

Пошаговое руководство по работе с сервисом

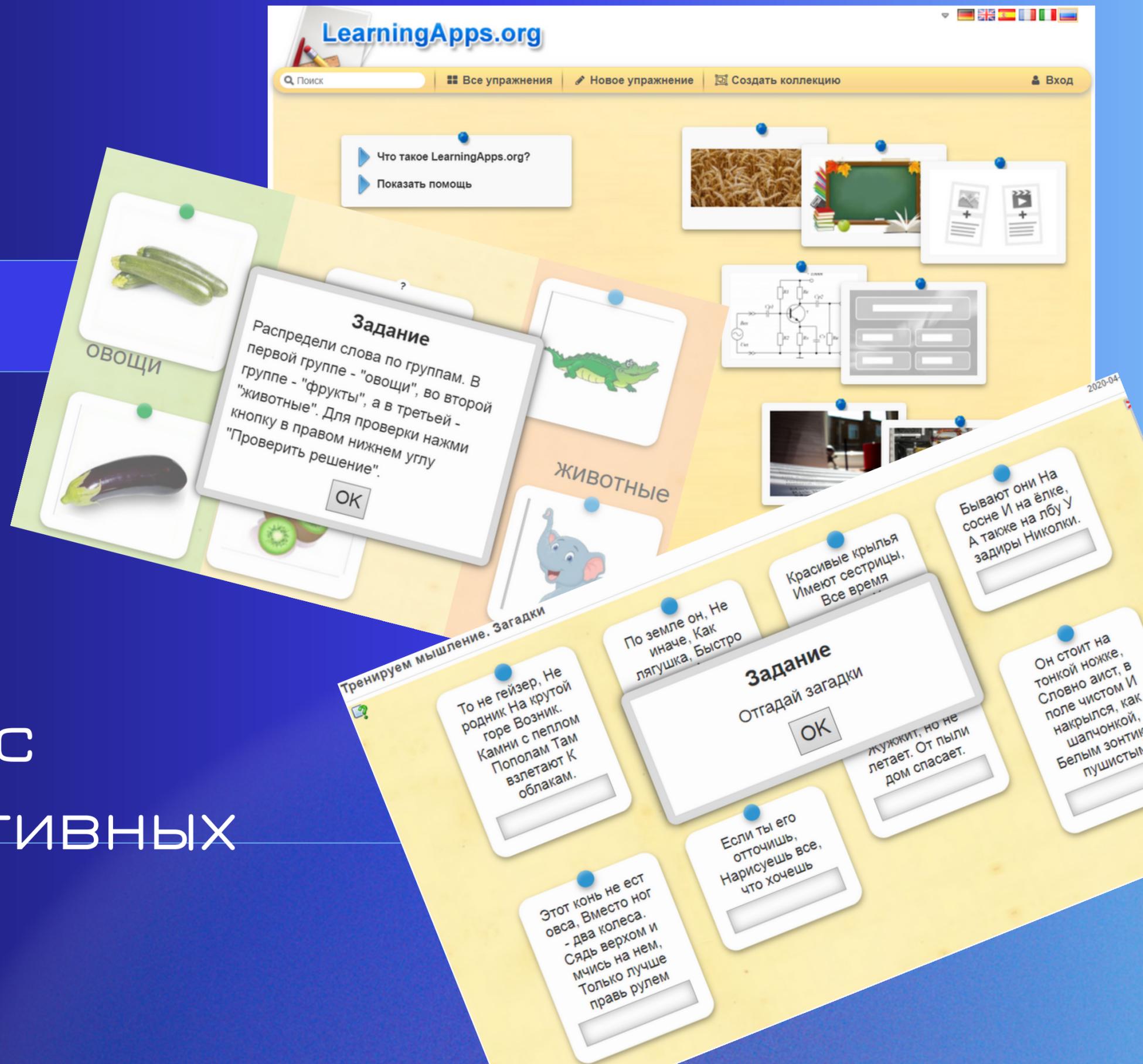


подготовила
Гурьева М.А.
педагог-психолог
МБДОУ №57 "Лукоморье"
г. Северодвинск



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

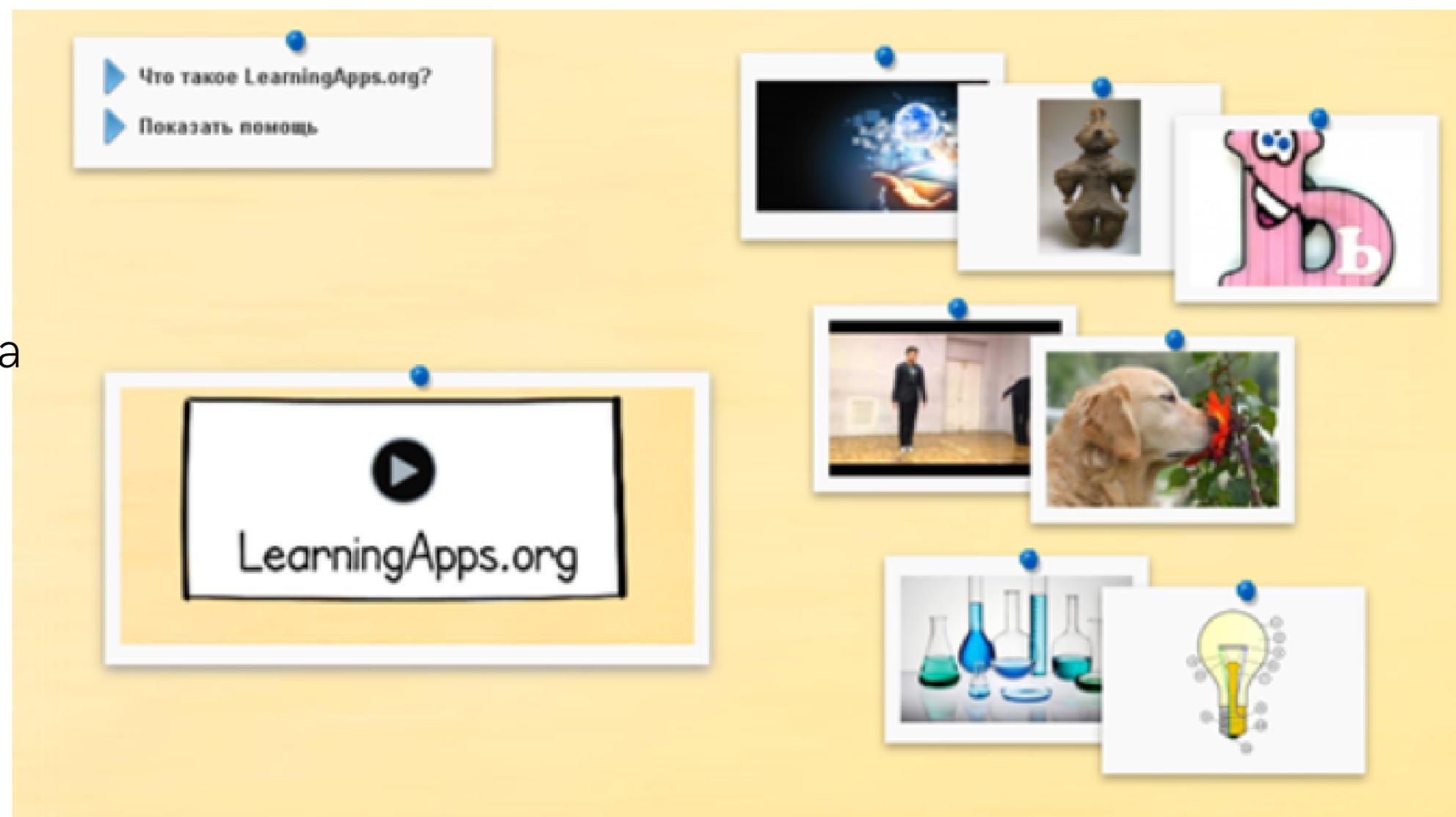
- использовать готовые модули из библиотеки

- 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"

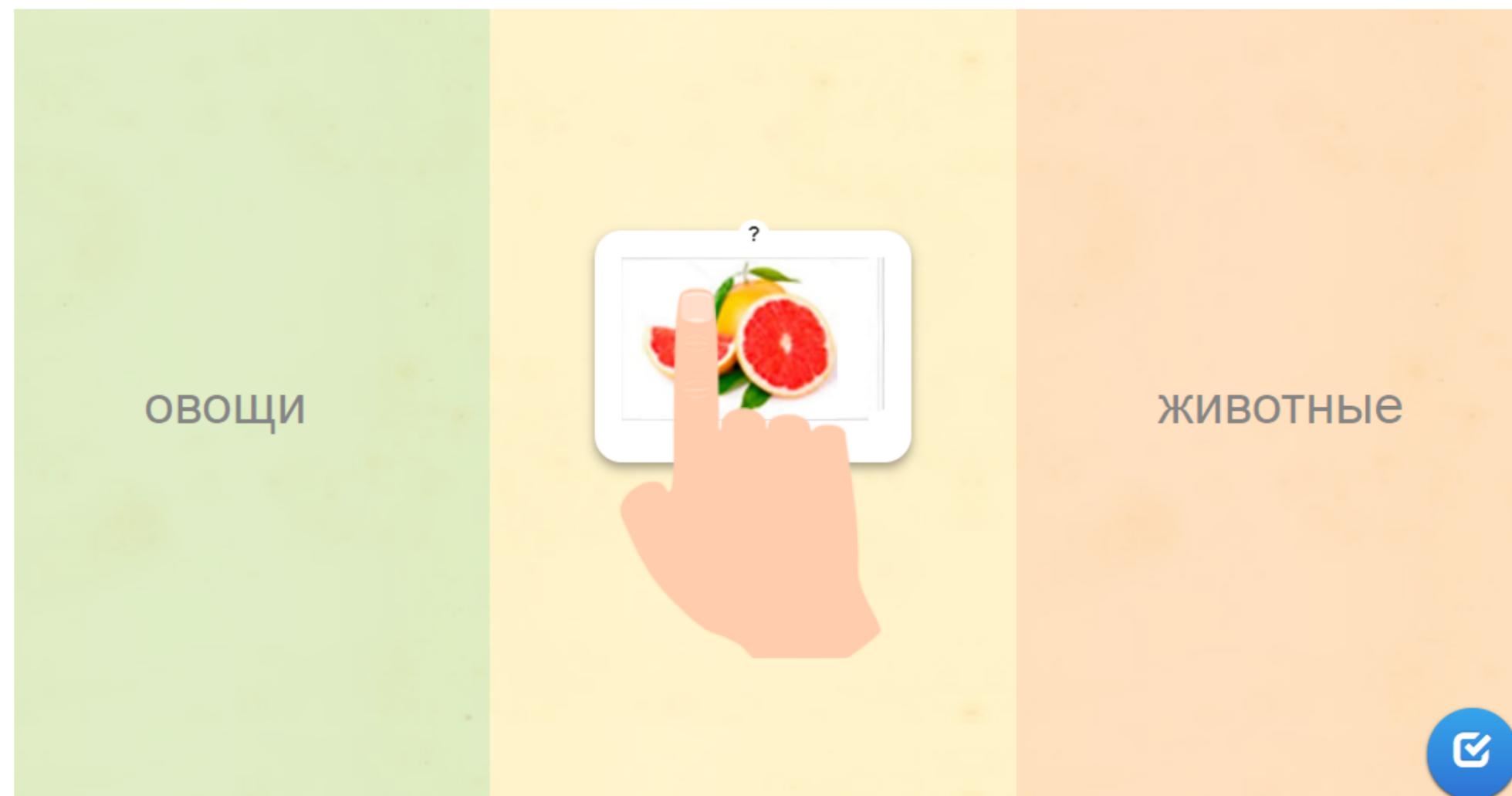
НАЖИМАЙТЕ НА
КАРТИНКУ

смотрите игру

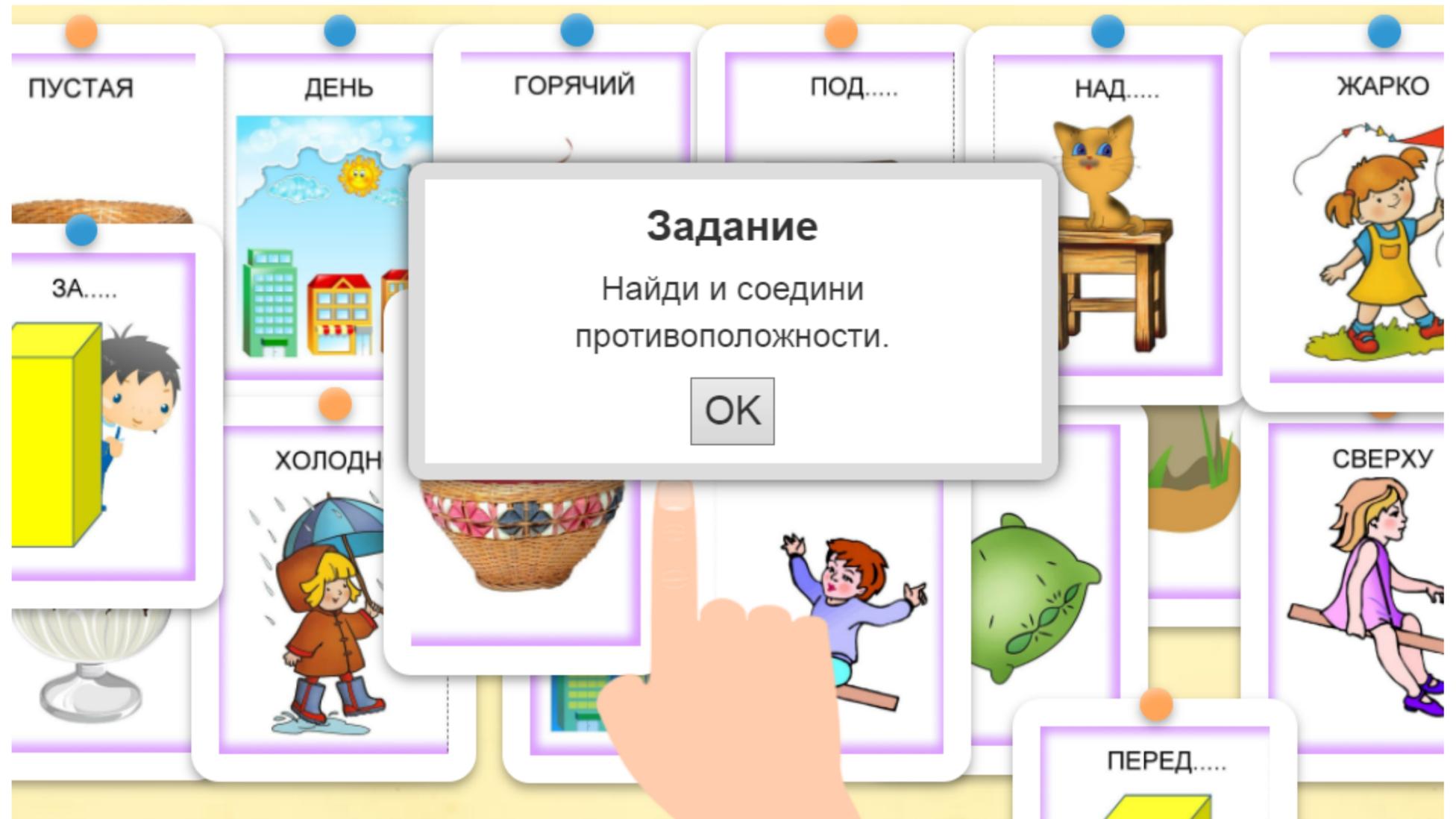
Ходы: 1



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 are: 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 shown pointing at the second card. In the bottom right corner, there is a blue square button with a white checkmark icon.

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.



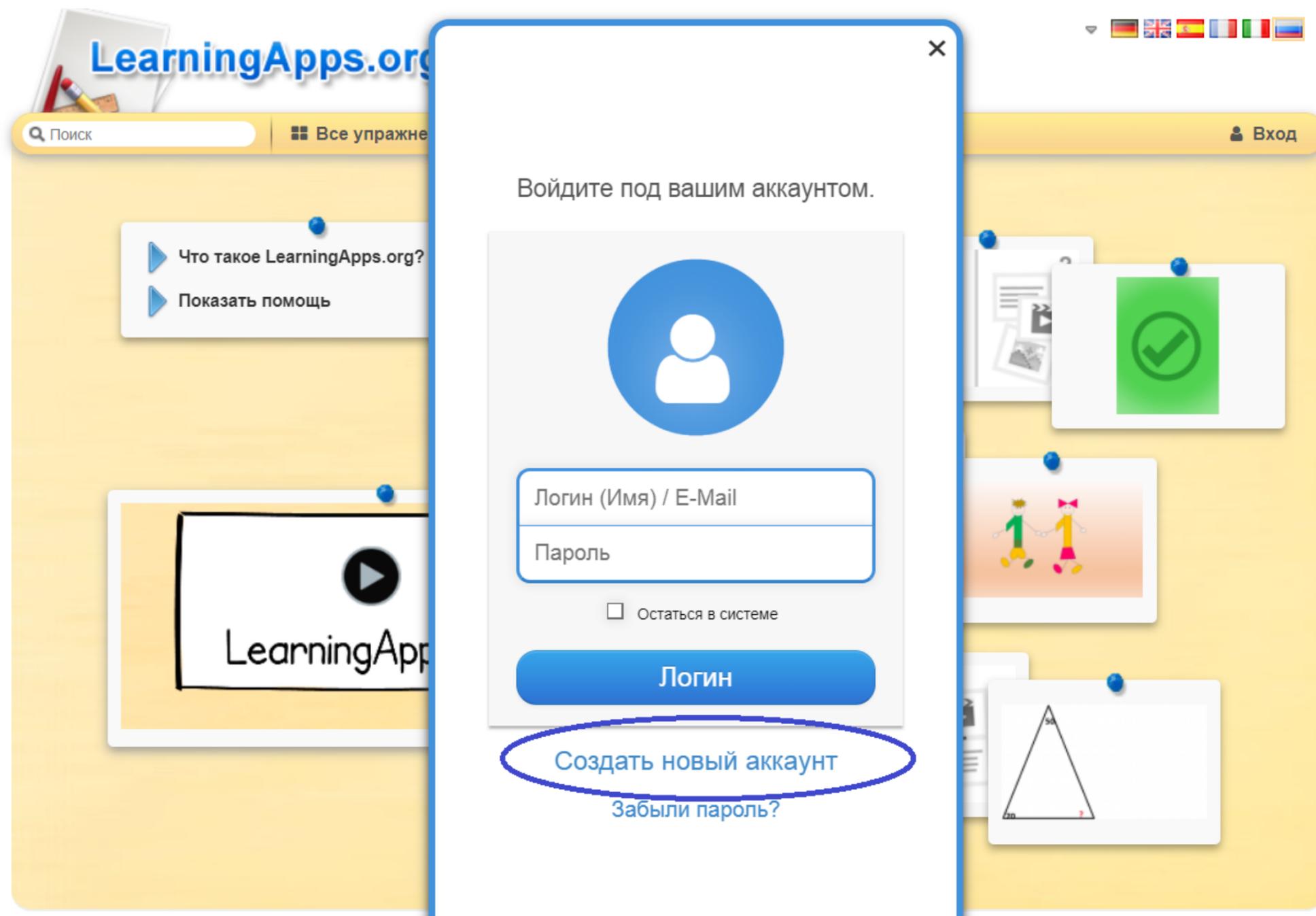
шаг 2

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 (Username): Input field with placeholder "Имя пользователя".
- Е-Mail (Email): Input field with placeholder "E-Mail".
- Пароль (Password): Input field with placeholder "Пароль".
- Введите новый пароль ещё раз (Re-enter password): Input field with placeholder "Введите новый пароль ещё раз".
- Terms and conditions: Three checkboxes with text: "Я принимаю [Условия использования LearningApps.org.](#)", "Я хотел бы получать уведомления по электронной почте о новых личных сообщениях.", and "Другие пользователи LearningApps могут отправлять мне сообщения.".
- Код безопасности (Security code): A CAPTCHA image showing "руС2уZ" and an empty input field.
- Buttons: "Создать конто" (Create account) and "Отмена" (Cancel).

The background of the website shows a search bar, a navigation menu, and several pinned cards on a yellow background, including one with a play button and the text "LearningApp".

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?

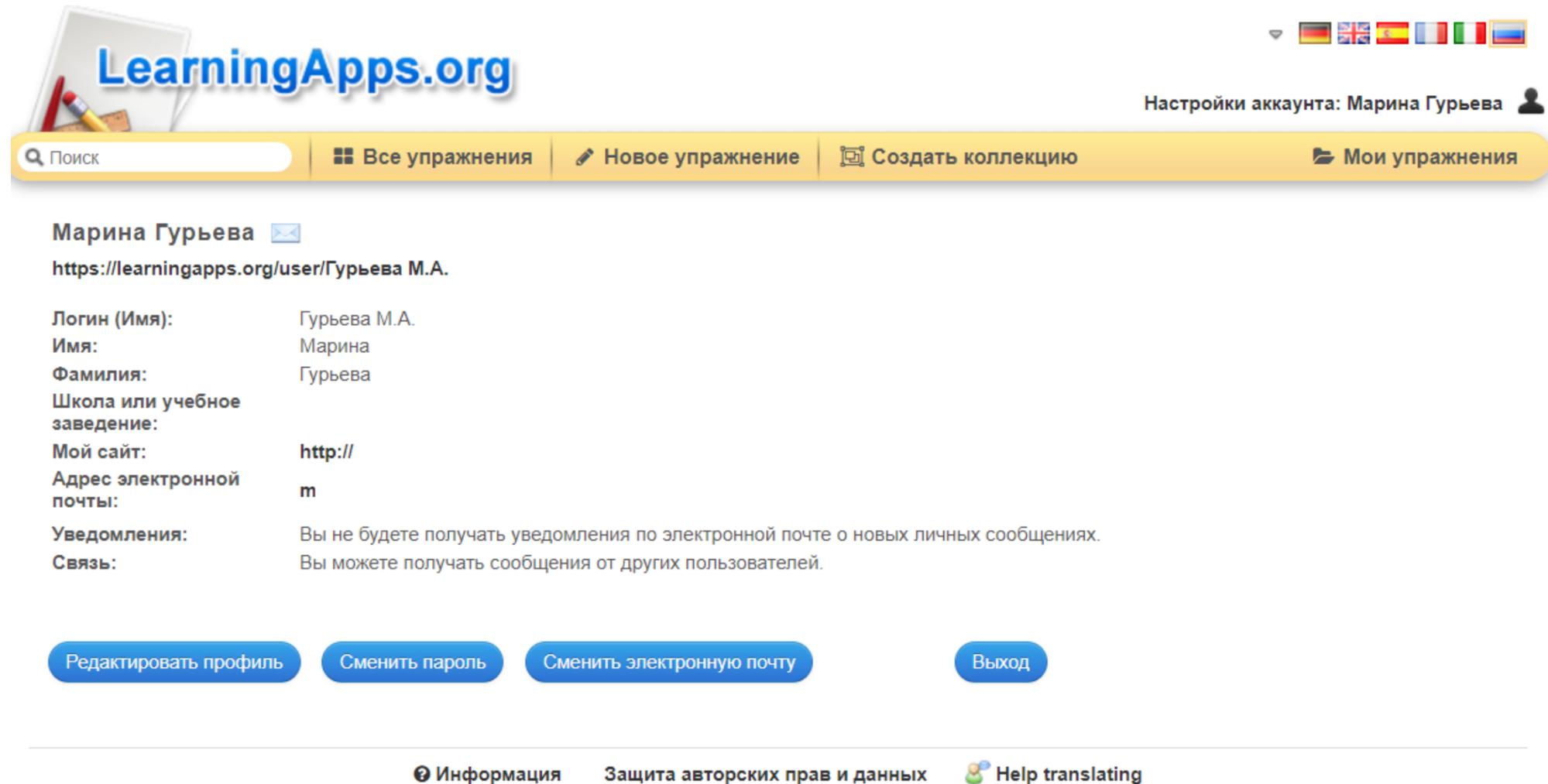
Показать помощь

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 language selection menu are in the top right. Below the navigation bar, the user's profile information is displayed, including their login name, email address, and various settings. At the bottom of the profile section, there are four buttons: "Редактировать профиль", "Сменить пароль", "Сменить электронную почту", and "Выход". The footer contains links for "Информация", "Защита авторских прав и данных", and "Help translating".

LearningApps.org

Настройки аккаунта: Марина Гурьева

Поиск Все упражнения Новое упражнение Создать коллекцию Мои упражнения

Марина Гурьева

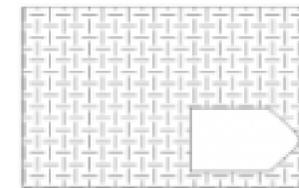
<https://learningapps.org/user/Гурьева М.А.>

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.

Редактировать профиль Сменить пароль Сменить электронную почту Выход

Информация Защита авторских прав и данных 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

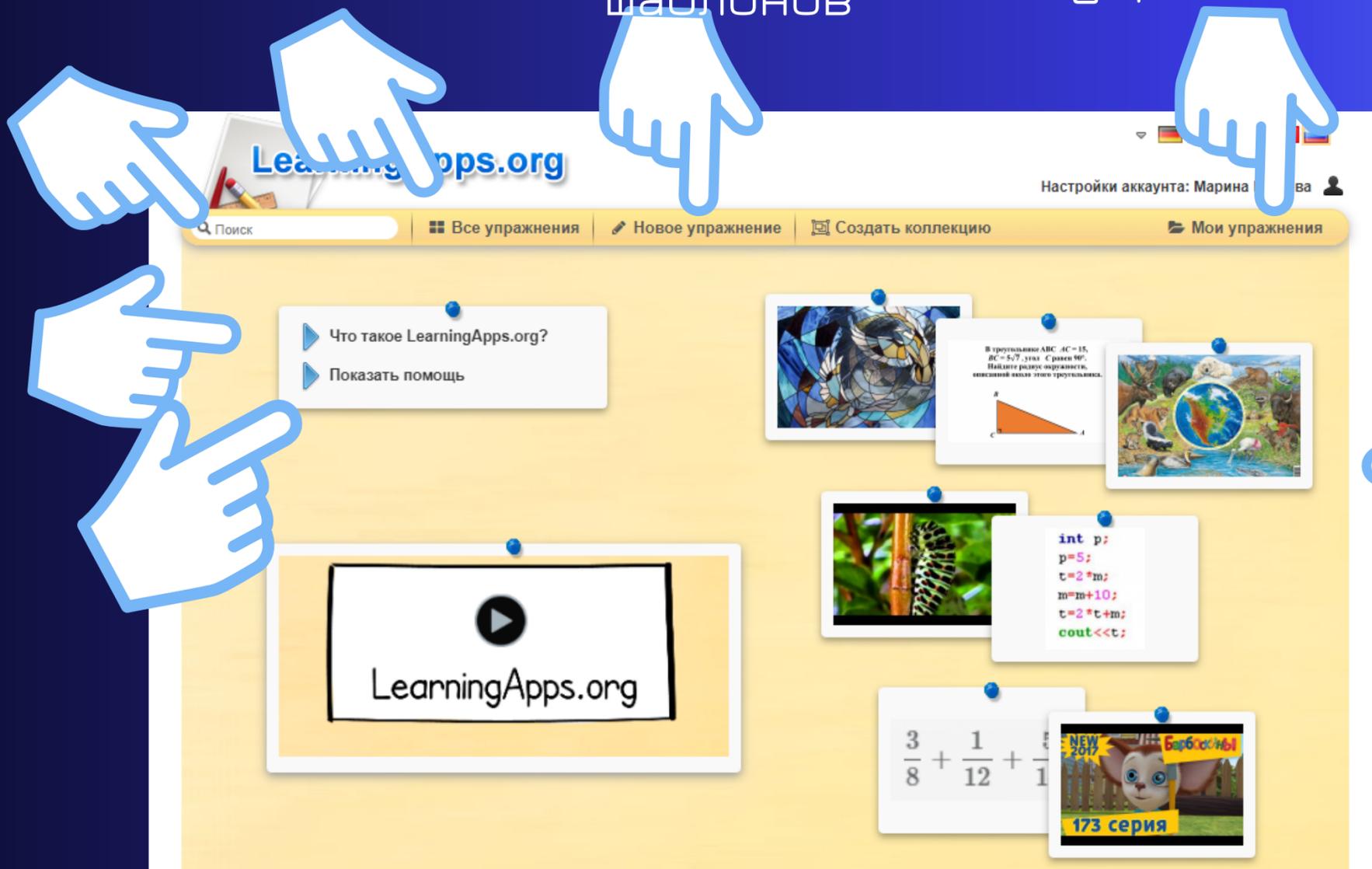
создать упражнения с помощью готовых шаблонов

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: Медиa: **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
- Психология
- Религия
- 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 category links includes: 'Внимание', 'История п...', 'Конфликт', 'Критическое мышление', 'Логопедия', 'Мышление', 'Общая психология', 'Общение', 'Педагогическая психология', 'Познавательные способности', 'Психодиагностика', 'Психология личности', 'Самосознание', 'Семейная психология', 'Социальная компетентность', 'Социальная психология', and 'Чувства', 'Эмоции', 'характер'. Below the filters is a grid of ten exercise cards:

- Тренажер на классификацию (Image of a building)
- Кому в какой вагон? (Image of a train)
- Тренируем мышление. Загадки (Image of a grid)
- Загадки о животных. (Image of a rabbit)
- Положительные и отрицательные (Image of a smiley face)
- Соотнесение эмоций с изображениями (Image of a cat)
- Сказка о чувствах (Image of a person at a computer)
- Упражнение на внимание (Image of a cityscape)
- Не ошибись (Image of colored squares A, B, C, D)
- Найди пару лисят. (Image of a cat)

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 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, there 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, there is a yellow banner with a flowchart illustrating the 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) → "share it" (people and globe icons).

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

- Найти пару (Find a pair)
- Классификация (Classification)
- Хронологическая линейка (Chronological line)
- 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 workspace:

- 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:

Выбрать мультимедийное содержание

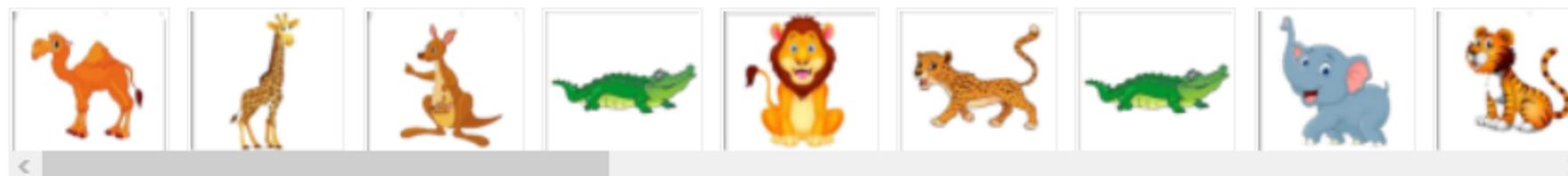
Используйте объемный материал из Википедии!

Ссылка

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

Потяните картинку сюда или нажмите здесь

В последний раз использовано:

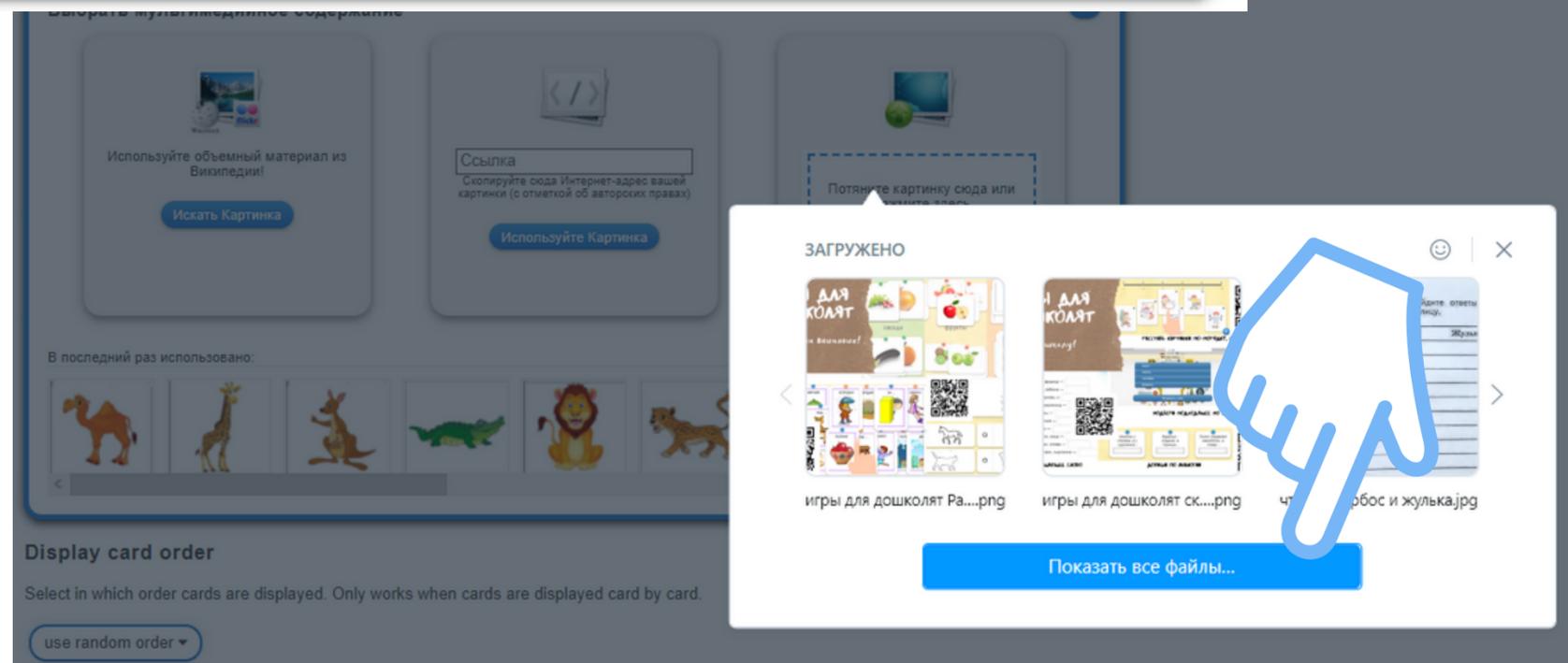
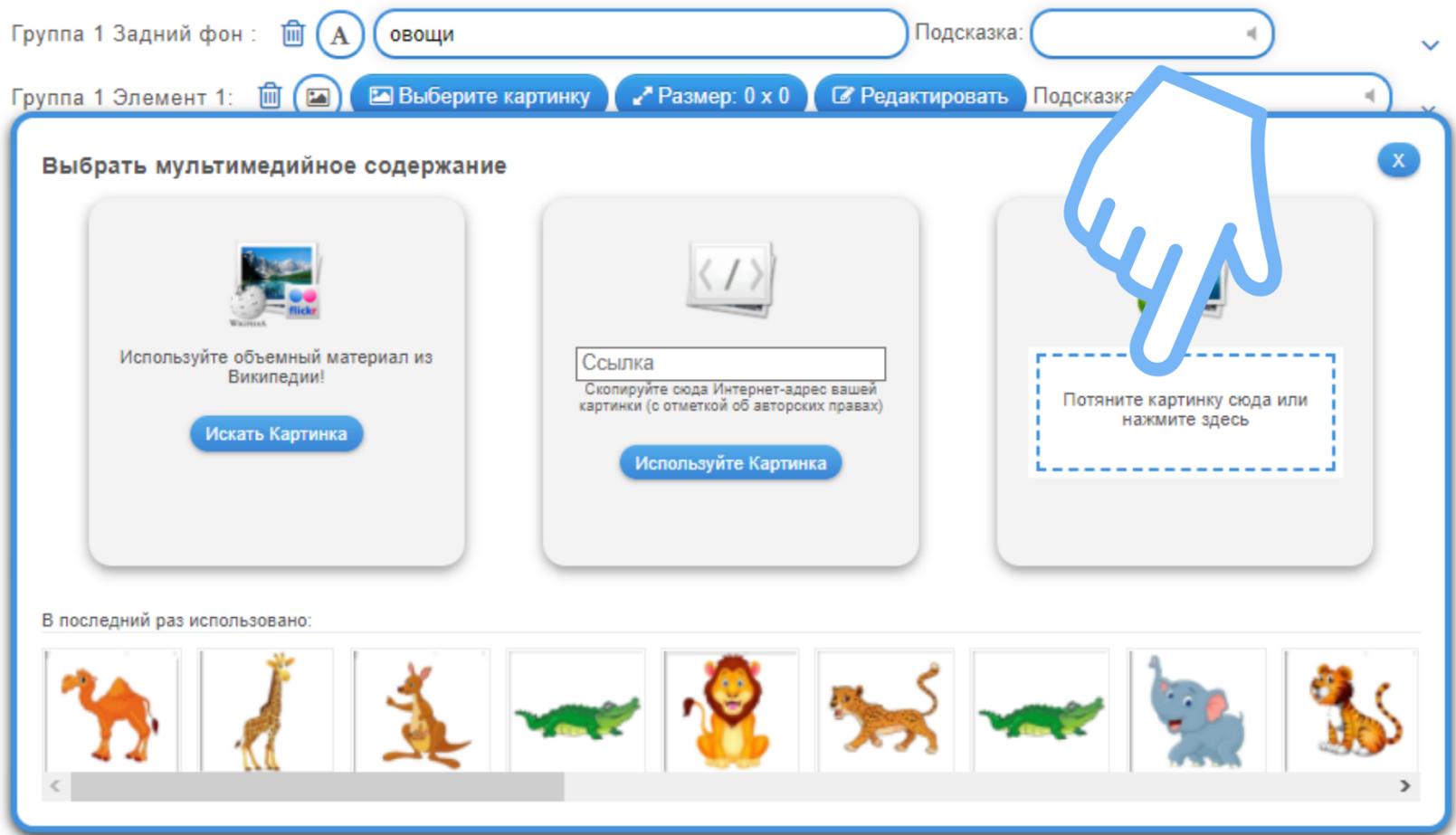


шаг 7

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

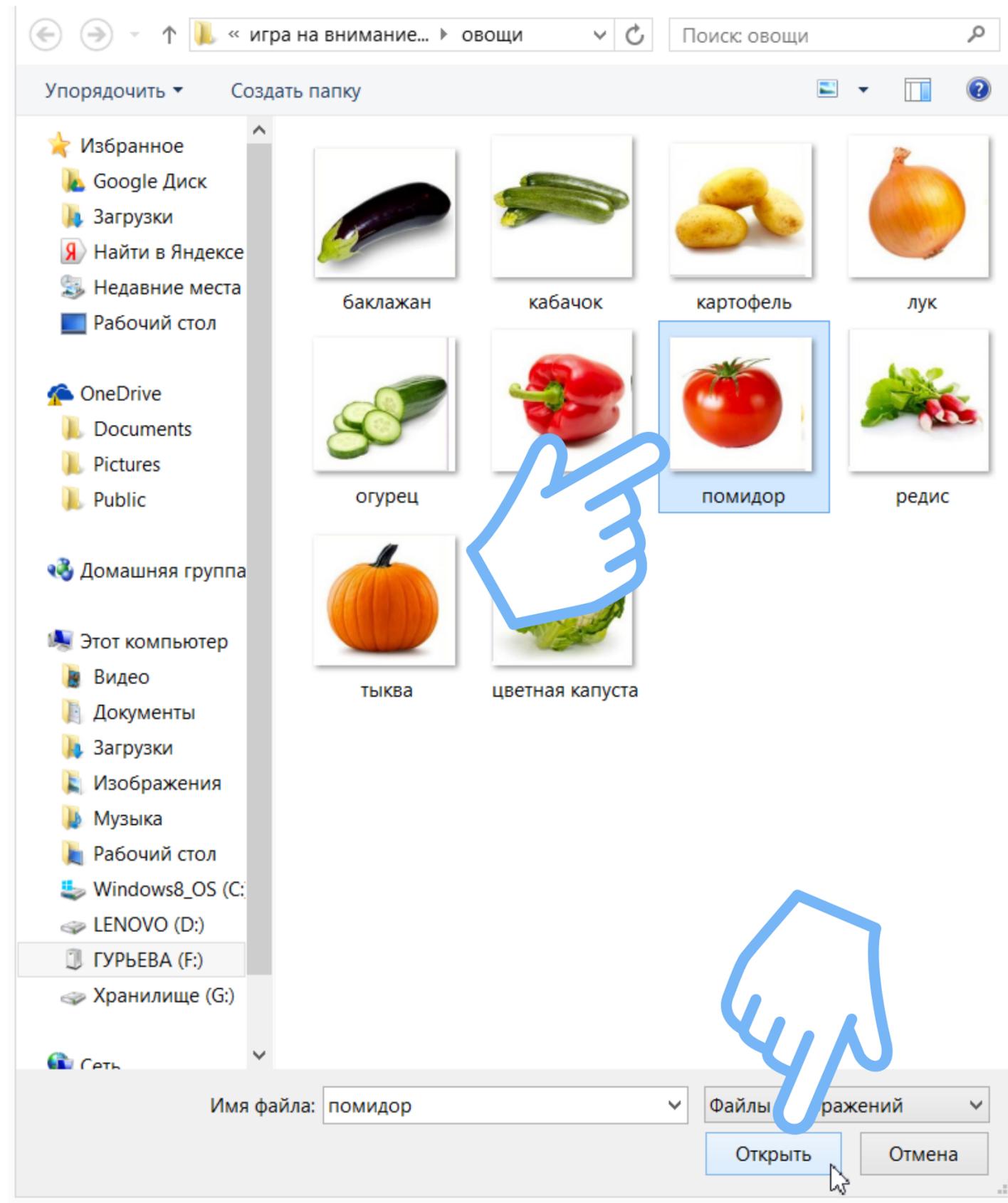
Описание

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:



Видео

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 .

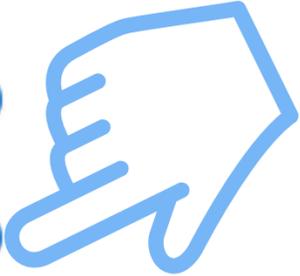
Группа 1 Задний фон : овощи Подсказка:

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

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

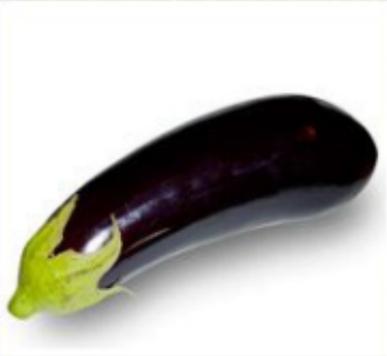
Группа 1 Элемент 3: Выберите картинку Размер: 194 x 195 Редактировать Подсказка:

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

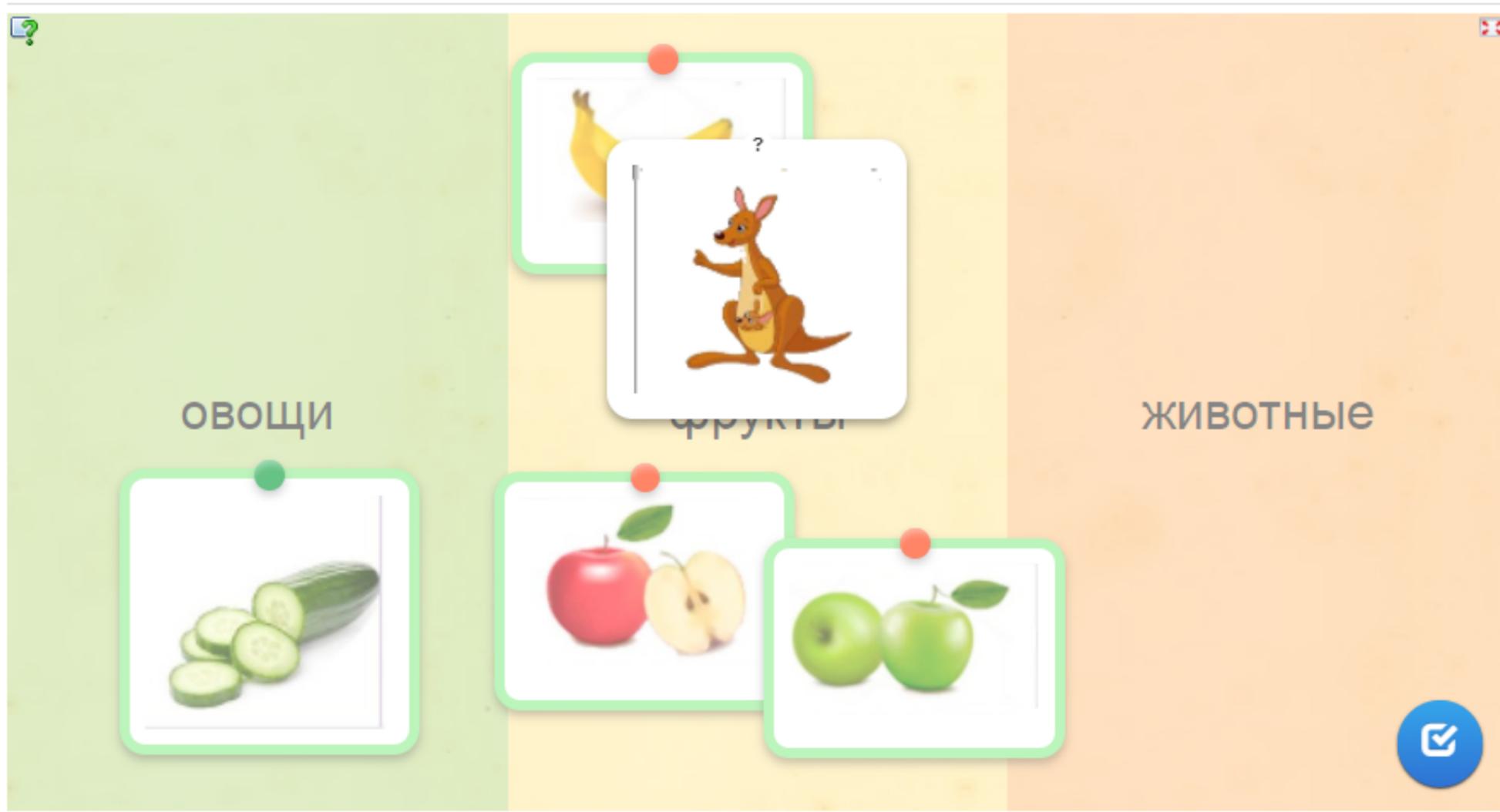
Вы можете создать для выполнения упражнения подсказки, которые пользователь сможет увидеть с помощью значка в верхнем левом углу. Если хотите, можете оставить это поле пустым.



▶ 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 !

The screenshot shows the LearningApps.org website interface. At the top, the logo "LearningApps.org" is visible, along with a user profile "Марина Гурьева" and navigation links: "Поиск", "Все упражнения", "Новое упражнение", "Создать коллекцию", and "Мои упражнения". The main content area displays a game titled "Название не указано" with a large hand icon pointing to the word "ОВОЦИ" (Vegetables) on a green background and "ФРУКТЫ" (Fruits) on an orange background. A notification bubble in the top right corner states: "Ваше упражнение было успешно сохранено! Теперь вы можете найти его у себя в сохраненном варианте, а также при необходимости исправить или дополнить." Below the game, there are three buttons: "Создать подобное упражнение", "Опубликованное упражнение", and "Доработать упражнение". A second notification bubble points to the "Создать подобное упражнение" button, stating: "Теперь вы можете отправить свое упражнение в виде интернет-ссылки или встроить его в какой-нибудь сайт." Below these buttons, there is a section titled "Использовать упражнение" with a "Сообщить о проблеме" link. It contains three input fields: "Ссылка:" with the URL <https://learningapps.org/watch?v=pf7k3dn3a22>, "Встроить:" with the code `<iframe src="https://learningapps.org/watch?v=pf7k3dn3a22" style="border:0px;width:100%;height:500px" allowful`, and "Поделиться:" with the URL <https://learningapps.org/display?v=pf7k3dn3a22>. To the right of these fields is a QR code labeled "QR-Code". At the bottom of the page, there are links for "Информация", "Защита авторских прав и данных", and "Help translating".

Страница ресурсов

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

С их помощью также можно научиться создавать викторины и кроссворды.

