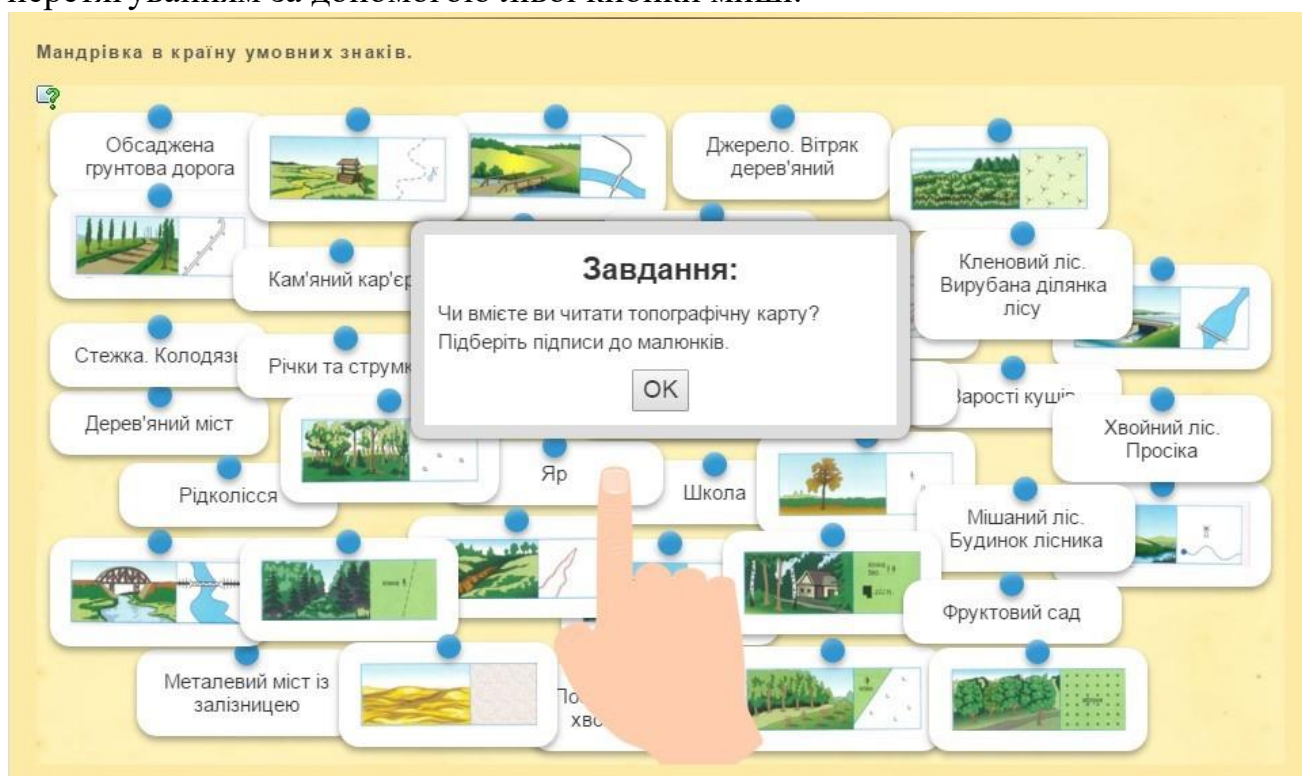
По завершенні виконання завдання можна переглянути по категоріям правильність відповідей: зеленим контуром позначено правильний вибір, червоним – неправильний.



Приклад 2– шаблон «Знайди пару»

(<http://learningapps.org/1774175>)

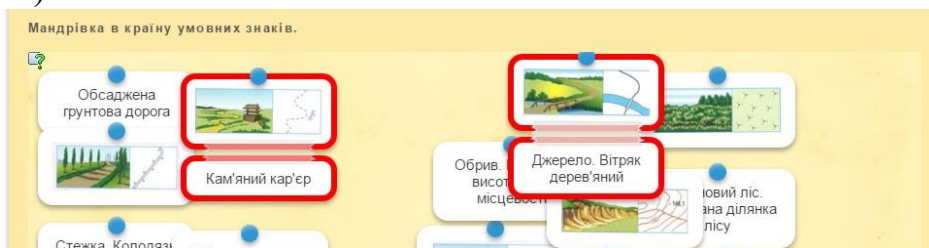
Завдання передбачає з'єднання відповідних зображень та їх описів перетягуванням за допомогою лівої кнопки миші.



Можна задавати режими виконання завдань: або при правильній відповіді пари отримують зелене обрамлення і залишаються на екрані, або зникають.

Неправильні варіанти обрамляються червоним кольором.

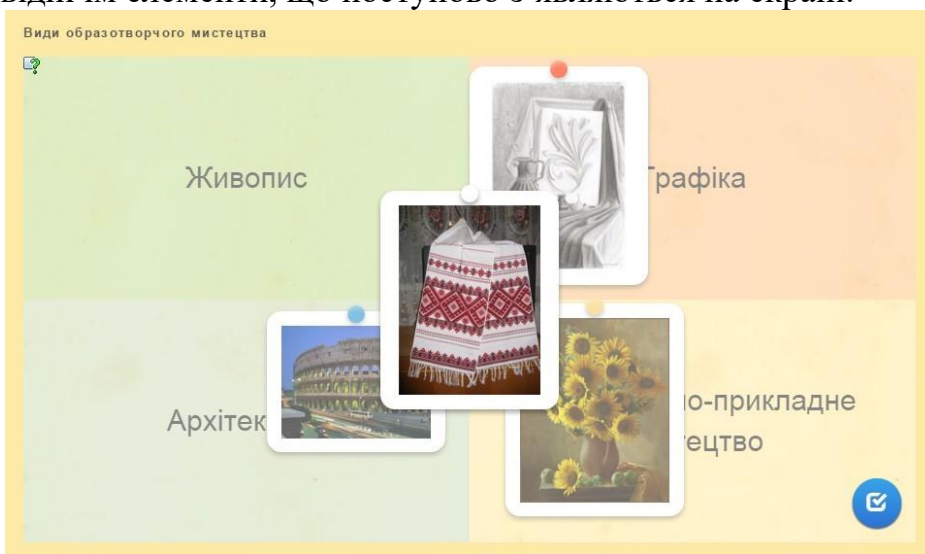
При потребі фрагменти можна роз'єднати, клацнувши мишею на межі з'єднання (при наведенні мишею на межі з'являється двонаправлена стрілка).



Приклад 3 – шаблон «Класифікація»

(<http://learningapps.org/1483026>)

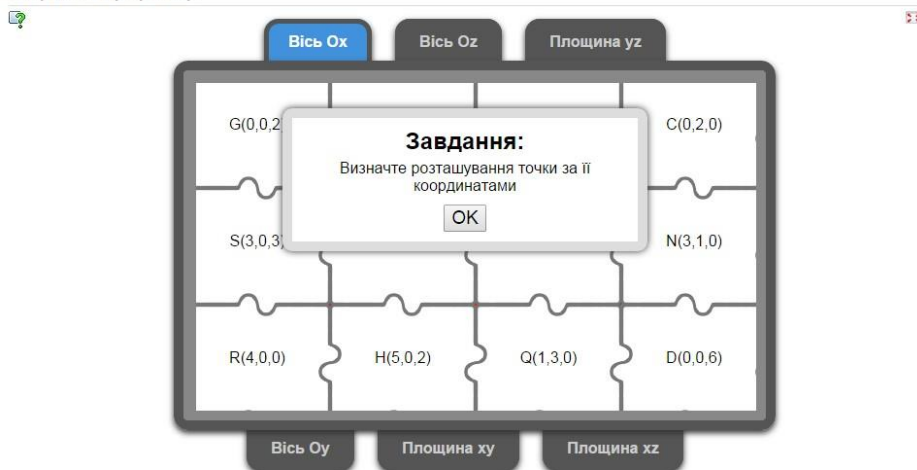
Можна створити від 2-х до 4-х полів, на яких треба розмістити відповідні їм елементи, що поступово з'являються на екрані.



По завершенню відбувається перевірка правильності виконання (клацнути на синій кружечок у нижньому правому куті): неправильні елементи мають червоне обрамлення, правильні – зелене. **Приклад 4 – шаблон «Пазл»**

(<http://learningapps.org/1697331>)

На вкладках обирається потрібна категорія і розкриваються (зникають) ті пазли, що їй відповідають. Під пазлами можна розмістити зображення, ключове або кодове слово тощо. Кількість вкладок і пазлів можна задати при заповненні форми шаблону вправи.



Приклад 5 – шаблон «Гра «Парочки»

Суть гри: почергово відкриваються пари табличок; завдання учня визначити чи відповідають таблички одна одній, згідно завдання. Приклади відповідностей: два різних зображення одного і того ж об'єкта, зображення об'єкта і відповідь, відповідність слів, графіків функцій та їх формул-описів, вивчення іноземних слів тощо.

Наприклад, треба співставити ілюстрацію та її опис з твору В.Рутківського «Джури козака Швайки» (<http://learningapps.org/1179996>):

В.Рутківський

			
	За хвилину один з човнів щез за верболозом. Тишкевич провів їх похмурим поглядом, тоді ще раз роззирнувся довкола і неквапом рушив до куреня.		
Кошлатий кінь скосив на вершника налите безмежною втомою			

При вивченні антонімів можна запропонувати вправу на знаходження пар карток, за якими приховано антонімічні зображення (<http://learningapps.org/1089433>):

Відкриваючи картки, рекомендуємо добирати назви

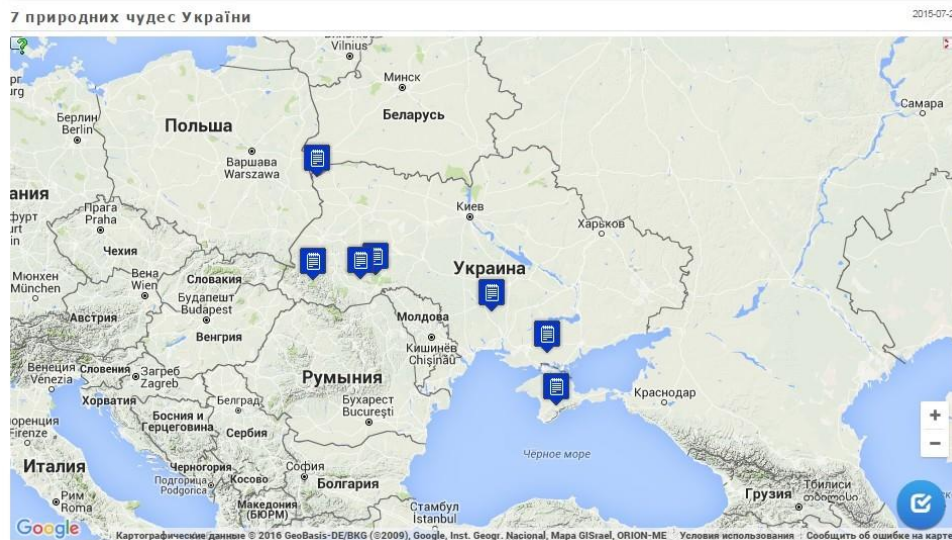


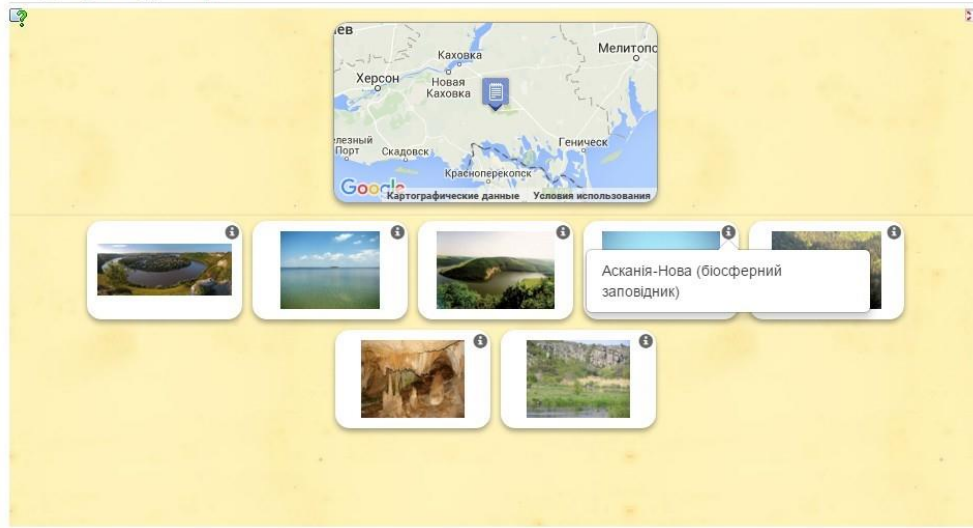
Приклад 6 – шаблон «Знайти на карті»

Шаблон дозволяє використовувати карти Google, ввівши назву центру карти, вибравши тип і масштаб карти. Вправа полягає в тому, щоб розставити маркери на карті, що відповідають певним об'єктам.

Наприклад, віднайти на карті 7 природних чудес України (при наведенні на інформаційну позначку «і» можна отримати опис або назву об'єкту)

(<http://learningapps.org/1660048>):

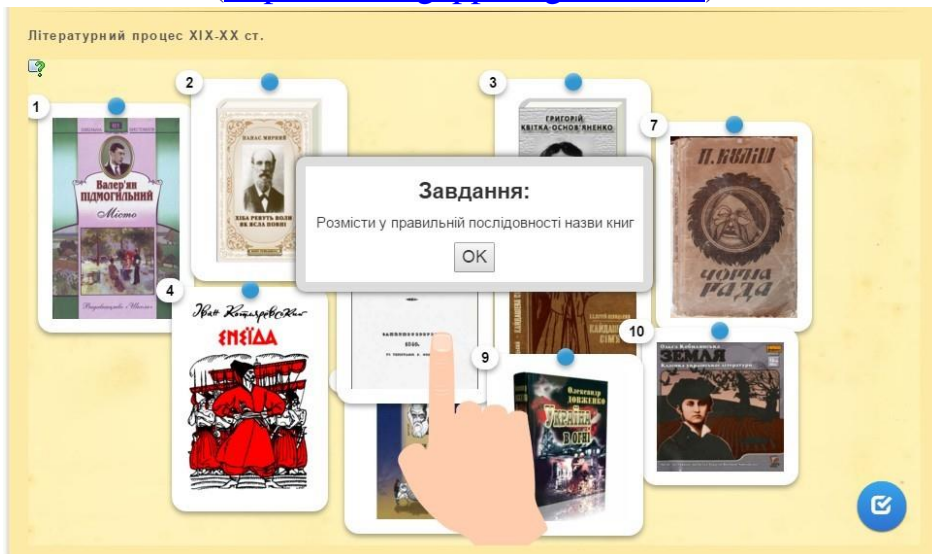




3. Категорія «послідовності»

Приклад 1 – шаблон «Просте упорядкування»

Розташувати в певному порядку запропоновані елементи. При переміщенні нумерація у верхньому лівому куті автоматично змінюється. (<http://learningapps.org/2055863>)

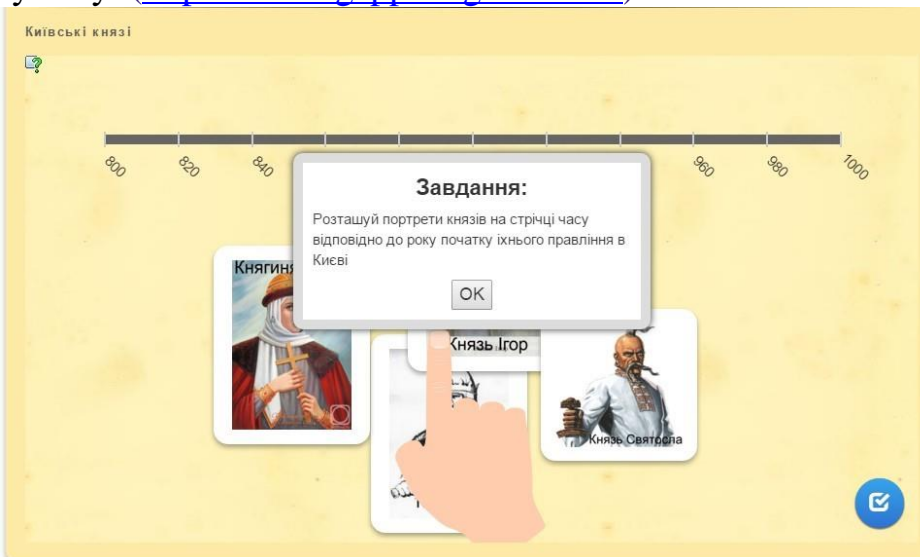


Після перевірки можна виконати корекцію відповіді.

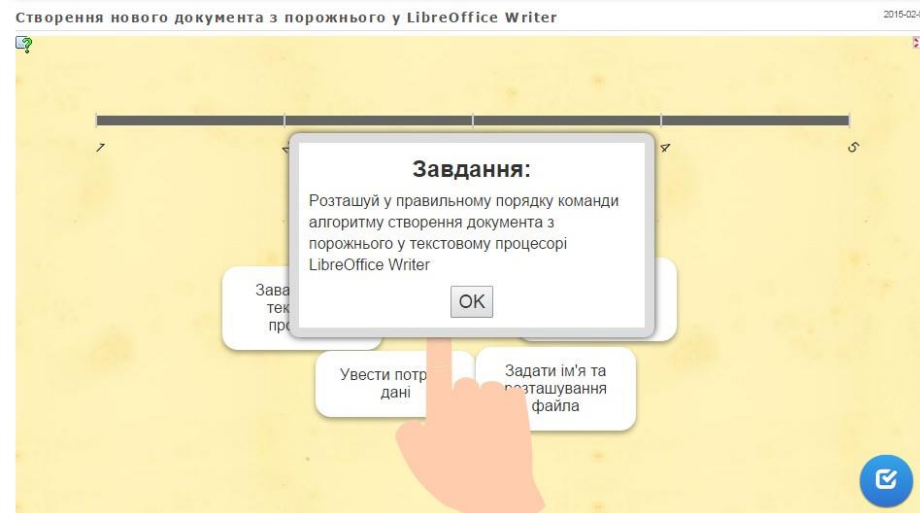


Приклад 2 – шаблон «Числова пряма»

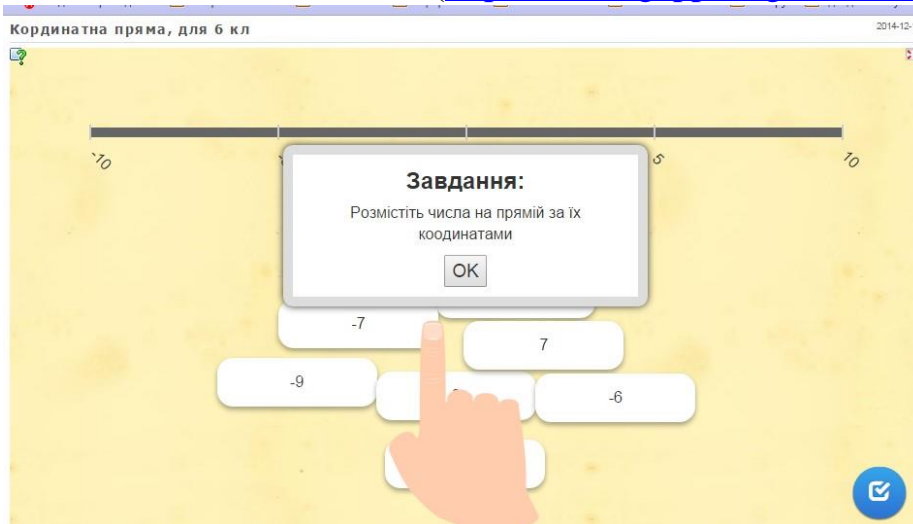
З одного боку такий вид вправ можна вдало використовувати як стрічку часу: (<http://learningapps.org/1117256>)



Як варіант використання даного шаблону – встановлення послідовності в алгоритмі дій: (<http://learningapps.org/1349095>)



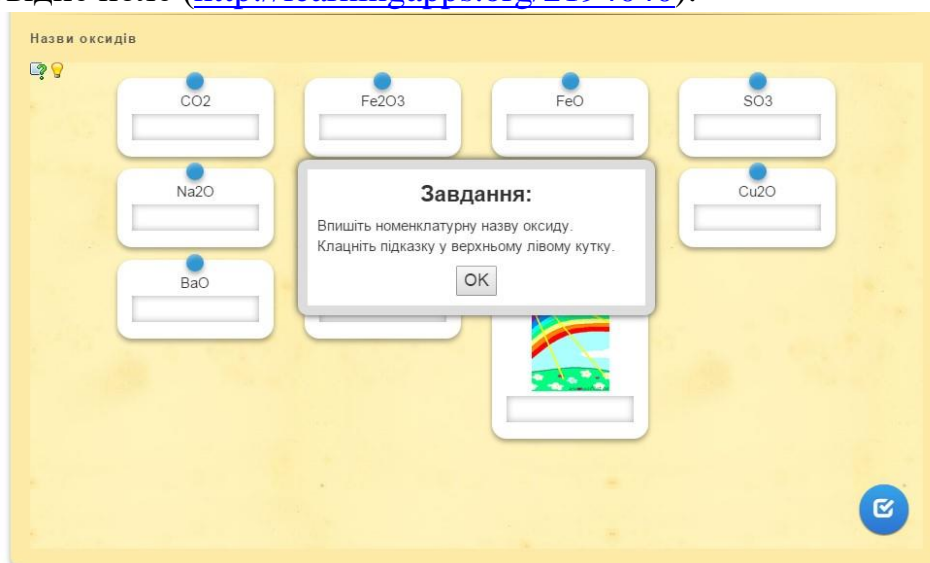
I, власне, використання числової прямої для опанування поняття координати точки в математиці: (<http://learningapps.org/1257161>)



4. Категорія «заповнення»

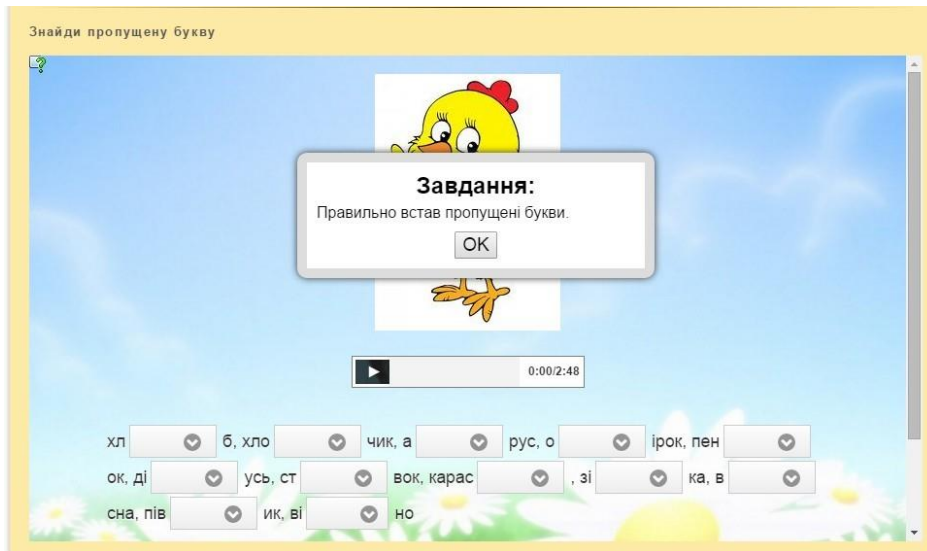
Приклад 1 – шаблон «Freetextinput» («Введення тексту»)

Шаблон дає можливість працювати з різним контентом: текст, зображення, аудіо, відео та озвучений текст. Відповідь вводиться у відповідне поле (<http://learningapps.org/2194040>):



Приклад 2 – шаблон «Заповнити пропуски»

Мета цієї гри полягає у тому, щоб заповнити всі пропуски будь-якими фразами або даними з випадного списку (<http://learningapps.org/1281694>):



Приклад 3 – шаблон «Кросворд»

Суть завдання не вимагає пояснень. Для складання кросворду нічого не треба малювати або креслити. Введіть у відповідні поля свої питання і відповіді, все інше програма зробить сама, розмістивши слова по горизонталі і вертикалі та визначивши місця перетинів. Можна встановити фонову картинку. (<http://learningapps.org/1320556>):

Ліна Костенко

2015-01-25

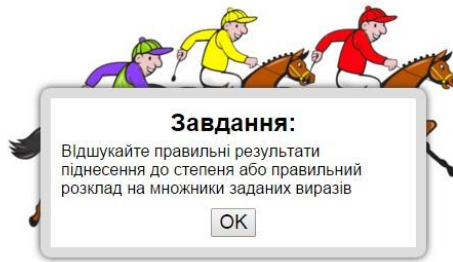


5. Категорія «онлайнні ігри»

Приклад 1 – шаблон «Скачки»

Хід гри зображується у вигляді вершників, які беруть участь у скачках (кожному гравцю відповідає певний вершник). Після кожної відповіді положення вершників змінюється в залежності від правильності і швидкості відповідей.

(<http://learningapps.org/1961371>):



Формули скороченого множення, 7 клас 2018-01-02

Звершити гру

$(-5 + 2a)^2$

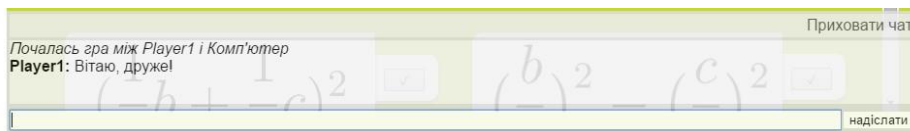
$(5 - 2a)(5 + 2a)$ Player1 $2a^2 + 10a + 25$ /10

оміюте /10

$a^2 + 5a + 25$ **$4a^2 - 20a + 25$**

Почалась гра між Player1 і Комп'ютер Показати чат

Як і в будь-якій онлайнній грі тут можна організувати чат між учасниками:



Приклад 2 – шаблон «Порахувати»

Досить проста у створенні і використанні гра, в якій пропонується обчислити значення виразу або підрахувати кількість елементів, об'єктів, літер тощо.

Як варіант використання – організація усного рахунку (<http://learningapps.org/2136883>):



Good guess

Завдання:

Виконайте додавання

OK



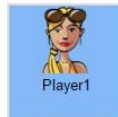
Завершити гру

Питання 1 від 10

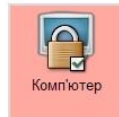
$5,4+(-7,4)$

Ваш варіант:

надіслати



Бали: 0



Бали: 0