

Пошаговое руководство по работе с сервисом

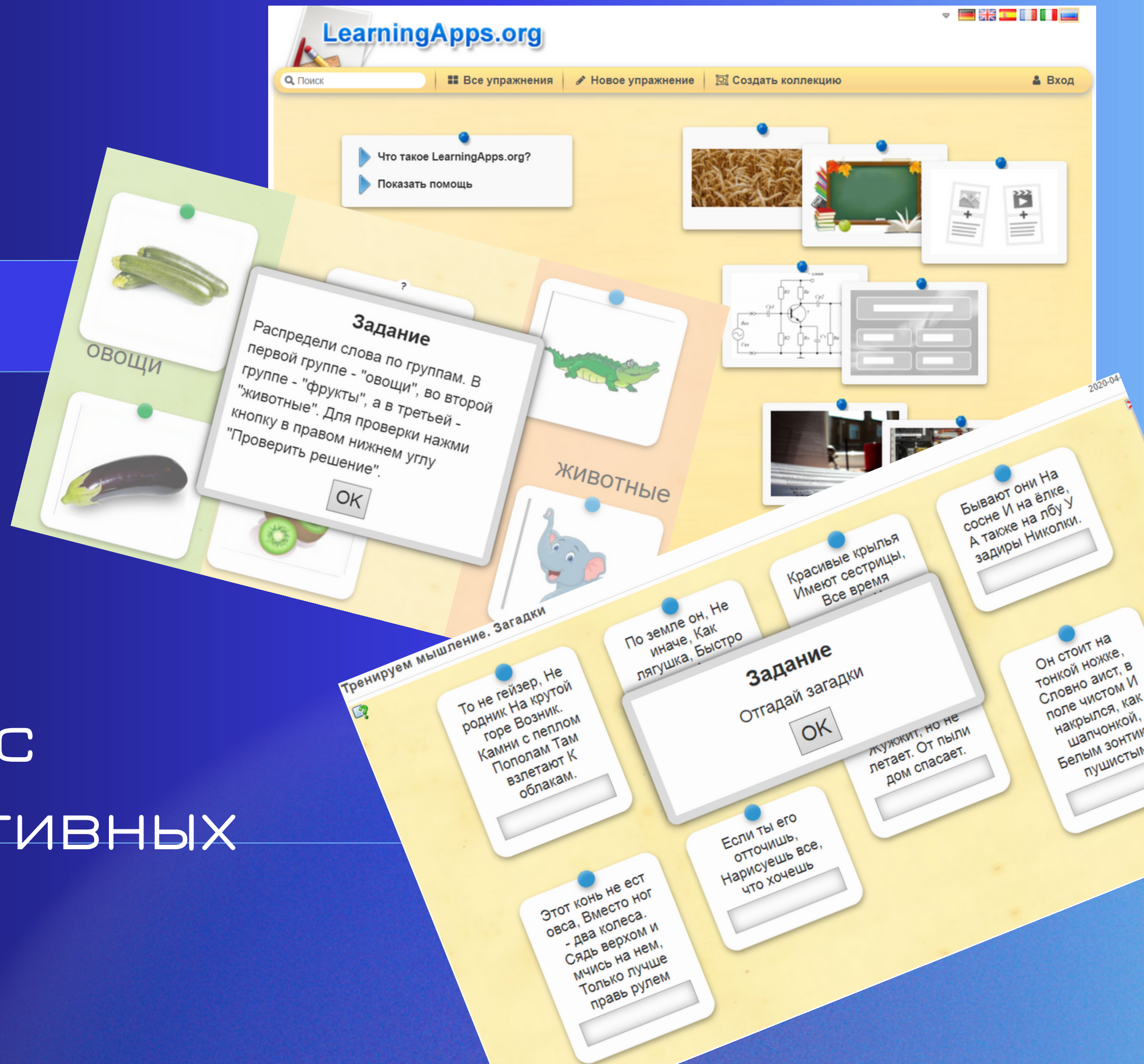


подготовила
Гурьева М.А.
педагог-психолог
МБДОУ №57 "Лукоморье"
г. Северодвинск



Что такое LearningApps.org?

LearningApps.org -
бесплатный сервис
создания интерактивных
учебных модулей.



Онлайн-сервис позволяет

- создавать собственные упражнения, задания, приложения
- сохранять их в различных форматах
- использовать готовые модули из библиотеки
- свободно обмениваться информацией между пользователями



Содержание

1

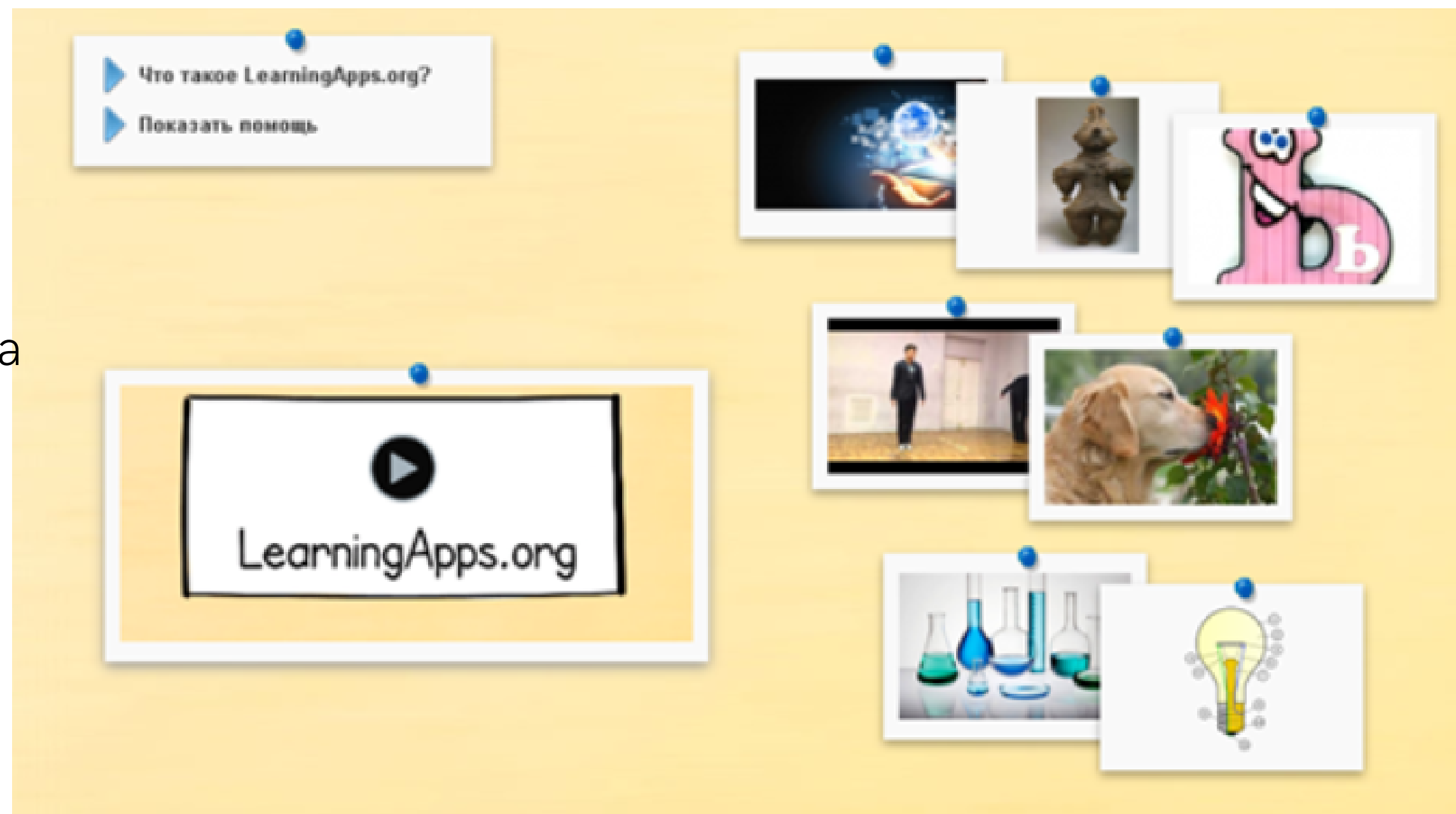
Возможности сервиса для образования в ДОУ

2

Создание и настройка аккаунта на LearningApps

3

Создание нового упражнения



1. Возможности сервиса LearningApps для образования в ДОУ

Образование – одна из самых мобильных, динамичных и креативных сфер жизнедеятельности, поскольку имеет дело каждый раз с новым поколением. Каждый педагог понимает: для того чтобы быть высококвалифицированным специалистом, надо быть актуальным – надо работать способами, присущими эпохе. Основные методические инновации сегодня связаны с применением ИКТ технологий. Использование ИКТ технологий в работе педагога сделает процесс обучения дошкольников наиболее интересным и продуктивным.



На сегодняшний день, существует большое количество Интернет-ресурсов для создания интерактивных упражнений. Они могут быть схожими по своим функциональным возможностям, а могут отличаться между собой как функционалом, так и интерфейсом. Какие-то из сервисов можно освоить очень быстро, а над некоторыми придется изрядно потрудиться, чтобы научиться в них работать.



Конструктор интерактивных заданий Learning Apps предназначен для поддержки процесса обучения с помощью интерактивных модулей - упражнений. Пользователи могут использовать имеющиеся упражнения, модифицировать их и создавать новые упражнения с использованием предлагаемого конструктора и шаблонов.

Посмотрим, какие игры можно создавать с помощью LearningApps.

игра
"Нади пару"

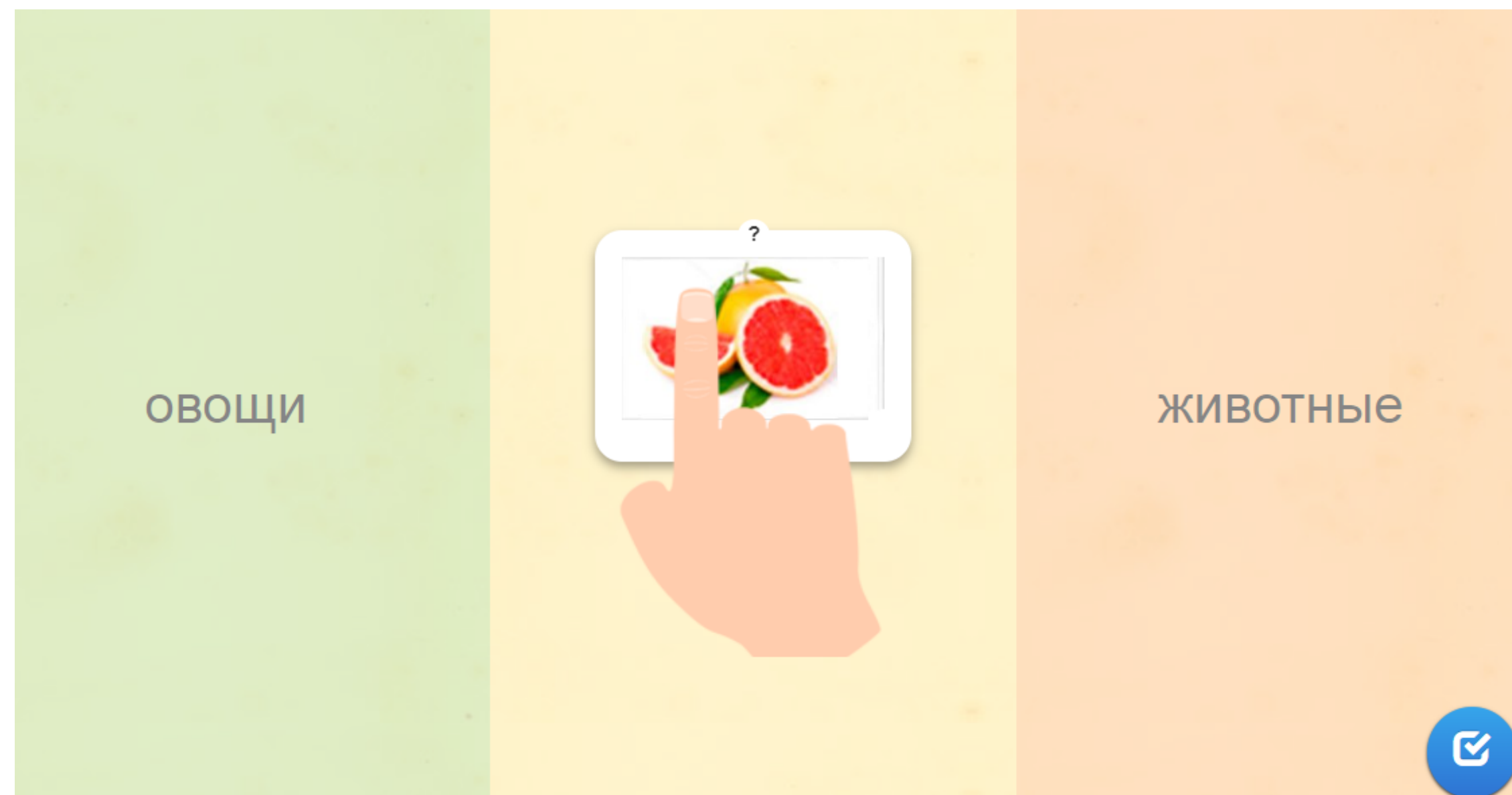
НАЖИМАЙТЕ НА
КАРТИНКУ

смотрите игру

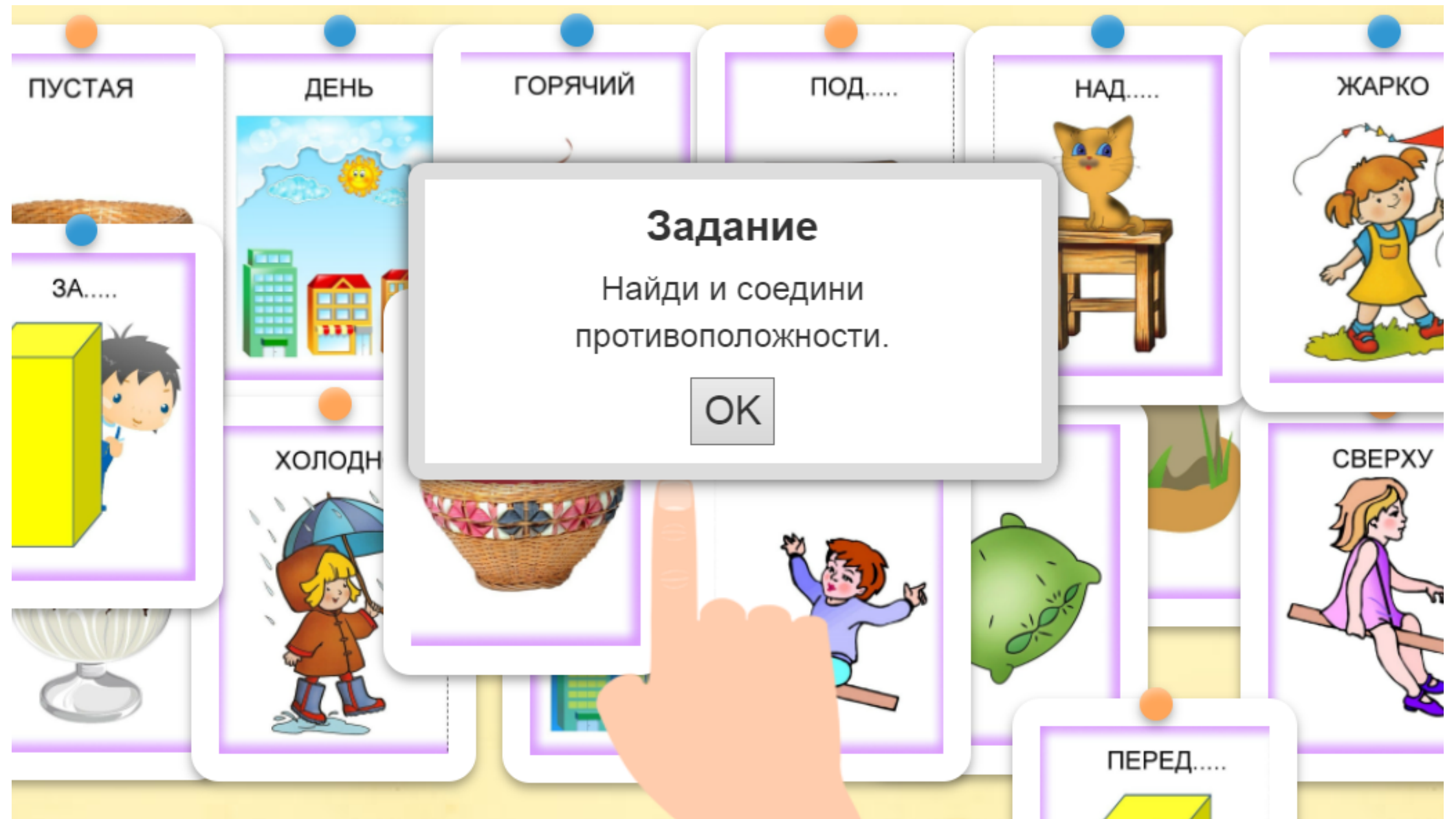
Ходы: 1



игра "Классификации"



игра
"Противоположности"



игра "Расставь картинки, сочини рассказ"

The screenshot shows a digital interface for a sequencing game. At the top, a horizontal timeline with six blue pins is marked with numbers 1 through 6. Below the timeline, a central instruction box titled "Задание" (Task) contains the text: "Разложи картинки в правильном порядке и составь по ним рассказ." (Arrange the pictures in the correct order and write a story based on them.) Below the text is an "OK" button. The main area displays several cards with illustrations of a child's daily routine. From left to right, the visible cards show: 1. A child waking up in bed with a clock and sun in the background. 2. A child getting dressed. 3. A child sitting at a table eating. 4. A child standing by a chair. A large orange hand icon is pointing at the second card. A blue checkmark icon is visible in the bottom right corner.

игра "Аналогии"

Молоток у
столяра, а у
художника -

Варенье -
сладкое, а
горчица -

Пилот управляет
самолётом, а
повар -

Рисуем
карандашом, а
пишем -

ВСЕ ЭТИ ИГРЫ ВЫ
МОЖЕТЕ СОЗДАВАТЬ
САМИ!

2. Создание и настройка аккаунта

Всего несколько шагов и Вы сможете самостоятельно создать интерактивное пособие, которое будет учитывать особенности детей Вашей группы и Ваши образовательные потребности

шаг 1

В поисковой строке
любого браузера
набираем
LearningApps.org, по
ссылке переходим на
сайт.



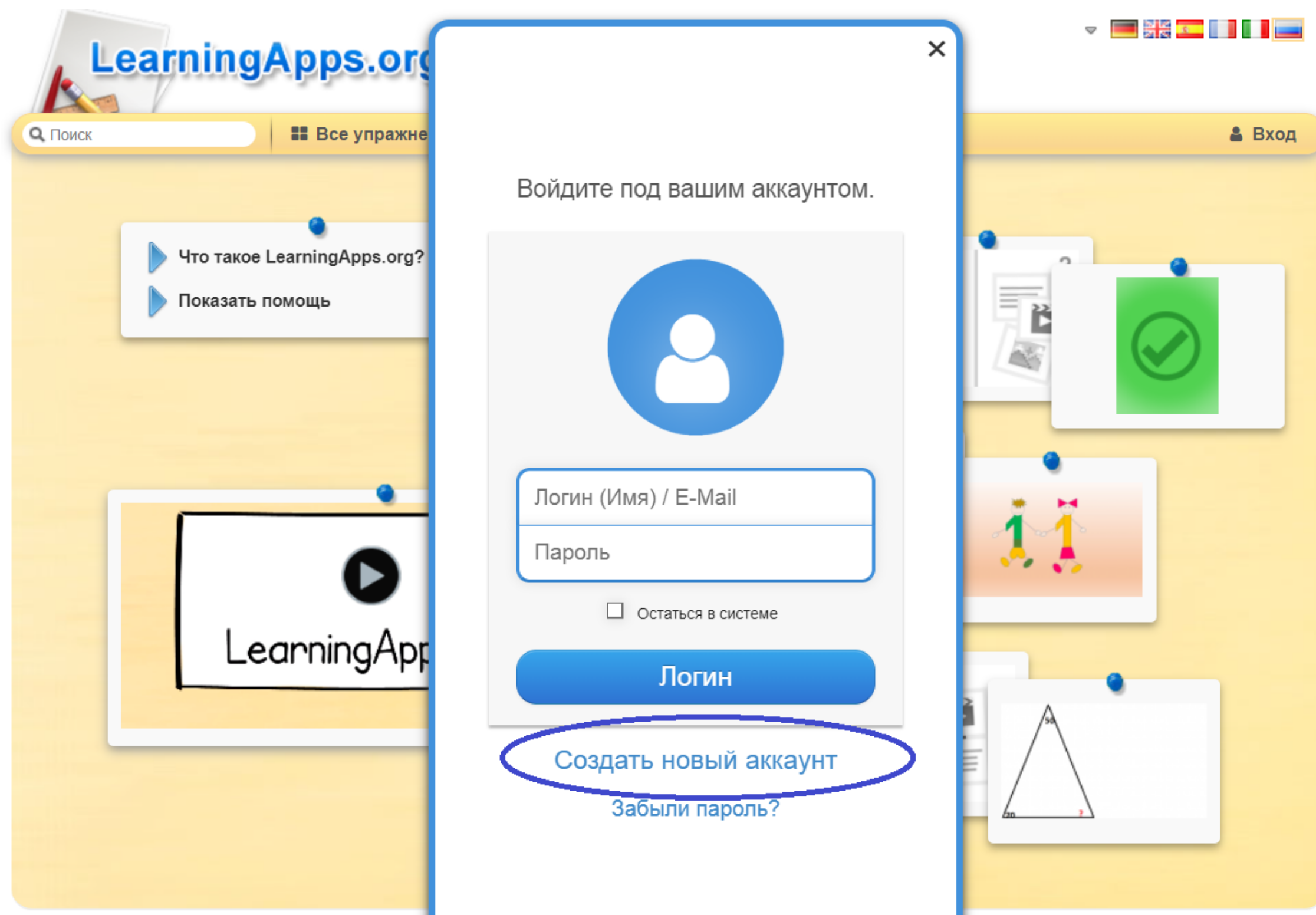
шаг 2

Для создания
собственного аккаунта
нажимаем «Вход».



шаг 3

Открывается окно входа в аккаунт. Так как мы впервые регистрируемся на сайте, нажимаем «Создать новый аккаунт».



шаг 4

На английской раскладке клавиатуры заполняем поля регистрации.

Внимание! Имя пользователя должно быть не менее 5 и не более 25 печатных символов.

Нажимаем "Создать конто"

The image shows a screenshot of the LearningApps.org website with a registration modal window open. The modal is titled "Создать новый аккаунт" (Create new account) and contains the following fields and options:

- Имя пользователя (User name): A text input field.
- Е-Mail (E-Mail): A text input field.
- Пароль (Password): A text input field.
- Введите новый пароль ещё раз (Enter new password again): A text input field.
- Terms and conditions: Three checkboxes with the following text:
 - Я принимаю [Условия использования LearningApps.org](#).
 - Я хотел бы получать уведомления по электронной почте о новых личных сообщениях.
 - Другие пользователи LearningApps могут отправлять мне сообщения.
- Код безопасности (Security code): A CAPTCHA field with the text "рус2yZ" and a small empty input box.
- Buttons: A large blue "Создать конто" (Create account) button and a smaller "Отмена" (Cancel) button below it.

The background of the website shows a search bar, a "Вход" (Login) button, and several pinned cards on a yellow background, including one with a nurse icon and another with a rifle and the text "1941-1945".

шаг 5

Процедура регистрации закончена.

Теперь мы находимся на страничке своего аккаунта и можем настроить его по своему желанию.

Для этого нажимаем «Настройки аккаунта».

LearningApps.org

Настройки аккаунта: Марина Гурьева

Поиск

Все упражнения

Новое упражнение

Создать коллекцию

Мои упражнения

Что такое LearningApps.org?

Показать помощь

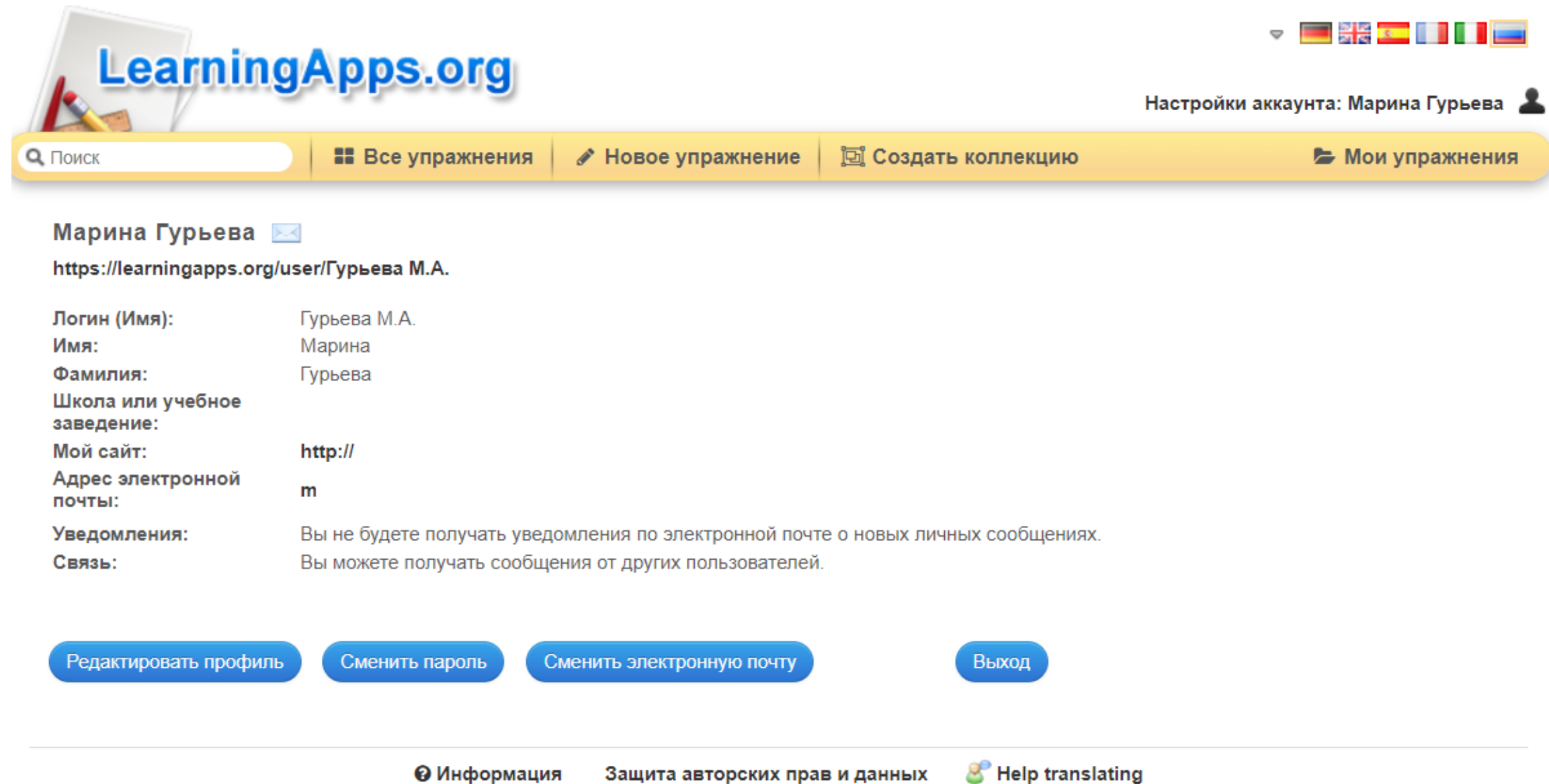
LearningApps.org

В прямоугольнике ABC угол C прямой, $AC = 9$, $\sin A = 0,3$. Найдите AB.

шаг 6

Открывается окно настроек аккаунта. Для того чтобы отредактировать профиль, сменить пароль или электронный адрес, необходимо нажать на соответствующую кнопку.

Нажав «Выход», мы выйдем из своего аккаунта, а не из меню настроек. Тогда придется заново вводить адрес и пароль для входа.

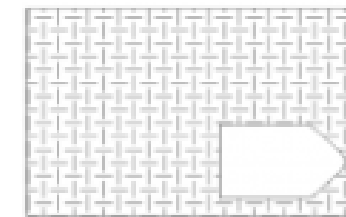


The screenshot shows the user profile settings page on LearningApps.org. At the top, there is a navigation bar with a search box, a menu icon, and buttons for "Все упражнения", "Новое упражнение", "Создать коллекцию", and "Мои упражнения". The user's name "Марина Гурьева" and a user icon are displayed in the top right corner. Below the navigation bar, the user's profile information is shown, including the login name "Марина Гурьева" and the profile URL "https://learningapps.org/user/Гурьева М.А.". The profile details are as follows:

Логин (Имя):	Гурьева М.А.
Имя:	Марина
Фамилия:	Гурьева
Школа или учебное заведение:	
Мой сайт:	http://
Адрес электронной почты:	m
Уведомления:	Вы не будете получать уведомления по электронной почте о новых личных сообщениях.
Связь:	Вы можете получать сообщения от других пользователей.

At the bottom of the profile settings, there are four buttons: "Редактировать профиль", "Сменить пароль", "Сменить электронную почту", and "Выход". The footer of the page contains links for "Информация", "Защита авторских прав и данных", and "Help translating".

Теперь можно приступать к созданию собственных учебных модулей. Но для начала "прогуляемся" по страничкам сервиса, посмотрим его содержание.



A₁

матрицы Равена



Упражнение на внимание



Кому в какой вагон?



Профессии в картинках



Найди пару



Животные и их тени



Найди пару



Загадки о животных.

в поисковой строке можно задать термин/слово, чтобы начать поиск похожих заданий

посмотреть библиотеку упражнений сервиса

создать упражнения с помощью готовых шаблонов

просмотреть созданные упражнения

информация о сервисе и ее разработчиках

виртуальный помощник для знакомства с сервисом

посмотреть эти игры и упражнения.



нажимайте на  и переходите в нужный раздел

Игры на развитие познавательных процессов находятся в разделе "Психология"

LearningApps.org

Настройки аккаунта: Марина Гурьева

Поиск Все упражнения Новое упражнение Создать коллекцию Мои упражнения

Для начинающих — Профессиональное образование и повышение квалификации

Категория Медиа: **Всё** Классы:

- Английский язык
- Астрономия
- Биология
- Все категории
- География
- Другие языки
- Инженерное дело
- Инструменты обучения
- Информатика и ИКТ
- Искусство
- Испанский язык
- История
- Итальянский язык
- Латынь
- Математика
- Музыка
- Образование
- ОБЖ
- Политика
- Профессиональное обучение
- Психология
- Религия
- Русский как иностранный
- Русский язык
- Спорт
- Трудовое обучение
- Физика
- Философия
- Французский язык
- Химия
- Человек и мир
- Экономика

Пример

- матрицы Равена
- №12
- "Разнообразие животных" -
- Умножение многочленов
- Столетняя Война
- "Права и обязанности"
- Загадки
- Flowers
- Причастный или деепричастный
- Виды транспорта на английском языке.

- внимание
- мышление
- познавательные способности
- логопедия...

не забудьте выбрать
нужный возрастной
коридор обучающихся

The screenshot shows a web interface for educational exercises. At the top, there is a search bar labeled 'Поиск' and navigation buttons: 'Все упражнения', 'Новое упражнение', 'Создать коллекцию', and 'Мои упражнения'. Below the navigation is a filter section with 'Категория: Психология', 'Медиа: Всё', and a 'Классы' slider set to 'Для начинающих — Начальная школа'. A grid of 10 exercise cards is displayed, each with an image and a title. Blue hand icons point to the search bar, the 'Психология' category, the 'Медиа: Всё' dropdown, the 'Классы' slider, and the 'Общая психология' category in the list.

Тренажер на классификацию	Кому в какой вагон?	Тренируем мышление. Загадки	Загадки о животных.	Положительные и отрицательные
Соотнесение эмоций с изображениями	Сказка о чувствах	Упражнение на внимание	Не ошибись	Найди пару лисят.

теперь
попробуем
создать
свою игру

3. Создание игры

Мы уже познакомились с основными возможностями сервиса, теперь пришло время попробовать силы в создании собственного упражнения.

шаг 1

Нажимаем «Новое упражнение».

Открывается окно с шаблонами приложений. Мы попробуем создать упражнение по шаблону «Классификация». Нажимаем на данный шаблон.

The screenshot shows the LearningApps.org website interface. At the top, there is a logo for LearningApps.org and a blue hand icon pointing to the right. On the right side, there are language flags and a user profile icon with the text "Настройки аккаунта: Марина Гурьева". Below the header is a navigation bar with a search bar labeled "Поиск" and several menu items: "Все упражнения", "Новое упражнение", "Создать коллекцию", and "Мои упражнения".

In the center, a yellow banner illustrates the five-step process of creating an app: "have an idea" (lightbulb icon), "pick a template" (grid icon with a mouse cursor), "fill in content" (pencil icon), "save your App" (map icon), and "share it" (people and globe icons).

Below the banner, there is a grid of eight template cards. A blue hand icon points to the "Классификация" (Classification) template. The templates are:

- Найти пару (Find a pair)
- Классификация (Classification)
- Хронологическая линейка (Chronological timeline)
- Простой порядок (Simple order)
- Ввод текста (Text input)
- Сортировка картинок (Image sorting)
- Викторина с выбором правильного ответа (Quiz with correct answer selection)
- Заполнить пропуски (Fill in the blanks)

шаг 2

Открывается окно с примерами упражнений (1, 2, 3,...), уже созданных по данному шаблону.

Смотрим некоторые из них, чтобы понять суть задания.

Ознакомившись с примерами, приступаем к непосредственному созданию упражнения. Нажимаем «Создать новое приложение».

Классификация

Пример 1 Пример 2 Пример 3 ... Создать новое упражнение

Like/Likes

Задание

Перенеси предложение в нужную группу: там, где нужно поставить глагол с окончанием -S, или в группу, где окончание не понадобится

OK

Examples of sentences in the interface:


- You and your friends ... to play football.
- Cats...to play with a ball.
- Lena ... tall green trees
- My brother and I... to ski in the park.
- He... to watch the birds.
- They...to learn English.
- His father... to drive his car.
- She...white roses and pink tulips.
- My friends... in the riv
- It...to eat fish and milk.
- My little sister ... her grey rabbit.
- Ben's friend...to dance.
- Anna...to sing merry songs.
- Our parrot ... to talk.
- parents ... to interesting books.

шаг 3

Заполняем поля «Название приложения» и «Описание задания»

Далее нам необходимо придумать само задание. Игра "Классификация" может содержать от 2 до 4 групп объектов, то есть заданные нами слова (или картинки) ребенку необходимо будет разделить на 2, 3 или 4 группы



 Настройки аккаунта: Марина Гурьева

Поиск [Все упражнения](#) [Новое упражнение](#) [Создать коллекцию](#) [Мои упражнения](#)

Название упражнения Язык дисплея

Название не указано

Описание задания

Введите описание задания. Оно будет появляться в начале упражнения. Если это не нужно, оставьте это поле пустым.

Описание

Поле приложения (от 2 до 4 групп) разделяется на зоны, фоном могут служить изображения или текст. Каждый элемент нужно отправить в соответствующее поле .

Группа 1 Задний фон : [Текст](#) [Картинка](#)


Группа 1 Элемент 1: [Текст](#) [Картинка](#) [Озвученный текст](#) [Аудио](#) [Видео](#)

[+ Добавить следующий элемент](#)

шаг 4

Допустим, мы хотим, чтобы ребенок разделил картинки на 3 группы - "овощи", "фрукты" и "животные".

Нажимаем в первой строке "текст" и вводим название первой группы картинок - "овощи".



Описание

Поле приложения (от 2 до 4 групп) разделяется на зоны, фоном могут служить изображения или текст. Каждый элемент нужно отправить в соответствующее поле.

Группа 1 Задний фон :

Группа 1 Элемент 1:

Группа 2 Задний фон :

Группа 2 Элемент 1:

Показать карточки.

Выберите режим демонстрации карточек.

шаг 5

Так как ребенок будет работать с картинками, а не со словами, во второй строке нажимаем "картинка"

Описание

Поле приложения (от 2 до 4 групп) разделится на зоны, фоном могут служить изображения или текст. Каждый элемент нужно отправить в соответствующее поле.

Группа 1 Задний фон : Подсказка:

Группа 1 Элемент 1: Текст **Картинка** Озвученный текст Аудио Видео

[+ Добавить следующий элемент](#)

Группа 2 Задний фон : Текст **Картинка**

Группа 2 Элемент 1: Текст **Картинка** Озвученный текст Аудио Видео

[+ Добавить следующий элемент](#)

[+ Добавить группу.](#)

шаг 6

Открывается окно «Выбрать мультимедийное содержание»

Возможны 4 способа загрузки картинки:

1. Искать картинку, используя материал Википедии.
2. Использовать картинку, скопировав ее адрес.
3. Загрузить картинку с компьютера.
4. Перенести картинку из ленты недавно использованных в окне №3.



Описание

Поле приложения (от 2 до 4 групп) разделяется на зоны, фоном могут служить изображения или текст. Каждый элемент нужно отправить в соответствующее поле.

Группа 1 Задний фон : Подсказка:

Группа 1 Элемент 1: Подсказка:

Выборить мультимедийное содержание

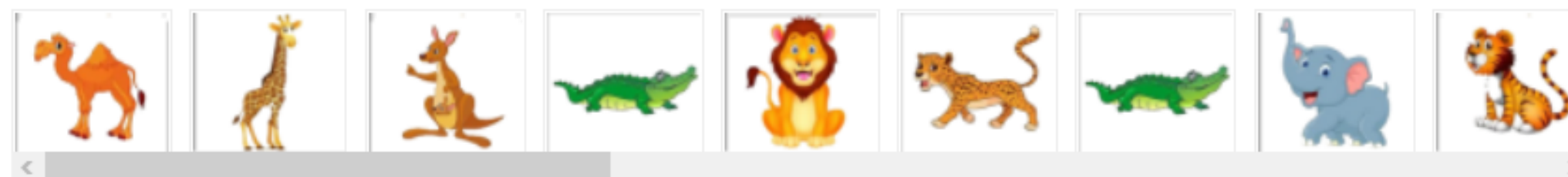
Используйте объемный материал из Википедии!

Ссылка

Скопируйте сюда Интернет-адрес вашей картинки (с отметкой об авторских правах)

Потяните картинку сюда или нажмите здесь

В последний раз использовано:

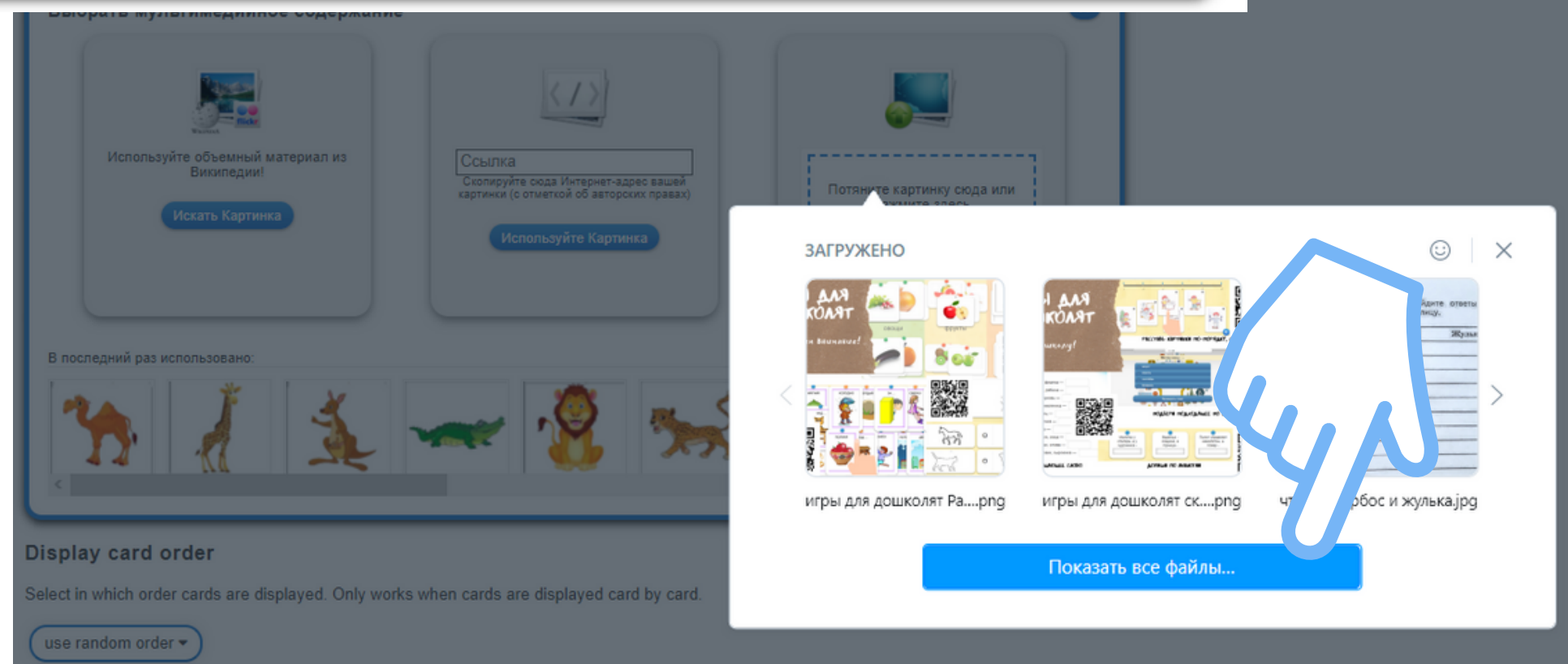
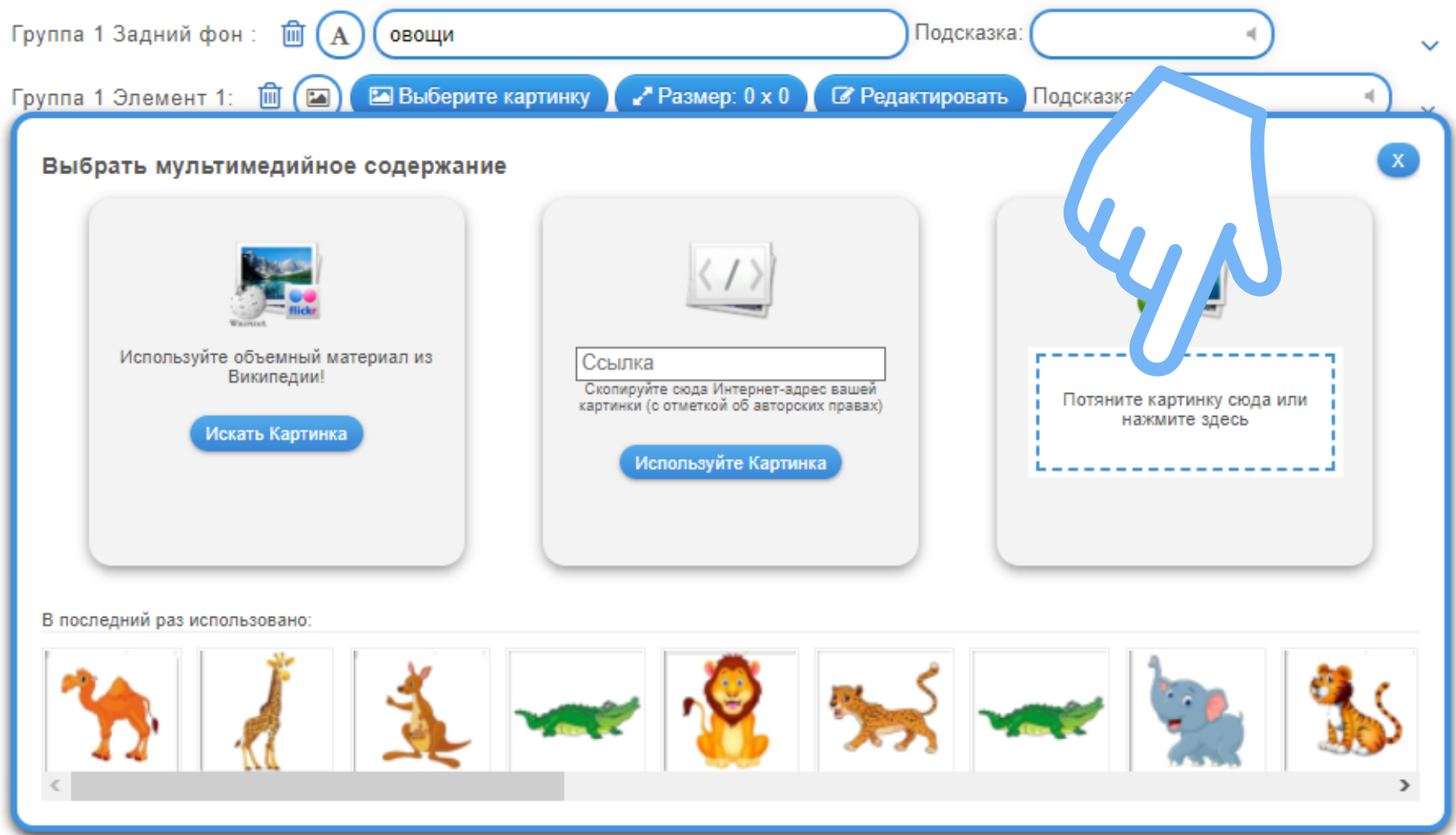


шаг 7

Мы будем загружать картинку с компьютера, предварительно собрав необходимый материал в одну папку. Нажимаем на указанный раздел, во всплывающем окне нажимаем "показать все файлы".

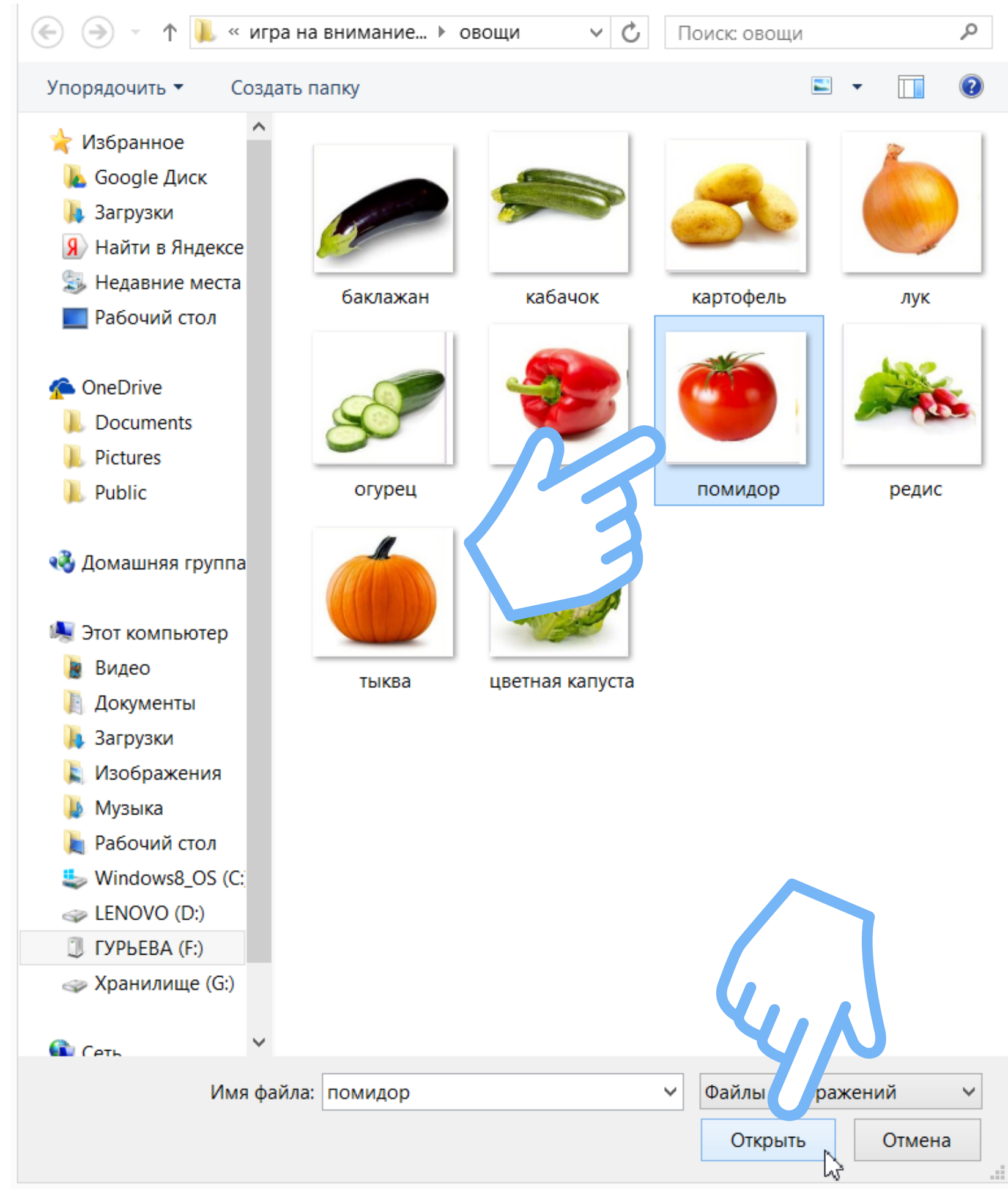
Описание

Поле приложения (от 2 до 4 групп) разделяется на зоны, фоном могут служить изображения или текст. Каждый элемент нужно отправить в соответствующее поле.



шаг 8

На компьютере открываем папку с загруженными заранее картинками, выбираем, например, "помидор", нажимаем "открыть".



шаг 9

В группе "овоци" появился первый объект - "помидор".

В группе "овоци" будет несколько объектов, поэтому далее нажимаем "добавить следующий элемент".

Группа 1 Задний фон : Подсказка:

Группа 1 Элемент 1: Подсказка:

Группа 2 Задний фон :

Группа 2 Элемент 1:

шаг 10






Появилась новая строка, где можно аналогичным образом добавить в группу новую картинку.






Снова нажимаем "картинка" и повторяем шаги 6-9 до тех пор, пока наша группа "овощи" не заполнится необходимым количеством картинок.

Описание

Поле приложения (от 2 до 4 групп) разделяется на группы, фоном могут служить изображения или текст. Каждый элемент нужно отправить в соответствующее поле.




Группа 1 Задний фон :   Подсказка:

Группа 1 Элемент 1:     Размер: 207 x 195  Редактировать
Подсказка:

Группа 1 Элемент 2:  Текст  Картинка  Озвученный текст  Аудио  Видео

[+ Добавить следующий элемент](#)

Группа 2 Задний фон :  Текст  Картинка

Группа 2 Элемент 1:  Текст  Картинка  Озвученный текст  Аудио  Видео

[+ Добавить следующий элемент](#)

[+ Добавить группу.](#)

шаг 11

При необходимости картинки можно редактировать.

В редакторе достаточно много функций - можно обрезать, повернуть картинку, наложить фильтр, добавить к ней текст разных шрифтов и размера, рамку, что-то пририсовать.

Описание

Поле приложения (от 2 до 4 групп) разделяется на зоны, фоном могут служить изображения или текст. Каждый элемент нужно отправить в соответствующее поле .


Группа 1 Задний фон : овощи Подсказка:

Группа 1 Элемент 1: Выберите картинку Размер: 207 x 195 Редактировать Подсказка:

Группа 1 Элемент 2: Выберите картинку Размер: 194 x 195 Редактировать Подсказка:


Группа 1 Элемент 3: Выберите картинку Размер: 194 x 195 Редактировать Подсказка:

Группа 1 Элемент 4: Выберите картинку Размер: 207 x 195 Редактировать Подсказка:



Редактор изображений

Save Zoom 100%



FILTER RESIZE CROP TRANSFORM DRAW TEXT SHAPES STICKERS FRAME CORNERS

шаг 12

Для создания других групп объектов (нам нужны не только овощи, но также фрукты и животные) мы должны выбрать в строке "группа 2" кнопку "текст".

Описание

Поле приложения (от 2 до 4 групп) разделяется на зоны, фоном могут служить изображения или текст. Каждый элемент нужно отправить в соответствующее поле.

Группа 1 Задний фон : овощи Подсказка:

Группа 1 Элемент 1: Выберите картинку Размер: 207 x 195 Редактировать Подсказка:

Группа 1 Элемент 2: Выберите картинку Размер: 194 x 195 Редактировать Подсказка:

Группа 1 Элемент 3: Выберите картинку Размер: 194 x 195 Редактировать Подсказка:

Группа 1 Элемент 4: Выберите картинку Размер: 207 x 195 Редактировать Подсказка:

Группа 1 Элемент 5: Выберите картинку Размер: 196 x 178 Редактировать Подсказка:

+ Добавить следующий элемент

Группа 2 Задний фон : Текст Картинка

Группа 2 Элемент 1: Текст Картинка Озвученный текст Аудио Видео

+ Добавить следующий элемент

+ Добавить группу.

шаг 13

Пишем "фрукты", заполняем необходимыми картинками эту группу, повторяя шаги 5-11.

Далее создаем последнюю группу объектов "животные" и тоже ее наполняем.

Игра почти готова.

Описание

Поле приложения (от 2 до 4 групп) разделяется на зоны, фоном могут служить изображения или текст. Каждый элемент нужно отправить в соответствующее поле.

Группа 1 Задний фон : овощи Подсказка:

Группа 1 Элемент 1: Выберите картинку Размер: 207 x 195 Редактировать Подсказка:

Группа 1 Элемент 2: Выберите картинку Размер: 194 x 195 Редактировать Подсказка:

Группа 1 Элемент 3: Выберите картинку Размер: 194 x 195 Редактировать Подсказка:

Группа 1 Элемент 4: Выберите картинку Размер: 207 x 195 Редактировать Подсказка:

Группа 1 Элемент 5: Выберите картинку Размер: 196 x 178 Редактировать Подсказка:

+ Добавить следующий элемент

Группа 2 Задний фон : фрукты Подсказка:

Группа 2 Элемент 1: Выберите картинку Размер: 0 x 0 Редактировать Подсказка:

+ Добавить элемент

+ Добавить элемент

шаг 14

Осталось выбрать режим демонстрации карточек, написать при необходимости текст, который увидит ребенок, когда верно выполнит задание и создать для выполнения упражнения подсказки.

Далее нажимаем "Завершить и показать в предварительном просмотре".



Показать карточки.

Выберите режим демонстрации карточек.

Показывать карточки одну за другой. ▼



Display card order

Select in which order cards are displayed. Only works when cards are displayed card by card.

use random order ▼



Обратная связь

Введите здесь текст, который будет появляться, если найдено верное решение!

Здорово, ты верно выполнил задание.

Помощь

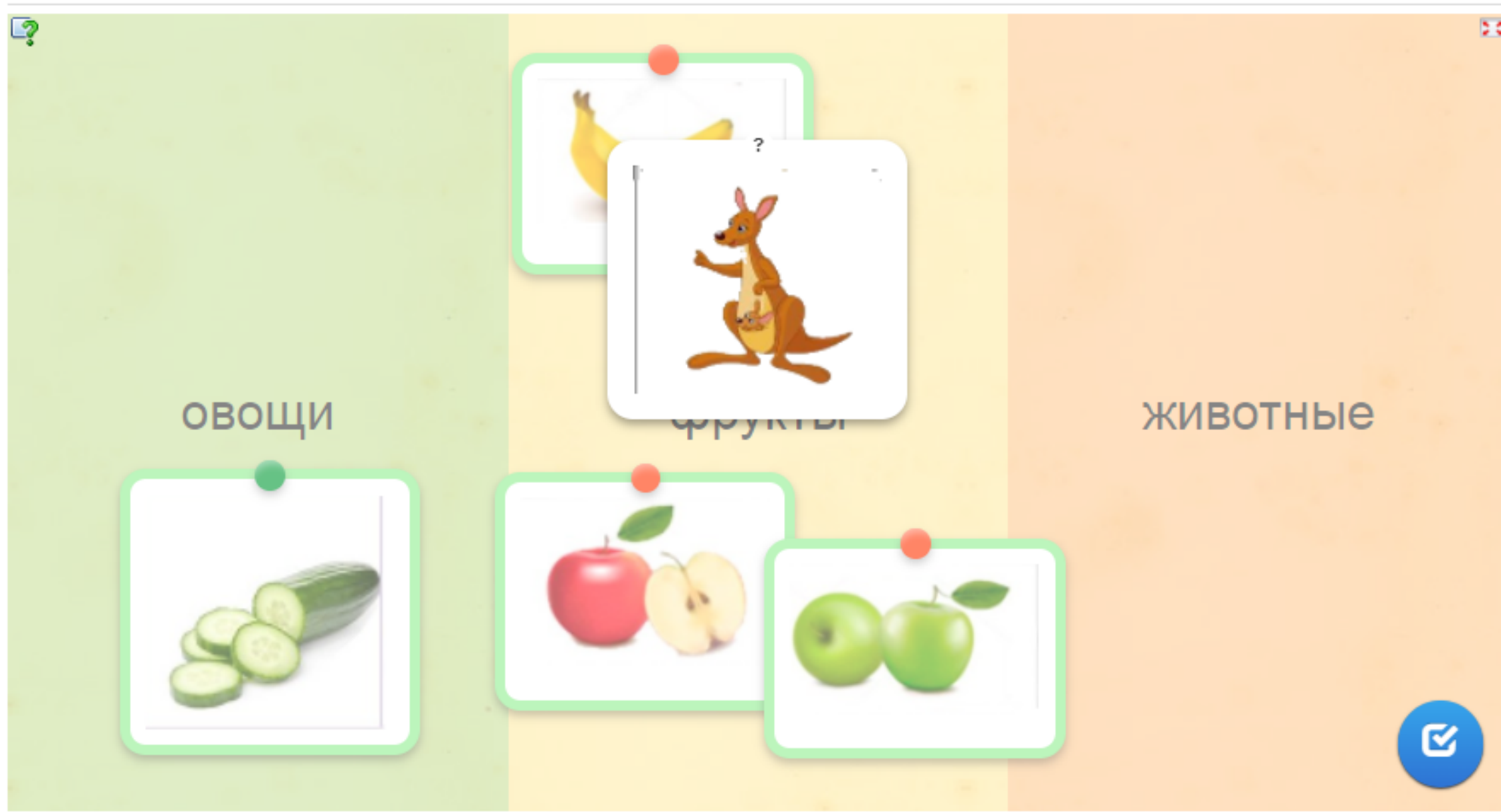
Вы можете создать для выполнения упражнения подсказки, которые пользователь сможет увидеть с помощью значка в верхнем левом углу. Если хотите, можете оставить это поле пустым.



▶ Завершить и показать в предварительном просмотре

шаг 16

Пробуем играть, если все нравится, сохраняем, если хочется что-то изменить, настраиваем, нажав на соответствующие кнопки.



← Настроить ещё раз



✓ Сохранить упражнение



Поздравляю,
теперь в Вашей
копилке
упражнений уже
есть одна игра.

Желаю творческих
успехов !

LearningApps.org

Настройки аккаунта: Марина Гурьева

Поиск | Все упражнения | Новое упражнение | Создать коллекцию | Мои упражнения

Название не указано

Ваше упражнение было успешно сохранено! Теперь вы можете найти его у себя в сохраненном варианте, а также при необходимости исправить или дополнить.

ОВОЩИ | ФРУКТЫ

Теперь вы можете отправить свое упражнение в виде интернет-ссылки или встроить его в какой-нибудь сайт.

Создать подобное упражн... | Опубликованное упражнение | Доработать упражнение

Использовать упражнение | Сообщить о проблеме

Ссылка: <https://learningapps.org/watch?v=pf7k3dn3a22>

Встроить: `<iframe src="https://learningapps.org/watch?v=pf7k3dn3a22" style="border:0px;width:100%;height:500px" allowful`

Поделиться: <https://learningapps.org/display?v=pf7k3dn3a22>

QR-Code

Информация | Защита авторских прав и данных | Help translating

Страница ресурсов

Если что-то осталось непонятным, воспользуйтесь видеоинструкциями к сервису LearningApps.

С их помощью также можно научиться создавать викторины и кроссворды.

