



Министерство культуры Красноярского края  
Красноярская краевая детская библиотека  
Отдел обслуживания  
читателей-детей 11-16 лет

# Создание интерактивных игр с помощью онлайн-сервиса **LearningApps.org**

Методические рекомендации для библиотекарей

Красноярск  
2015

Составитель:

**Н. А. Антонова**, ведущий библиотекарь отдела  
обслуживания читателей-детей 11-16 лет

Компьютерная верстка:

**Р.К. Блинова**, заведующая отделом  
методического обеспечения и инновационной деятельности  
библиотек

Ответственный за выпуск:

**Т.Н. Буравцова**, директор библиотеки

Для детей игра – ведущая деятельность, она имеет большое образовательное значение, тесно связана с обучением, с наблюдениями повседневной жизни. Игра является необходимым условием их всестороннего развития. Играя, дети получают знания, которые отлично усваиваются, а игровые задания во много раз превосходят по обучающему эффекту многократные упражнения.

Современное поколение детей отлично ориентируется в мире коммуникаций, любит пользоваться технологическими новинками. К 10 годам уже вряд ли найдётся ребёнок, который хотя бы один раз в жизни не играл в компьютерную игру.

Интерес детей к играм и увлечённость ИКТ необходимо учитывать при подготовке и проведении библиотечных мероприятий, умело использовать информационные технологии для приобщения детей к чтению. Воспользовавшись стандартными офисными программами или несложными онлайн-сервисами можно подготовить увлекательные электронные интерактивные интеллектуальные игры и викторины, благодаря которым мероприятие станет более актуальным и привлекательным, читатели получают возможность продемонстрировать свои знания и почувствуют себя активными участниками происходящего.

Предлагаем воспользоваться сервисом **LearningApps.org** для разработки интерактивных и мультимедийных игровых мероприятий.

**Сервис LearningApps.org** (<http://learningapps.org/>) – прекрасный online-сервис для разработки электронных обучающих ресурсов, а конкретно – для разнообразных тестовых заданий, позволяет удобно и легко создавать викторины, кроссворды, паззлы, ребусы и многое другое, включая в них не только текст, но и картинки, аудио- и видеоролики. Сервис ориентирован на школьный возраст. При желании каждый библиотекарь, имеющий самые минимальные навыки работы с ИКТ, может создать свой ресурс. Созданные ресурсы с помощью данного сервиса доступны только при наличии доступа в сеть Интернет.

Сами создатели сервиса - Центр Педагогического колледжа информатики образования РН Вегп в сотрудничестве с университетом г. Майнц и Университетом города Циттау/Герлиц – характеризуют этот сервис так:

*LearningApps.org является приложением Web 2.0 для поддержки обучения и процесса преподавания с помощью интерактивных модулей. Существующие модули могут быть непосредственно включены в содержание обучения, а также их можно изменять или создавать в оперативном режиме. Целью является также собрание интерактивных блоков и возможность сделать их общедоступным. Такие блоки (так называемые приложения или упражнения) не включены по этой причине ни в какие программы или конкретные сценарии. Они имеют свою ценность, а именно Интерактивность.*

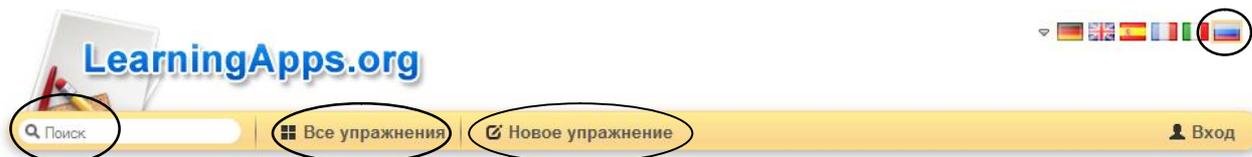
Сервис LearningApps имеет понятный пользовательский интерфейс на 5 языках мира, для выбора нужного языка необходимо в правом верхнем углу выбрать соответствующий флажок.

Верхнее меню представлено тремя вкладками: (возможности)

1. **Поиск** (здесь можно задать термин или поисковое слово, чтобы начать поиск в приложениях);
2. **Все упражнения** (здесь можно посмотреть уже созданные приложения);
3. **Новое упражнение** (здесь можно создавать свои упражнения с помощью готовых шаблонов или своё собственное).

При выборе второй вкладки открывается меню, где можно найти множество заданий и викторин, которыми можно воспользоваться в тот же момент.

При выборе третьей вкладки откроется ряд шаблонов, который можно наполнить своим содержанием (видео со вставками, кроссворд, викторина, лента времени, сетка слов, сортировка картинок, паззлы и т.д.)

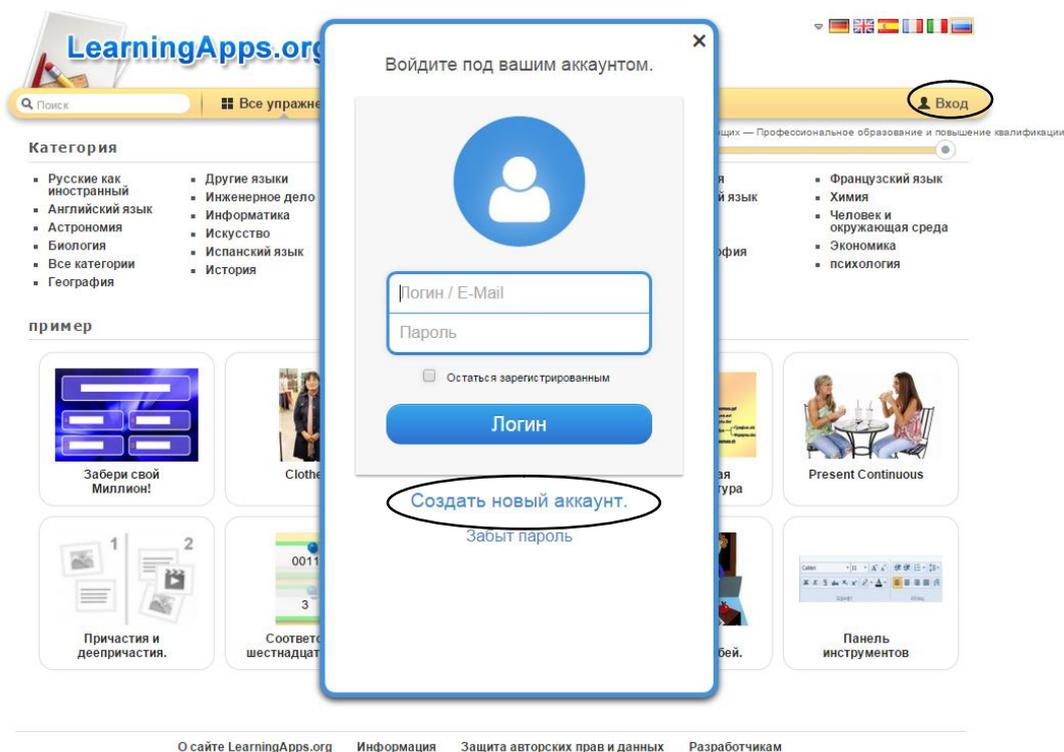


Доступ к готовым ресурсам открыт для незарегистрированных пользователей. Но для создания и сохранения собственных заданий необходимо зарегистрироваться. После регистрации, создав задание, можно тут же опубликовать его или сохранить для личного пользования.

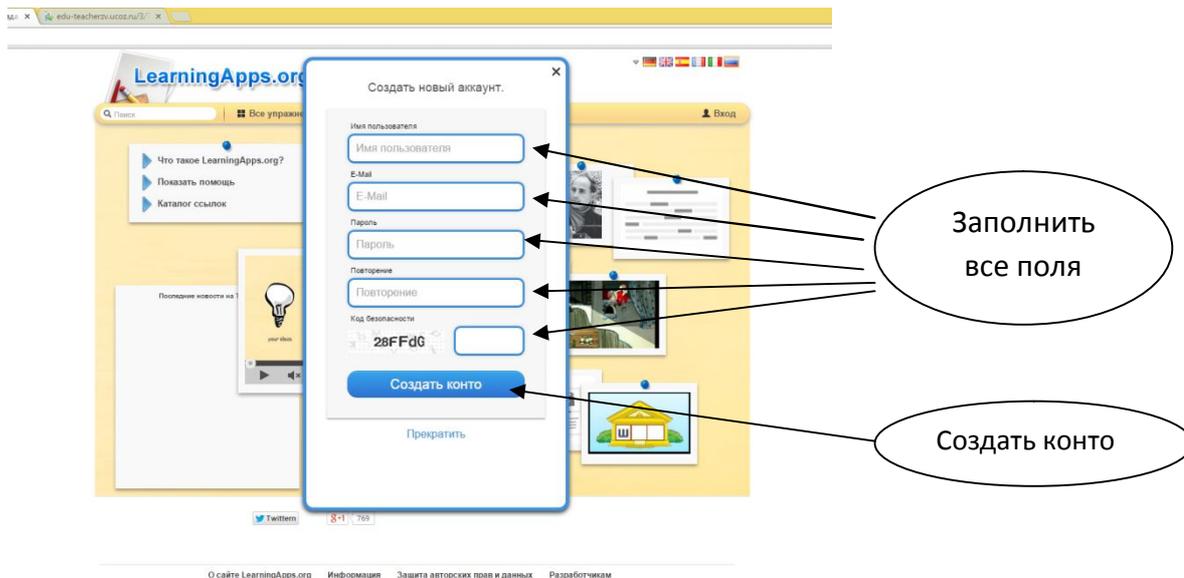
Для прохождения процедуры регистрации на сайте (создание аккаунта) нужно нажать кнопку «Вход», затем кнопку «Создать аккаунт».

Процедура входа на сайт (авторизация) проходит также с использованием данной кнопки.

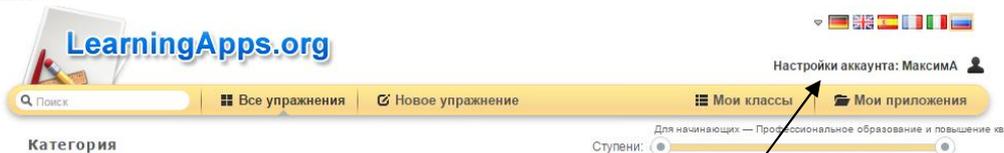
Далее «Создать новый аккаунт».



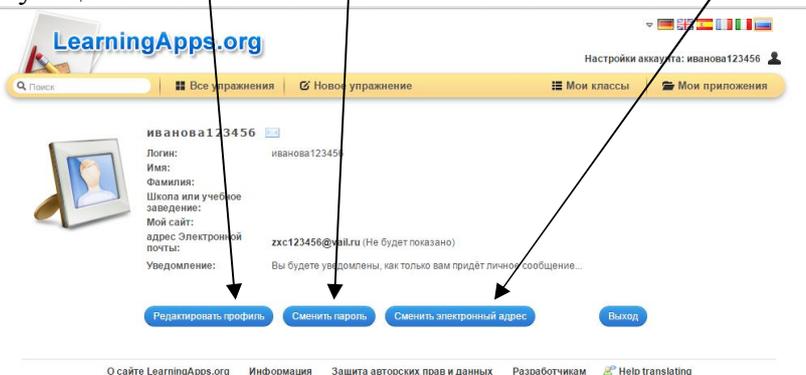
Заполнить все поля, следуя инструкции, появляющейся в окне. Если поля заполнить реальными данными, пользователи сайта смогут узнать автора интерактивного задания в случае его размещения на сайте. После этого нажать кнопку «Создать konto».



Если регистрация прошла успешно, то для входа в аккаунт необходимо нажать «**Мои приложения**».



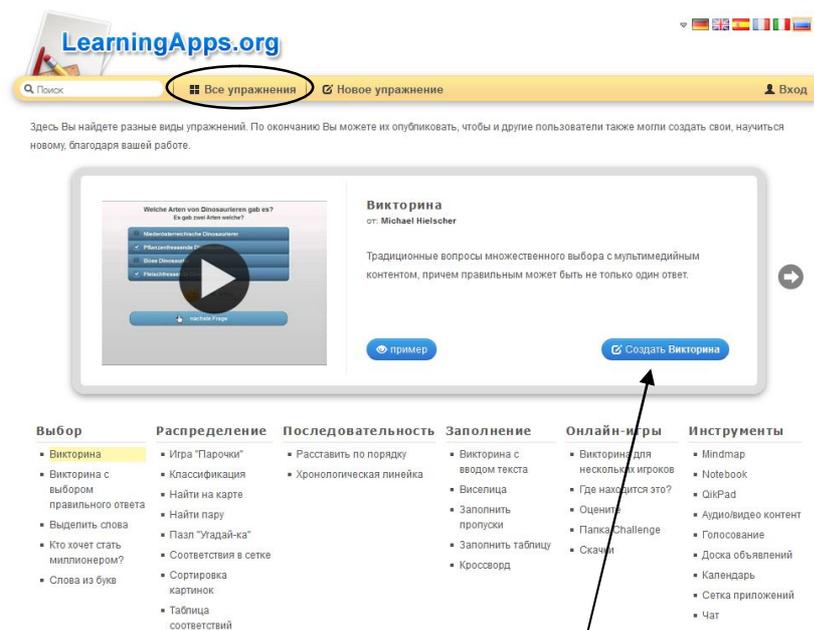
При необходимости, нажав кнопку **Настройки аккаунта: иванова123456**, можно редактировать профиль, изменить пароль, изменить электронный адрес, войдя в соответствующее окно.



После регистрации можно сразу добавлять в папку «Мои приложения» понравившиеся интерактивные задания, уже созданные и размещённые на этом сайте.

Существует два пути создания упражнений:

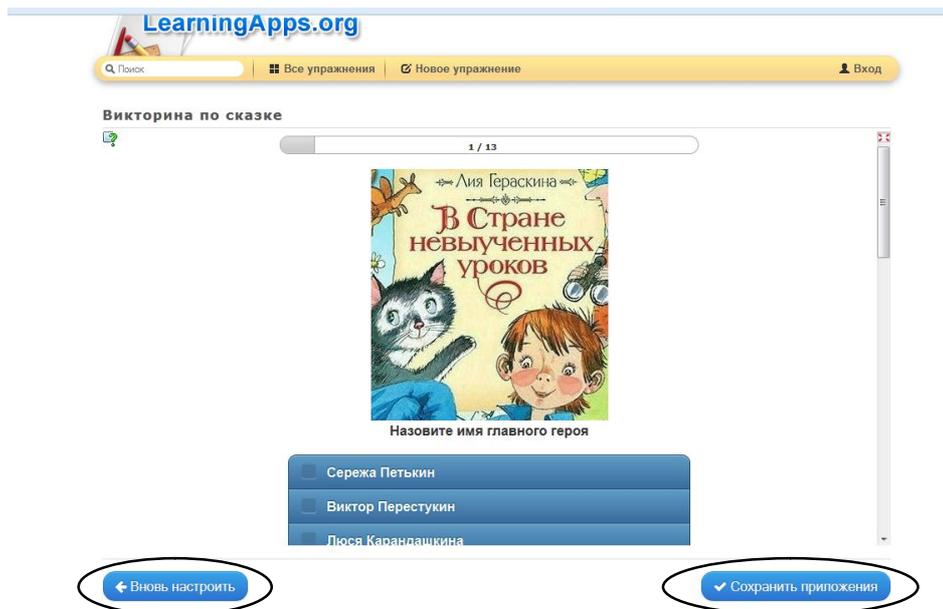
I. Зайти в окно «Все упражнения» и, выбрав тип упражнения и посмотрев готовые примеры, можно создать по аналогии с понравившимся подобное.



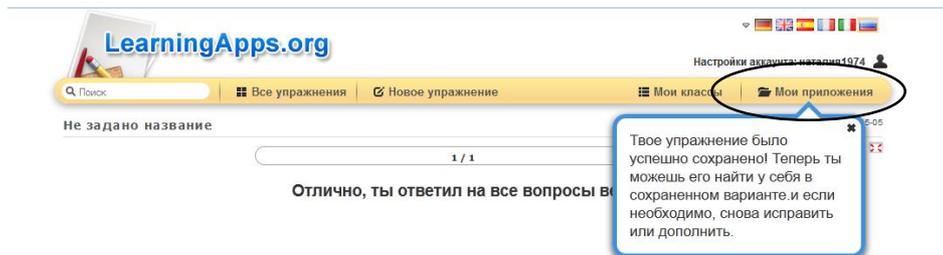
Для этого нужно нажать на кнопку «Создать подобное приложение».



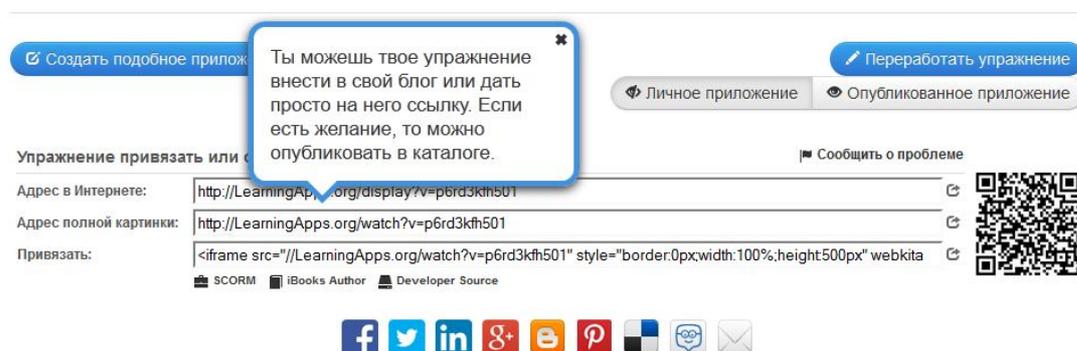
Затем в открывшемся окне просто внести свои изменения. Для просмотра созданного упражнения нажать на кнопку [Установить и показать в предварительном просмотре](#). Если всё устраивает, сохранить своё упражнение, нажав на кнопку «Сохранить приложение», а если есть необходимость что-то изменить – «Вновь настроить».



Все созданные упражнения сохраняются в папке «**Мои приложения**».



При этом автоматически появляются ссылки, с помощью которых можно расположить-привязать сделанное упражнение в своем блоге или даже сохранить архив с исходными файлами упражнения на своем компьютере в формате html, который откроется в любом браузере, а также разместить в каталоге сайта, опубликовав его.



## II. Создать «Новое упражнение».

Все предлагаемые виды упражнений разбиты на несколько категорий.

Выбор	Распределение	Последовательность	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>Игра "Парочки"</li> <li>Классификация</li> <li>Классификация</li> <li>Найти на карте</li> <li>Найти пару</li> <li>Пазл "Угадай-ка"</li> <li>Соответствия в сетке</li> <li>Сортировка картинок</li> <li>Таблица соответствий</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>Викторина с вводом текста</li> <li>Виселица</li> <li>Заполнить пропуски</li> <li>Заполнить таблицу</li> <li>Кроссворд</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Викторина для нескольких игроков</li> <li>Где находится это?</li> <li>Оцените</li> <li>Папка Challenge</li> <li>Скачки</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mindmap</li> <li>Notebook</li> <li>QikPad</li> <li>Аудио/видео контент</li> <li>Голосование</li> <li>Доска объявлений</li> <li>Календарь</li> <li>Сетка приложений</li> <li>Чат</li> </ul>

Чтобы ознакомиться с конкретным шаблоном, можно прочитать справку. Для этого необходимо нажать на кнопку с названием шаблона и прочитать аннотацию к нему.

The screenshot shows the LearningApps.org interface. At the top, there's a search bar and navigation links. Below, a preview of a quiz template is shown with a play button. To the right of the preview, there's a description: 'Викторина с выбором правильного ответа от: Michael Hielscher. Классические задания формата Multiple-Choice с мультимедийным содержанием.' Below this, there are two buttons: 'пример' (example) and 'Создать Викторина с выбором правильного ответа' (Create Quiz with correct answer selection). An arrow points from the text above to the 'Создать...' button.

Все предлагаемые виды упражнений разбиты на несколько категорий:

Выбор	Распределение	Последовательность	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>Игра "Парочки"</li> <li>Классификация</li> <li>Найти на карте</li> <li>Найти пару</li> <li>Пазл "Угадай-ка"</li> <li>Соответствия в сетке</li> <li>Сортировка картинок</li> <li>Таблица соответствий</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>Викторина с вводом текста</li> <li>Виселица</li> <li>Заполнить пропуски</li> <li>Заполнить таблицу</li> <li>Кроссворд</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Викторина для нескольких игроков</li> <li>Где находится это?</li> <li>Оцените</li> <li>Папка Challenge</li> <li>Скачки</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mindmap</li> <li>Notebook</li> <li>QikPad</li> <li>Аудио/видео контент</li> <li>Голосование</li> <li>Доска объявлений</li> <li>Календарь</li> <li>Сетка приложений</li> <li>Чат</li> </ul>

### Категория ВЫБОР.

#### Викторина

Традиционные вопросы множественного выбора с мультимедийным контентом, причем правильным может быть не только один ответ.

#### Викторина с выбором

Традиционные вопросы множественного выбора с мультимедийным контентом с одним правильным ответом.

**правильного  
ответа.**

**Выделить слова**

Основная задача упражнения в том, чтобы выделить необходимые слова из данного текста.

**Кто хочет стать  
миллионером?**

Аналог известной игры. 6 уровней сложности. На каждый уровень можно добавить по несколько вопросов.

**Слова из букв**

Нужно составить слова из лежащих рядом друг с другом букв в сетке. Можно задать: расположение слов по диагонали, показывать искомые слова.

### **Категория РАСПРЕДЕЛЕНИЕ.**

**Игра «Парочки»**

Классическая игра "Открой пару" с использованием не только картинок, но и текста.

**Классификация**

Шаблон поможет создать от 2 до 4 групп, к которым затем должны быть соотнесены элементы.

**Найди на карте**

В упражнении на карте располагаются метки-вопросы в виде текста, изображения, аудио или видео элементов.

**Найди пару**

С помощью данного шаблона можно соотнести два мультимедийных элемента между собой (пару).

**Пазл «Угадай-ка»**

В данном задании можно назначить до 6 групп понятий. Внутри рабочего поля все элементы располагаются хаотично. Нужно определить к какой группе понятий относится каждый элемент. При правильном выборе открывается часть картинки или видео на заднем плане (пазлы).

**Соответствия в  
сетке**

Шаблон напоминает упражнение «Найди пару»: нужно соотнести элемент (мультимедийный) одного множества мультимедийному элементу из второго множества.

**Сортировка  
картинок**

Данный шаблон напоминает задание «Найди на карте», только в нём в качестве заднего плана используется не карта, а произвольное изображение. На него добавляются в нужных местах мультимедийные метки (текст, изображение, аудио или видео). Пользователь видит, где на рисунке находится метка. Его задача сопоставить ее и мультимедийный элемент.

**Таблица  
соответствий**

Более сложный вариант задания «Соответствие в сетке». Теперь каждый элемент (мультимедийный) из первого множества имеет 2-е характеристики и задача пользователя правильно расположить его в таблице (на пересечении 2-х характеристик).

### **Категория ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ.**

**Расставить по  
порядку**

С помощью этого шаблона вы можете расположить в правильном порядке тексты, видео, картинки и аудио.

## **Хронологическая линейка**

С помощью данного шаблона вы можете настроить шкалу времени (или любую другую шкалу), на которой расположатся ваши: информация в виде текста, картинки или видео/аудио информация.

### **Категория ЗАПОЛНЕНИЕ**

#### **Викторина с вводом текста**

Викторина с вводом ответа на каждый вопрос. Можно указать несколько правильных ответов на каждый вопрос.

#### **Виселица**

Найдите искомое слово, нажимая на буквы, прежде чем будете полностью "повешены".

#### **Заполнить пропуски**

Цель этого упражнения в том, чтобы заполнить все пропуски в тексте. В данном упражнении можно использовать выпадающее меню с фиксированными словами (фразами) или предоставить пользователю самим вписывать ответы.

#### **Заполнить таблицу**

Таблица с 5 столбцами (максимум), которую необходимо заполнить верными данными согласно заданию. Ответ в каждую ячейку пользователь вписывает самостоятельно.

#### **Кроссворд**

Цель данного упражнения в том, чтобы разгадать кроссворд. Задание может быть текстом, рисунком, аудио или видео информацией. Также можно задать «итоговое» слово.

### **Категория ОНЛАЙН ИГРЫ.**

#### **Викторина для нескольких игроков**

Данный шаблон позволяет нескольким игрокам (1-4) выбирать для ответа вопросы из различных категорий и разного уровня сложности. Вопросы могут быть отсортированы по сложности и, соответственно, дают больше очков игре. Аналог телевизионной передачи «Своя игра».

#### **Где находится это?**

Аналог упражнения «Сортировка картинок» для нескольких игроков (до 3-х).

#### **Оцените**

Игра-викторина для нескольких игроков (до 4). В качестве ответа должны быть числа.

#### **Папка Challenge**

В этой игре на 2 или 4 игрока нужно привести в порядок элементы (термины, понятия, числа). Задается начальное и конечное значение.

#### **Скачки**

Участники (до шести игроков) отвечают на вопросы, пытаясь закончить раньше остальных.

## Категория ИНСТРУМЕНТЫ.

<b>Mindmap (интеллект карты)</b>	Способ изображения процесса общего системного мышления с помощью схем. Диаграмма связей реализуется в виде древовидной схемы, на которой изображены слова, идеи, задачи или другие понятия, связанные ветвями, отходящими от центрального понятия или идеи.
<b>Notebook</b>	Обычная книжка для записей.
<b>QikPad</b>	QikPad – блокнот для записей с добавлением чата. Возможно совместное создание и редактирование текста.
<b>Аудио / видео контент</b>	В видео или аудио контент добавляются вставки-вопросы или примечания. Для дальнейшего воспроизведения нужно ответить на вопрос или после обсуждения нажать кнопку Далее.
<b>Голосование</b>	Предложите один или несколько вопросов для голосования. По желанию вопрос задается раз в день, в час или в случайном порядке.
<b>Доска объявлений</b>	Онлайн-доска объявлений для размещения заметок с мультимедийным контентом. Возможна совместная работа.
<b>Календарь</b>	Нечто похожее на календарное и почасовое расписание в виде таблицы (почти не переведен).
<b>Сетка приложений</b>	Возможность объединить несколько упражнений
<b>Чат</b>	Простой чат для вашего сайта.

## Примеры создания упражнений с помощью шаблонов в LearningApps.

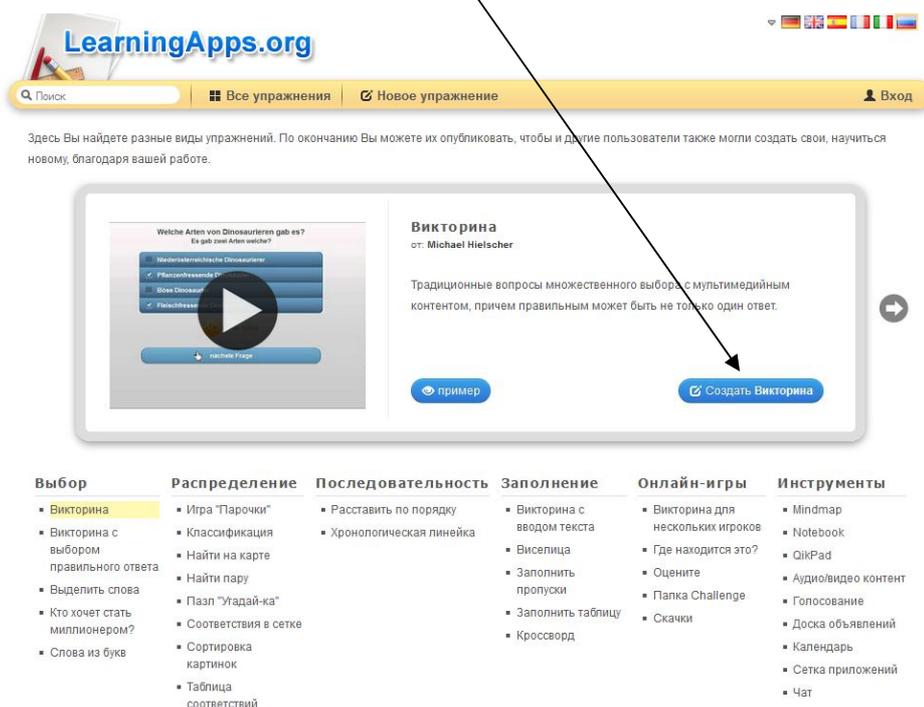
### Категория «Выбор».

#### Викторина.

Традиционные вопросы множественного выбора с мультимедийным контентом, причем правильным может быть не один ответ.

1. Нажать клавишу  Новое упражнение

## 2. Нажать клавишу «Создать Викторина».



The screenshot shows the LearningApps.org interface. At the top, there is a search bar and navigation links for 'Все упражнения' and 'Новое упражнение'. Below this, a text box explains that users can find various exercises and publish them. The main content area features a preview of a quiz titled 'Welche Arten von Dinosauriern gab es?' with a 'play' button and a 'Создать Викторина' button. An arrow points from the text 'Нажать клавишу «Создать Викторина».' to this button. Below the main content, there is a grid of categories: 'Выбор', 'Распределение', 'Последовательность', 'Заполнение', 'Онлайн-игры', and 'Инструменты'. The 'Выбор' category is highlighted in yellow.

Выбор	Распределение	Последовательность	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>Игра "Парочки"</li><li>Классификация</li><li>Найти на карте</li><li>Найти пару</li><li>Пазл "Угадай-ка"</li><li>Соответствия в сетке</li><li>Сортировка картинок</li><li>Таблица соответствий</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>Викторина с вводом текста</li><li>Виселица</li><li>Заполнить пропуски</li><li>Заполнить таблицу</li><li>Кроссворд</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Викторина для нескольких игроков</li><li>Где находится это?</li><li>Оцените</li><li>Папка Challenge</li><li>Скачки</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Mindmap</li><li>Notebook</li><li>QikPad</li><li>Аудио/видео контент</li><li>Голосование</li><li>Доска объявлений</li><li>Календарь</li><li>Сетка приложений</li><li>Чат</li></ul>

## 3. Название приложения.

Пример: «Сказочный мир Г. Х. Андерсена»

## 4. Постановка задачи (Текст задания).

Пример: Ответь на вопросы викторины – стань знатоком сказок Г. Х. Андерсена.

## 5. Вопросы – возможно одно из следующих действий:

В окне «Текст» - ввести текст вопроса.

Пример: Из какого предмета кухонного обихода отлили стойкого оловянного солдата и его братьев из сказки Г. Х. Андерсена?

В окне «Картинка» - вставить картинку одним из предлагаемых способов, а именно:

- 1.Использовать объемный материал из Википедии (Искать Картинка);
2. Скопировать Интернет адрес (URL) картинки, нажав правую клавишу мыши и выбрав «Копировать URL или ссылку на изображение» (Используйте Картинка);
- 3.Выбрать из имеющихся картинок данного компьютера, потянув необходимую картинку и вставив её в окошко:

## Вопросы

Задайте один вопрос и до 5 ответов возможных, не забывая указать правильный и все неверные ответы

Вопрос 1: Выберите картинку Размер: 0 x 0 редактировать Указание:

### Выбрать мультимедийное содержание

1. Используйте объемный материал из Википедии!  
[Искать Картинку](#)

2. URL  
Скопируйте сюда Интернет адрес вашей картинки  
[Используйте Картинку](#)

3. Потяните картинку сюда или нажмите здесь  
Изображение загружается [imgur.com](#)

В последний раз использовано:

Вопрос 2: [Текст](#) [Картинка](#) [Текст для произнесения](#) [Аудио](#) [Видео](#)

Ответ 1: [Текст](#) [Картинка](#) [Текст для произнесения](#) [Аудио](#) [Видео](#)

Правильно?

Ответ 2: [Текст](#) [Картинка](#) [Текст для произнесения](#) [Аудио](#) [Видео](#)

Правильно?

В окне «Текст для произнесения» - написать текст.

В окне «Аудио» - вставить аудиофрагмент одним из предлагаемых способов, а именно:

- 1.Использовать огромную библиотеку YouTube;
2. Скопировать YouTube – URL адрес Аудио и вставить его в соответствующее окно:
3. Снять или записать Аудио, используя возможности данного компьютера.

## Вопросы

Задайте один вопрос и до 5 ответов возможных, не забывая указать правильный и все неверные ответы

Вопрос 1: Выберите картинку Размер: 0 x 0 редактировать Указание:

Ответ 1: Выберите аудио Время: 0:00 - 0:00 Указание:

### Выбрать мультимедийное содержание

1. Используйте огромную библиотеку YouTube  
[Искать Аудио](#)

2. URL  
Скопируйте сюда YouTube-URL  
[Используйте Аудио](#)

3. Сейчас начните Аудио записывать.  
[Снять или записать Аудио](#)  
[Аудио upload](#)

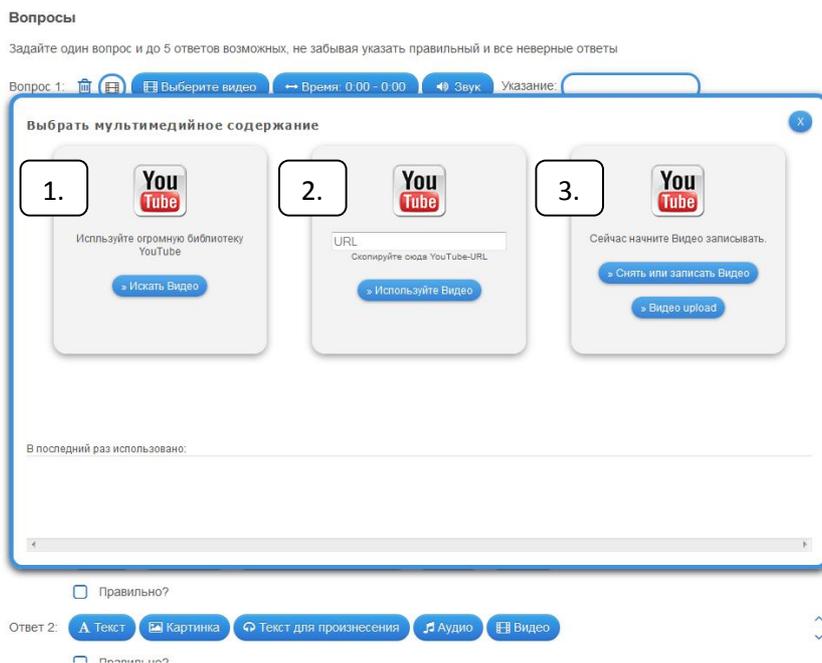
В последний раз использовано:

Ответ 2: [Текст](#) [Картинка](#) [Текст для произнесения](#) [Аудио](#) [Видео](#)

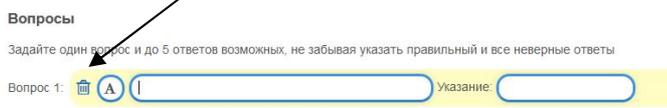
В окне «Видео» - вставить видеофрагмент одним из предлагаемых способов:

- 1.Использовать огромную библиотеку YouTube;
2. Скопировать YouTube-URL;

### 3. Снять или записать Видео, используя возможности данного компьютера.



При этом, если что-то не устраивает и необходимо что-то изменить, то можно нажать клавишу со значком  и таким образом удалить ненужное. Это касается всех вариантов вопросов и ответов.



### 6. Ответы – поступить аналогично п. 4.

В окне «Текст» - ввести текст вопроса.

В окне «Картинка» - вставить картинку одним из предлагаемых способов, а именно:

1. Использовать объемный материал из Википедии (Искать Картинка);
2. Скопировать Интернет адрес (URL) картинки, нажав правую клавишу мыши и выбрав «Копировать URL или ссылку на изображение» (Используйте Картинка);
3. Выбрать из имеющихся картинок данного компьютера, потянув необходимую картинку и вставив её в окошко.

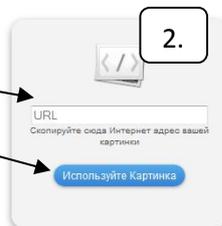
Может быть до 5 вариантов ответов.

Пример: В окне «Картинка» - вставить картинку с помощью способа 2.

Для этого необходимо найти в Интернете подходящую картинку и скопировать ее URL-адрес или ссылку на изображение.

Далее вставить ее в окно.

И затем нажать «Используйте картинка».



## Вопросы

Задайте один вопрос и до 5 ответов возможных, не забывая указать правильный и все неверные ответы

Вопрос 1: Из какого предмета кухонного обихода отлили стойкого оловянного солдатика и его братьев из сказки Г. Х. Андерсена? Указание:

Ответ 1: Выберите картинку Размер: 1015 x 594 редактировать Указание:

Правильно?

Ответ 2: Выберите картинку Размер: 500 x 354 редактировать Указание:

Правильно?

Ответ 3: Выберите картинку Размер: 500 x 354 редактировать Указание:

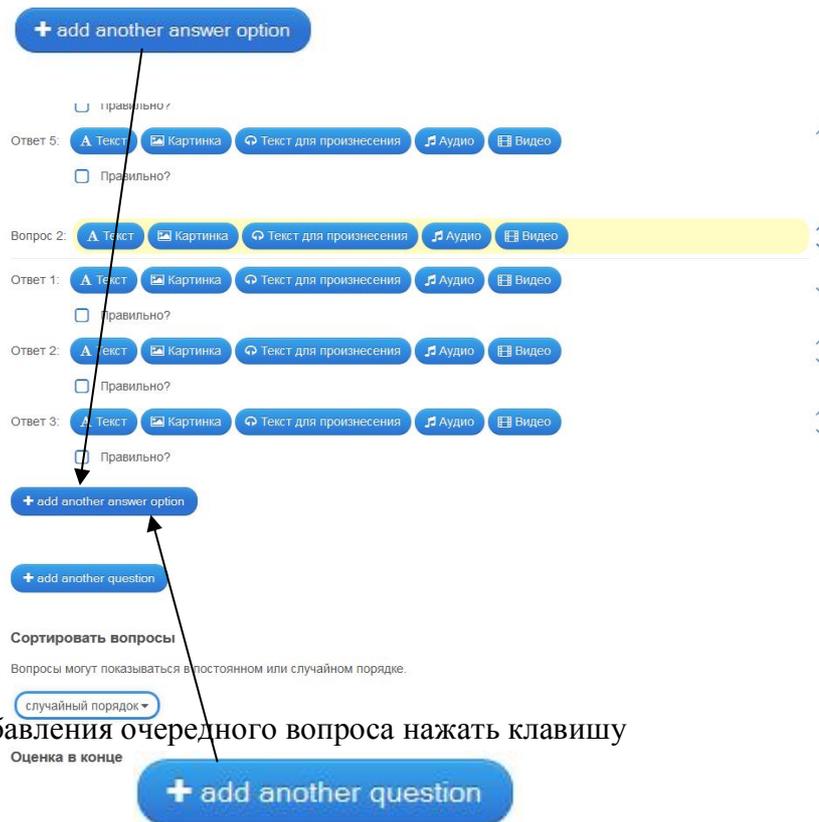
Правильно?



Сортировать вопросы

При необходимости/желании в окне «Указание» добавить дополнительный текст.

7. Для добавления очередного варианта ответа нажать клавишу



Правильно?

Ответ 5: Текст Картинка Текст для произнесения Аудио Видео

Правильно?

Вопрос 2: Текст Картинка Текст для произнесения Аудио Видео

Ответ 1: Текст Картинка Текст для произнесения Аудио Видео

Правильно?

Ответ 2: Текст Картинка Текст для произнесения Аудио Видео

Правильно?

Ответ 3: Текст Картинка Текст для произнесения Аудио Видео

Правильно?

Сортировать вопросы

Вопросы могут показываться в постоянном или случайном порядке.

Оценка в конце

8. Для добавления очередного вопроса нажать клавишу

Ответ 5:

Правильно?

Вопрос 2:

Ответ 1:

Правильно?

Ответ 2:

Правильно?

Ответ 3:

Правильно?

#### Сортировать вопросы

Вопросы могут показываться в постоянном или случайном порядке.

Оценка в конце

9. **Сортировать вопросы** (вопросы могут показываться в постоянном или случайном порядке.)

10. **Оценка в конце** – при использовании этой опции в случае неправильного ответа осуществляется переход на следующий вопрос. Правильный(е) ответ(ы) будет выделяться цветом. По окончании викторины можно будет посмотреть сколько правильных ответов было дано.

11. **Разрешить просмотр правильных ответов** - при неправильном ответе верное решение может быть показано по запросу.

12. **Обратная связь** - задать текст, который будет высвечиваться, если все ответы были верны.

13. **Фоновая картинка** - выбрать фоновую картинку для викторины, эту опцию можно использовать по желанию. (см. п. 4)

14. **Помощь** – можно создать некоторые подсказки, как ответить на вопрос. Они могут быть доступны пользователю через небольшой значок в верхнем левом углу либо оставить это поле пустым.

15. **Установить и показать в предварительном просмотре** – возможность просмотреть и исправить неудачные места – кнопка

16. Для исправления нажать клавишу

17. Если все устраивает – нажать клавишу

После сохранения данное упражнение находится во вкладке **Мои упражнения** и доступно для использования, редактирования и встраивания в сетевые ресурсы. Убедиться в этом можно, зайдя в **Мои приложения**. При этом, по желанию открыв созданное задание в своей папке **Мои приложения**, его можно править, создавать подобное, создавать новое

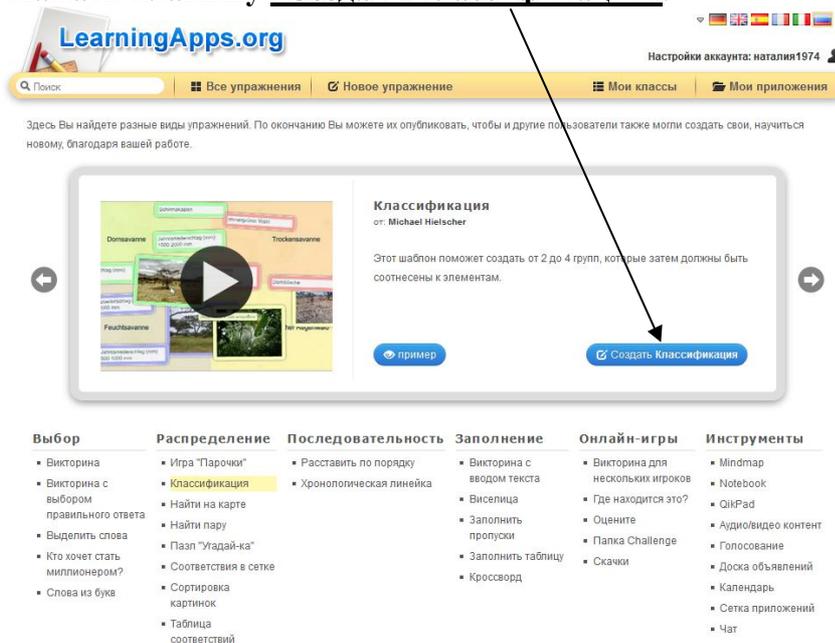
пустое приложение по этому шаблону, а также просматривать другие упражнения, созданные по этому шаблону.

## Категория «Распределение».

### Классификация.

Создание от 2 до 4 групп, которые затем должны быть соотнесены к элементам.

1. Нажать клавишу  Новое упражнение
2. Нажать клавишу **«Создать Классификация»**.



3. **Название приложения.**  
Пример: «Телеграммы литературных героев».

4. **Постановка задачи (Текст задания).**

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

Пример: **Прочитав текст телеграммы, найдите литературного героя, который мог бы отправить её. Перетащите текст телеграммы к картинке с литературным героем.**

5. **Описание**

#### Пары

Задайте пары и соответствия. Это может быть текст и видео или аудио и текст - по вашему желанию.

«Пара 1» - возможно одно из следующих действий:

В окне «Текст» - ввести текст вопроса.

В окне «Картинка» - вставить картинку одним из предлагаемых способов, а именно:

- 1.Использовать объемный материал из Википедии (Искать Картинка);
2. Скопировать Интернет адрес (URL) картинки, нажав правую клавишу мыши и выбрав «Копировать URL или ссылку на изображение» (Используйте Картинка);
- 3.Выбрать из имеющихся картинок данного компьютера, потянув необходимую картинку и вставив её в окошко.

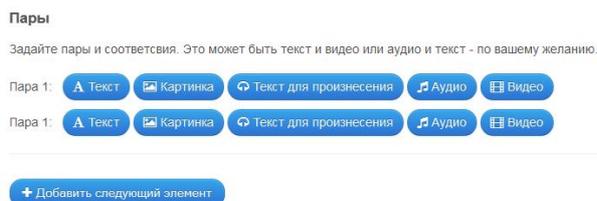
В окне «Текст для произнесения» - написать текст;

В окне «Аудио» - вставить аудиофрагмент одним из предлагаемых способов, а именно:

- 1.Использовать огромную библиотеку YouTube;
2. Скопировать YouTube – URL адрес Аудио и вставить его в соответствующее окно;
3. Снять или записать Аудио, используя возможности данного компьютера.

В окне «Видео» - вставить видеофрагмент одним из предлагаемых способов:

- 1.Использовать огромную библиотеку YouTube;
2. Скопировать YouTube-URL;
3. Снять или записать Видео, используя возможности данного компьютера.

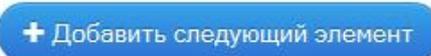


Пример:

1.«Пара 1»: в окно  вставить текст «Срочно вызвали на конференцию самых правдивых путешественников. Тема моего выступления: «Спасение утопающих – дело рук самих утопающих».

2.«Пара 1»: в окно  - вставить картинку с помощью способа 3.

6. Для добавления следующей пары (и всех последующих) нажать клавишу

 Добавить следующий элемент

7. Далее все делается аналогично п. 5.

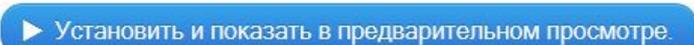
8. **Дополнительные, но необязательные элементы**, которые не влияют на решение - можно задать до трёх дополнительных элементов, которые будут показаны, но они не играют роли при решении задачи или упражнения.

9. **Удалять правильно составленные пары** - если пары составлены правильно, они автоматически проверяются и удаляются. Если эта опция не активирована, то составленные пары останутся на экране до тех пор, пока пользователь не решит проверить решение.

10. **Обратная связь** - задать текст, который будет высвечиваться, если найдено правильное решение.

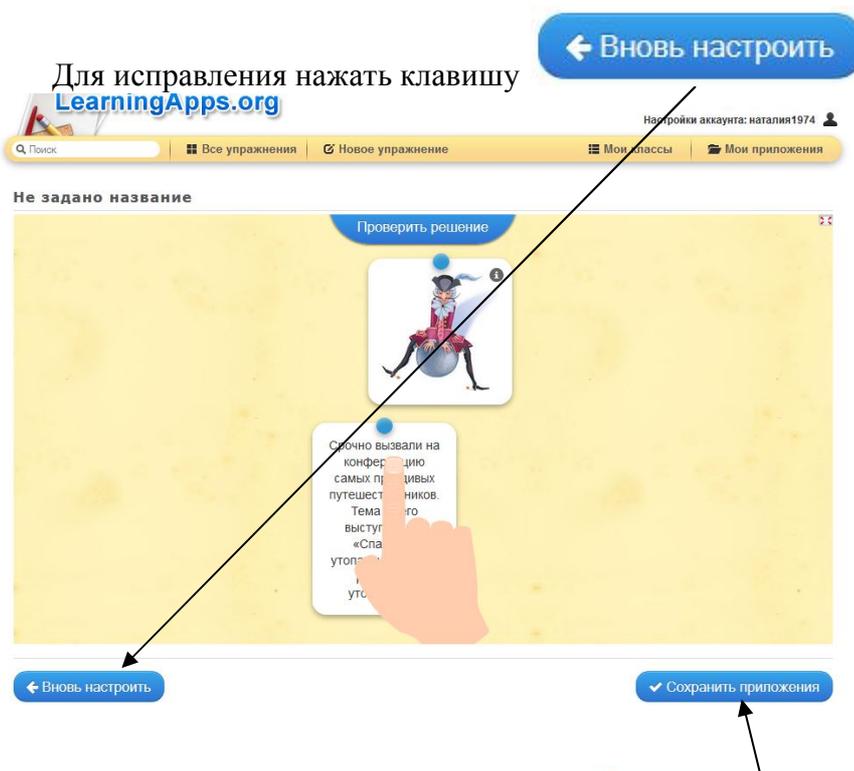
11. **Помощь** - создать некоторые подсказки, как решить задание. Они могут быть доступны пользователю через небольшой значок в верхнем левом углу. В противном случае оставить это поле пустым.

12. **Установить и показать в предварительном просмотре** – возможность просмотреть и исправить неудачные места – кнопка

 Установить и показать в предварительном просмотре.

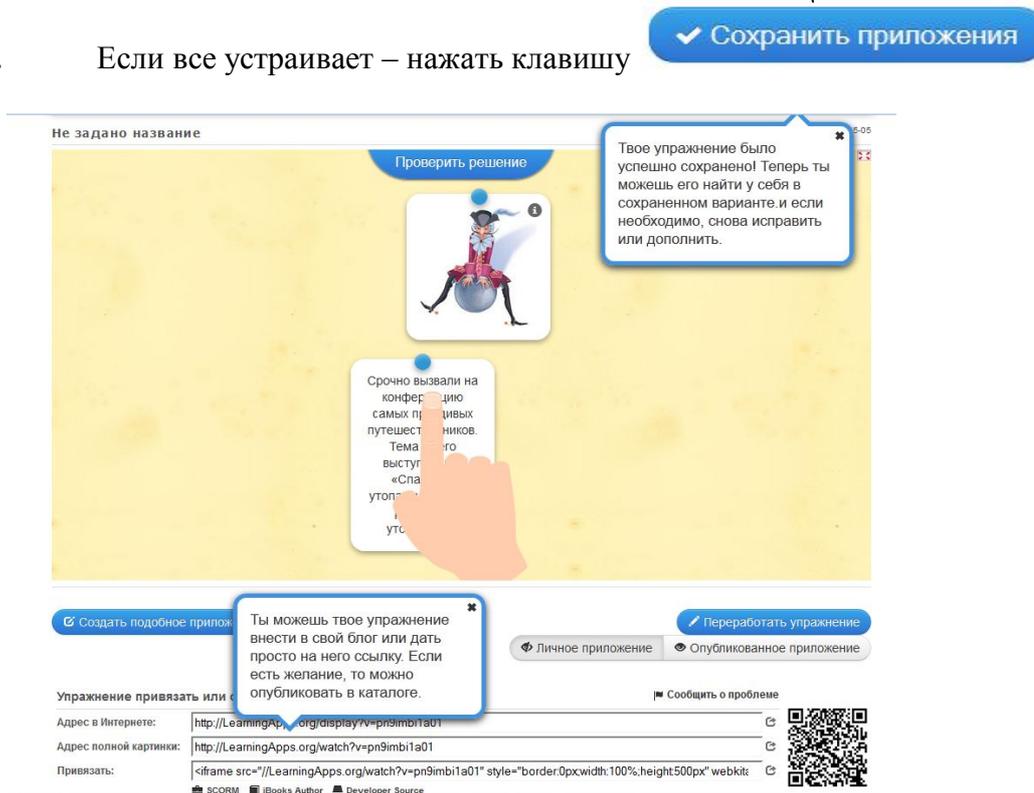
13.

Для исправления нажать клавишу



14.

Если все устраивает – нажать клавишу



После сохранения данное упражнение находится во вкладке **Мои упражнения** и доступно для использования, редактирования и встраивания в сетевые ресурсы. Убедиться в этом можно, зайдя в **Мои приложения**. При этом по желанию открыв созданное задание в своей папке **Мои приложения** его можно править, создавать подобное, создавать новое пустое приложение по этому шаблону, а также просматривать другие упражнения, созданные по этому шаблону.

## Категория «Последовательность».

### Хронологическая линейка.

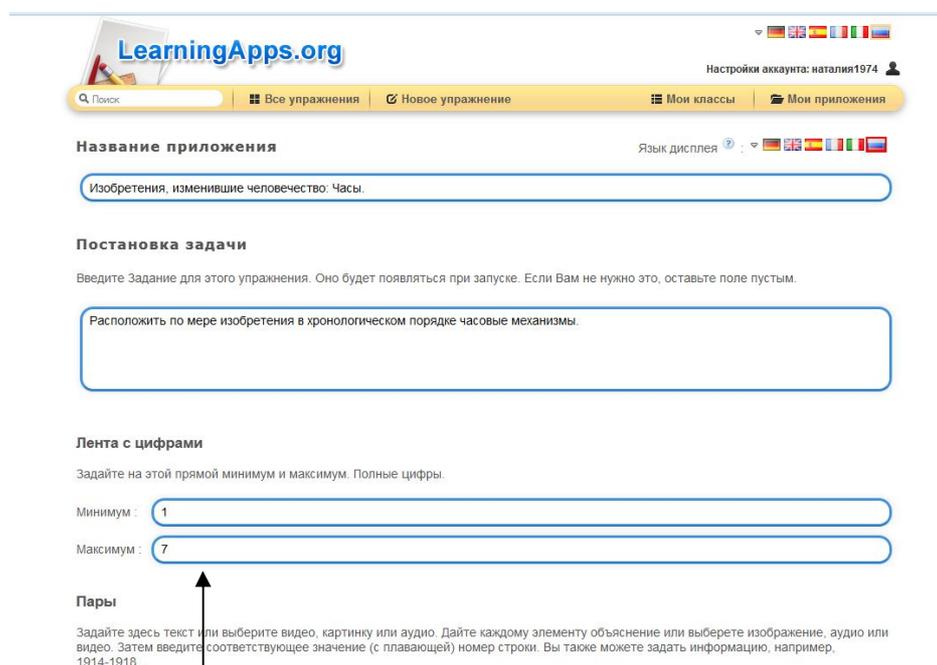
С помощью данного шаблона можно настроить шкалу времени, на которой расположится информация в виде текста, картинки или видео/аудио.

1. Нажать клавишу 
2. Нажать клавишу «Создать Хронологическая линейка».
3. Постановка задачи

Пример: расположить по мере изобретения в хронологическом порядке часовые механизмы.

4. Лента с цифрами

Задать на этой прямой минимум и максимум. Только полные цифры.



LearningApps.org

Настройки аккаунта: natalia1974

Поиск

Все упражнения

Новое упражнение

Мои классы

Мои приложения

Название приложения

Изобретения, изменившие человечество: Часы

Язык дисплея

Постановка задачи

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

Расположить по мере изобретения в хронологическом порядке часовые механизмы.

Лента с цифрами

Задать на этой прямой минимум и максимум. Полные цифры.

Минимум: 1

Максимум: 7

Пары

Задать здесь текст или выберите видео, картинку или аудио. Дайте каждому элементу объяснение или выберите изображение, аудио или видео. Затем введите соответствующее значение (с плавающей) номер строки. Вы также можете задать информацию, например, 1914-1918.

**Пример: от 1 до 7 (столько заданий – часов)**

5. Пары

Задать в строке «Элемент» текст или выбрать видео, картинку или аудио. Дать каждому элементу объяснение или выбрать изображение, аудио или видео.

Пример: в окне «Картинка» вставить картинку солнечных часов, с Указанием – Солнечные часы. При нажатии на картинку пользователь будет видеть под ней надпись «солнечные часы».

Затем в строке «Оценка» ввести соответствующее значение для размещения на плавающей строке.

Пример: для этого задания в строке «Оценка» ставится цифра 1, т. к. это первые часы в истории.

### Лента с цифрами

Задайте на этой прямой минимум и максимум. Полные цифры.

Минимум :

Максимум :

### Пары

Задайте здесь текст или выберите видео, картинку или аудио. Дайте каждому элементу объяснение или выберите изображение, аудио или видео. Затем введите соответствующее значение (с плавающей) номер строки. Вы также можете задать информацию, например, 1914-1918.

Элемент: Выберите картинку Размер: 245 x 200 редактировать Указание: Солнечные часы

Оценка:

Элемент: Выберите картинку Размер: 275 x 400 редактировать Указание: Водяные часы

Оценка:

6. Для добавления следующей пары (и всех последующих) нажать клавишу

+ Добавить следующий элемент

7. Далее все делается аналогично п.5.

8. **Обратная связь** - задать текст, который будет высвечиваться, если найдено правильное решение.

9. **Помощь** - создать некоторые подсказки, как решить задание. Они могут быть доступны пользователю через небольшой значок в верхнем левом углу. В противном случае оставить это поле пустым.

10. **Установить и показать в предварительном просмотре** – возможность просмотреть и исправить неудачные места – кнопка

▶ Установить и показать в предварительном просмотре.

◀ Вновь настроить

11. Для исправления нажать клавишу

LearningApps.org

Настройки аккаунта: natalia1974

Поиск

Все упражнения

Новое упражнение

Мои классы

Мои приложения

Изобретения, изменившие человечество: Часы.

Перепроверить решение

1 2 3 4 5 6

◀ Вновь настроить

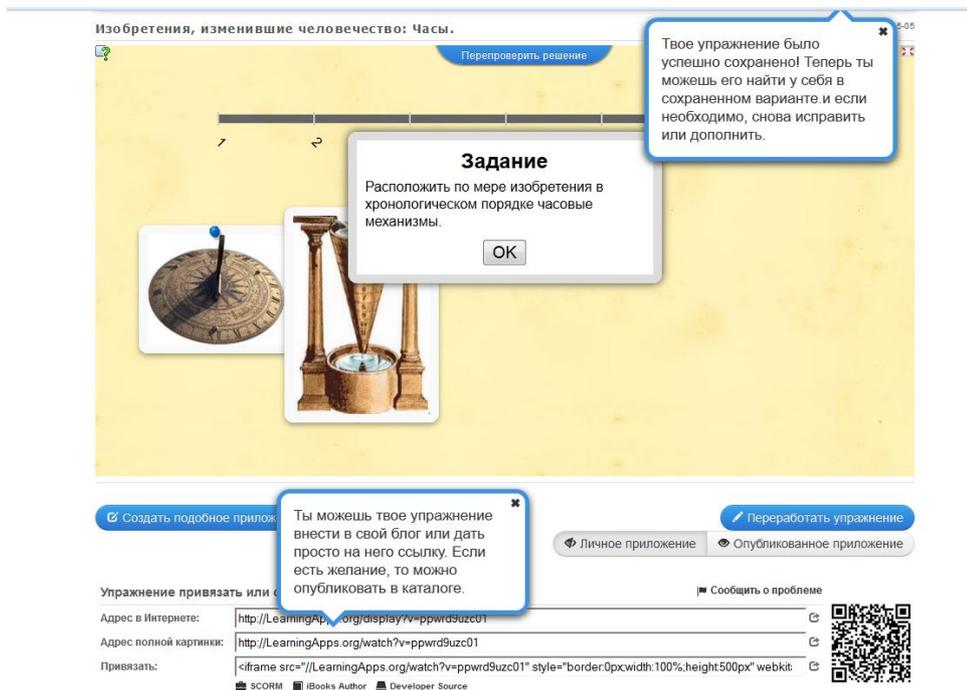
✓ Сохранить приложения

12. Если все устраивает – нажать клавишу

✓ Сохранить приложения

После сохранения данное упражнение находится во вкладке **Мои упражнения** и доступно для использования, редактирования и встраивания в сетевые ресурсы. Убедиться в этом можно, зайдя в **Мои приложения**. При этом по желанию, открыв созданное задание в

своей папке **Мои приложения**, его можно править, создавать подобное, создавать новое пустое приложение по этому шаблону, а также просматривать другие упражнения, созданные по этому шаблону.



## Категория «Последовательность».

### Кроссворд.

1. **Нажать клавишу** Новое упражнение
2. **Нажать клавишу «Создать Кроссворд».**
3. **Название приложения.**

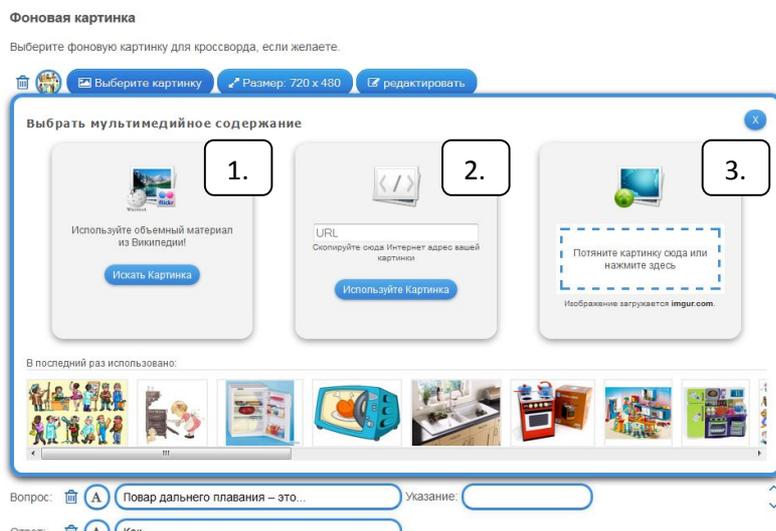
Пример: О профессиях с улыбкой.

4. **Постановка задачи**

Пример: Включайте чувство юмора - разгадаете кроссворд легко!

5. **Фоновая картинка** - выбрать фоновую картинку для кроссворда, не обязательное поле.

Нажать клавишу «Картинка», вставить подходящую картинку одним из вышеописанных способов. (см. Викторина, п. 5)



## 6. Вопросы

Вести вопросы для кроссворда.

В строке «Вопрос» возможно одно из следующих действий:

В окне «Текст» - ввести текст вопроса.

Пример: Профессионал, работающий с напряжением, – это ...

В окне «Картинка» - вставить картинку одним из предлагаемых способов, а именно:

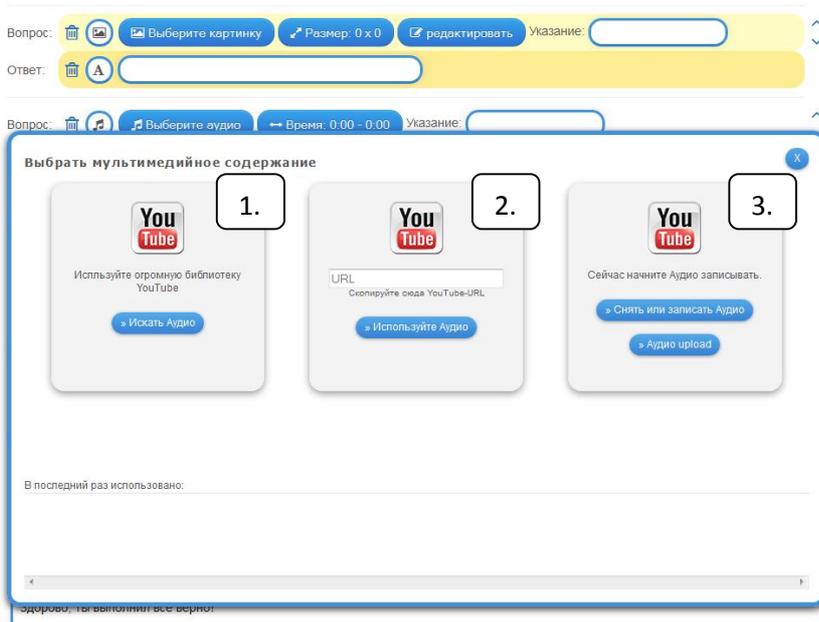
1. Использовать объемный материал из Википедии (Искать Картинка);
2. Скопировать Интернет адрес (URL) картинки, нажав правую клавишу мыши и выбрав «Копировать URL или ссылку на изображение» (Используйте Картинка);
3. Выбрать из имеющихся картинок данного компьютера, потянув необходимую картинку и вставив её в окошко:



В окне «Текст для произнесения» - написать текст;

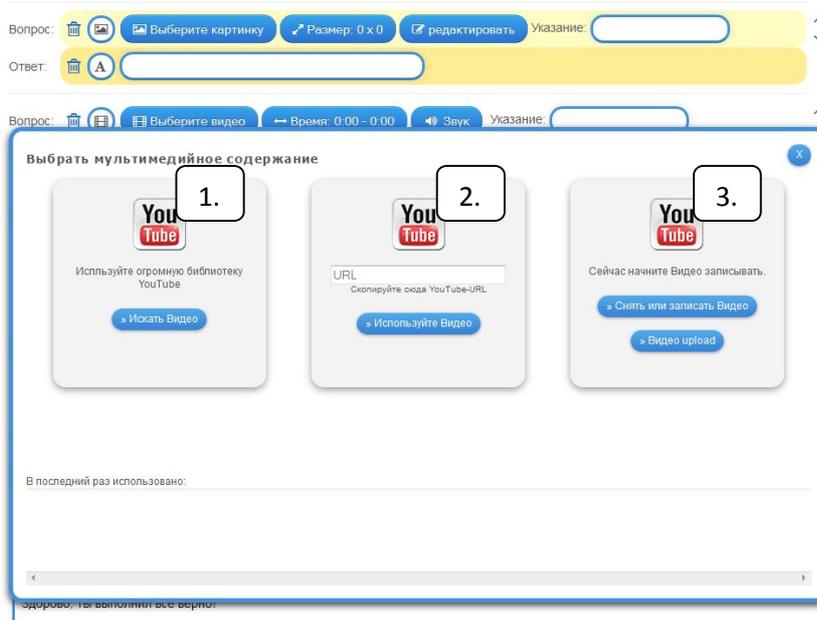
В окне «Аудио» - вставить аудиофрагмент одним из предлагаемых способов, а именно:

1. Использовать огромную библиотеку YouTube;
2. Скопировать YouTube – URL адрес Аудио и вставить его в соответствующее окно;
3. Снять или записать Аудио, используя возможности данного компьютера:



В окне «Видео» - вставить видеофрагмент одним из предлагаемых способов:

- 1.Использовать огромную библиотеку YouTube;
2. Скопировать YouTube-URL;
3. Снять или записать Видео, используя возможности данного компьютера:



В строке «Ответ» - текст для ответа на соответствующий вопрос.

Пример: Электрик.

7. Для добавления следующей пары (и всех последующих) нажать клавишу

+ Добавить следующий элемент

8. Далее все делается аналогично п.6.

9. **Обратная связь** - задать текст, который будет высвечиваться, если найдено правильное решение.

10. **Помощь** - создать некоторые подсказки, как решить задание. Они могут быть доступны пользователю через небольшой значок в верхнем левом углу. В противном случае оставить это поле пустым.

Пример:

Напряжение бывает 220 вольт, 150 вольт...

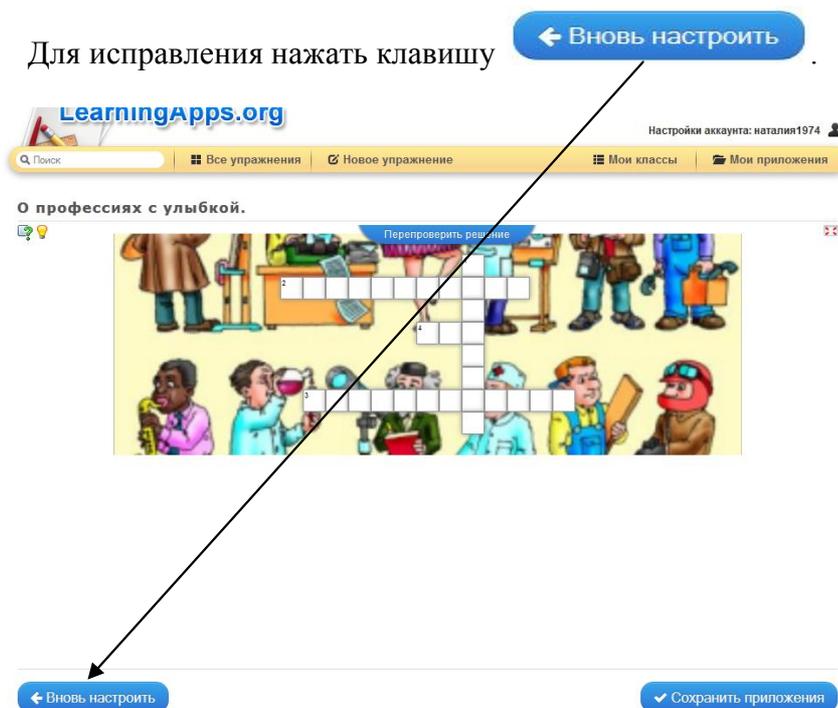
Насквозь видит рёбра, коленные чашечки...

В театре - театральный, а на съёмочной площадке - он...

11. **Установить и показать в предварительном просмотре** – возможность просмотреть и исправить неудачные места в викторине – кнопка

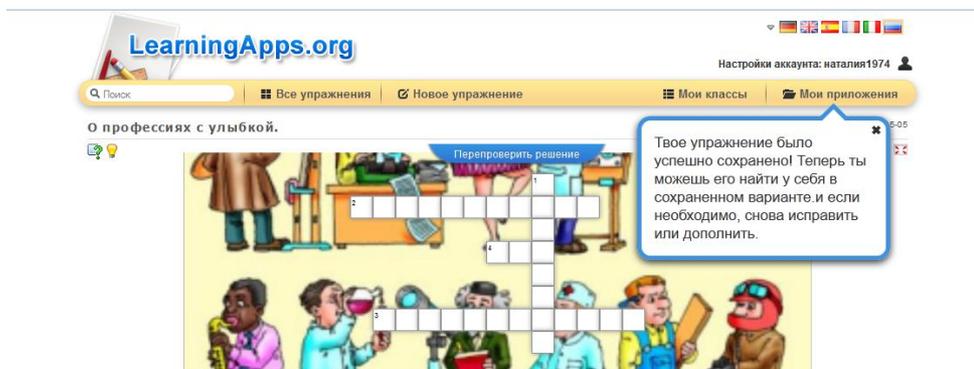
▶ Установить и показать в предварительном просмотре.

12. Для исправления нажать клавишу



13. Если все устраивает – нажать клавишу

После сохранения данное упражнение находится во вкладке **Мои упражнения** и доступно для использования, редактирования и встраивания в сетевые ресурсы. Убедиться в этом можно, зайдя в **Мои приложения**. При этом по желанию, открыв созданное задание в своей папке **Мои приложения**, его можно править, создавать подобное, создавать новое пустое приложение по этому шаблону, а также просматривать другие упражнения, созданные по этому шаблону.



## Категория «Онлайн-игры».

### Скачки.

1. Нажать клавишу 
2. Нажать клавишу «Создать Скачки».
3. Название приложения.
4. Постановка задачи

Пример: «Из пословицы слова не выкинешь...»

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

Пример: Народные пословицы - веками накопленная мудрость. С помощью известных пословиц выбери правильный ответ. Удачи на скачках!

### 5. Вопросы и ответы

Задать до 15 вопросов и возможных ответов.

В окне «Текст» - ввести текст вопроса.

В окне «Картинка» - вставить картинку одним из предлагаемых способов, а именно:

- 1.Использовать объёмный материал из Википедии (Искать Картинка);
2. Скопировать Интернет адрес (URL) картинки, нажав правую клавишу мыши и выбрав «Копировать URL или ссылку на изображение» (Используйте Картинка);
- 3.Выбрать из имеющихся картинок данного компьютера, потянув необходимую картинку и вставив её в окошко.

В окне «Текст для произнесения» - написать текст;

В окне «Аудио» - вставить аудиофрагмент одним из предлагаемых способов, а именно:

- 1.Использовать огромную библиотеку YouTube;
2. Скопировать YouTube – URL адрес Аудио и вставить его в соответствующее окно;
3. Снять или записать Аудио, используя возможности данного компьютера.

В окне «Видео» - вставить видеофрагмент одним из предлагаемых способов:

- 1.Использовать огромную библиотеку YouTube;
2. Скопировать YouTube-URL;
3. Снять или записать Видео, используя возможности данного компьютера.

Для каждого пункта можно вставить «Указание» (по желанию).

Пример:

Вопрос: Жидкость, которую иногда толкут в ступе.

Правильный ответ: Вода

Неправильный ответ: Молоко

Неправильный ответ: Кока-кола

Неправильный ответ: Квас

### 6. Сортировать вопросы

Вопросы могут отображаться в случайном порядке или по порядку.

### 7. Помощь

Создайте некоторые подсказки, как решить задание. Они могут быть доступны пользователю через небольшой значок в верхнем левом углу. В противном случае оставьте это поле пустым.

8. Установить и показать в предварительном просмотре – возможность просмотреть и исправить неудачные места в викторине – кнопка

▶ Установить и показать в предварительном просмотре.

9. Для исправления нажать клавишу

← Вновь настроить

10. Если все устраивает – нажать клавишу

✓ Сохранить приложения

После сохранения данное упражнение находится во вкладке **Мои упражнения** и доступно для использования, редактирования и встраивания в сетевые ресурсы. Убедиться в этом можно, зайдя в **Мои приложения**. При этом по желанию, открыв созданное задание в своей папке **Мои приложения**, его можно править, создавать подобное, создавать новое

пустое приложение по этому шаблону, а также просматривать другие упражнения, созданные по этому шаблону.

Чтобы открыть необходимое упражнение в любом браузере, не открывая сервис и не заходя в свой аккаунт, можно скопировать ссылки на данное упражнение в обычный Документ Microsoft Office Word.

The screenshot shows the 'Упражнение привязать или отослать' (Link or share exercise) section of the LearningApps.org interface. It contains three input fields for different types of links, each with a callout box explaining its use:

- Адрес в Интернете (вся страница)**: Points to the 'Адрес в Интернете:' field containing `http://LearningApps.org/82591`.
- Адрес полной картинки (только упражнение)**: Points to the 'Адрес полной картинки:' field containing `http://LearningApps.org/view82591`.
- Адрес html (только упражнение)**: Points to the 'Привязать:' field containing `<iframe src="//LearningApps.org/watch?a`.

Below the input fields are social media sharing icons for Facebook, Twitter, LinkedIn, Google+, Email, and Print, along with a 'Сообщить' (Report) button.

XX век дал много «технических чудес» в помощь библиотекарю, среди которых и компьютер с его многочисленными возможностями, а также мировая информационная сеть Интернет. Среди множества электронных ресурсов мировой сети данный сервис LearningApps.org позволяет каждому библиотекарю сделать своё мероприятие интересным, увлекательным и современным.

#### Источники:

Орешко, М. А. Творчество писателей и поэтов в онлайн-кроссвордах, играх, викторинах, ребусах и пазлах/ М. А. Орешко// Школьная библиотека сегодня и завтра. – 2014. - №5. – С.50-54.

<http://learningapps.org/> (сервис для разработки интерактивных и мультимедийных игровых мероприятий).

<http://wiki-sibiriada.ru/LearningApps.org> (информация о сервисе LearningApps.org на сайте Вики-сибириада).

