

Текстовая инструкция

«Создание интерактивного задания с помощью платформы LearningApps.org и его загрузка в Библиотеку ЭПОС»

LearningApps.org создан для поддержки обучения и преподавания с помощью небольших общедоступных интерактивных модулей (далее - упражнений). Данные упражнения создаются онлайн и в дальнейшем могут быть использованы в образовательном процессе.

Для того, чтобы попасть в сервис, необходимо пройти по ссылке <https://learningapps.org/>. Для работы с сервисом LearningApps необходимо иметь личный аккаунт (рис. 1).

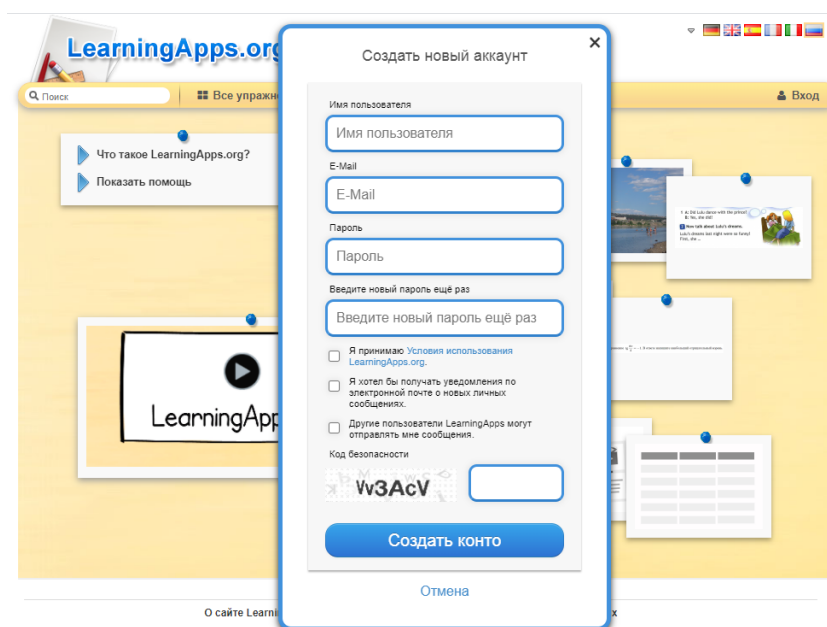
The image shows a web browser window with the LearningApps.org website in the background. Overlaid on the website is a registration modal window titled "Создать новый аккаунт" (Create new account). The form contains the following fields and options: "Имя пользователя" (Username) with a text input; "E-Mail" with a text input; "Пароль" (Password) with a text input; "Введите новый пароль ещё раз" (Enter new password again) with a text input; a checkbox for "Я принимаю Условия использования LearningApps.org" (I accept the terms of use); a checkbox for "Я хотел бы получать уведомления по электронной почте о новых личных сообщениях" (I would like to receive email notifications about new personal messages); a checkbox for "Другие пользователи LearningApps могут отправлять мне сообщения" (Other users of LearningApps can send me messages); a "Код безопасности" (Security code) field with a CAPTCHA image showing the characters "W3AcV"; a blue "Создать аккаунт" (Create account) button; and a blue "Отмена" (Cancel) button at the bottom.

Рис. 1. Окно регистрации личного аккаунта

Сервис Learning.Apps содержит готовые упражнения, созданные другими пользователями. Данные упражнения пользователи сервиса могут сохранить в разделе «Мои материалы» и использовать на своих занятиях (рис. 2).

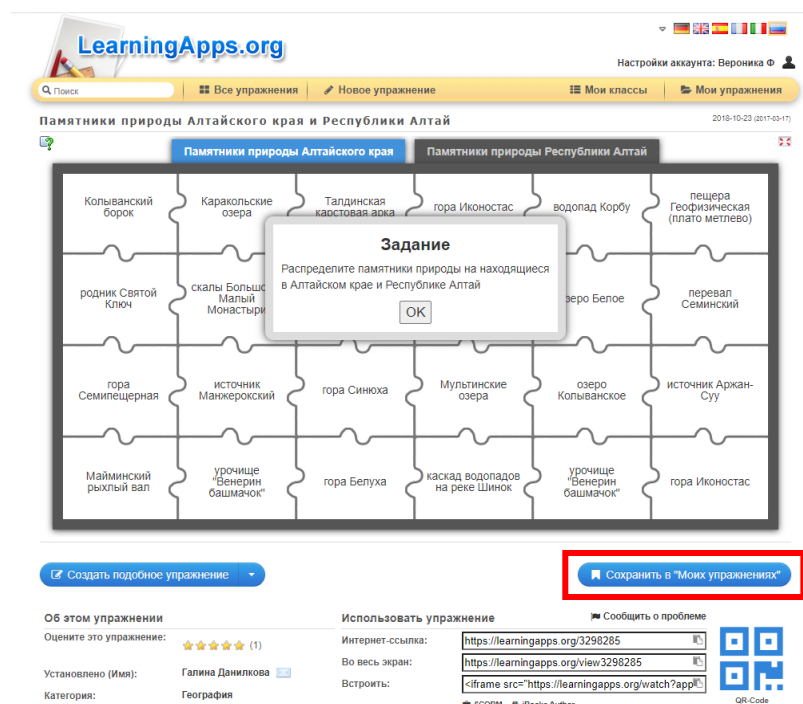


Рис. 2. Пример готового упражнения, разработанного пользователем сервиса LearningApps

Для создания таких упражнений на сайте предлагается несколько шаблонов: «Найти пару», «Классификация», «Хронологическая линейка», «Простой порядок», «Ввод текста», «Сортировка картинок», «Викторина с выбором правильного ответа», «Заполнить пропуски», «Сетка приложений», «Аудио/видео контент», «Кто хочет стать миллионером?», «Пазл «Угадайка», «Кроссворд», «Слова из букв», «Где находится это?», «Виселица», «Скачки», «Игра «Парочки», «Оцените».

Кроме этого, сервис Learning.Apps позволяет воспользоваться инструментами «Голосование», «Чат», «Календарь», «Блокнот» и «Доска объявлений» (рис. 3).



Рис. 3. Виды упражнений, создаваемых с помощью сервиса Learning.Apps

Разработка интерактивного упражнения (приложения) с помощью сервиса LearningApps (шаблон «Найти пару»)

Для создания интерактивного упражнения (приложения) необходимо выбрать нужный шаблон (рис. 4).

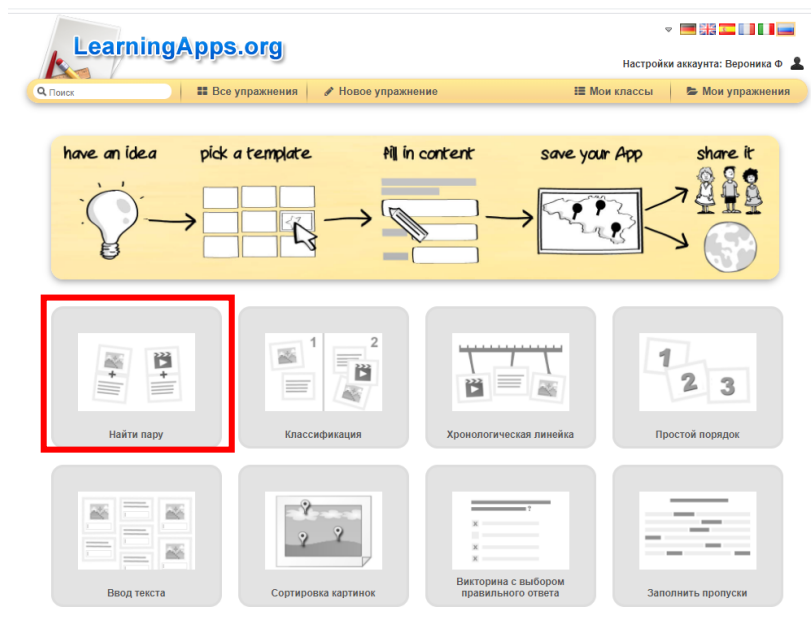


Рис. 4. Выбор шаблона для создания интерактивного упражнения

Перед началом самостоятельной разработки есть возможность ознакомиться с примерами упражнений, созданных с помощью выбранного шаблона.

- Нажимаем на кнопку «Создать новое упражнение» (рис. 5).

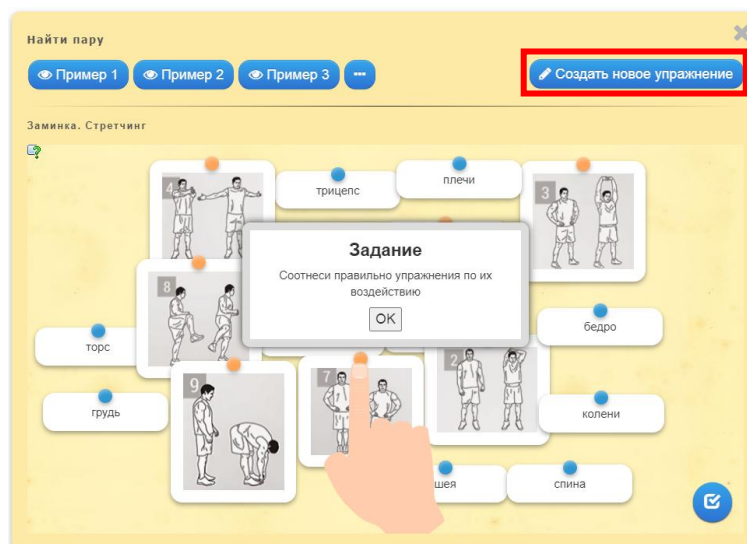


Рис. 5. Предварительный просмотр вариантов упражнения

- Необходимо заполнить поле «**Название упражнения**», поле «**Описание задания**» заполняется при необходимости (рис. 6)

LearningApps.org

Настройки аккаунта: Вероника Ф

Поиск Все упражнения Новое упражнение Мои классы Мои упражнения

Язык дисплея

Название упражнения

Члены предложения

Описание задания

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

Установите соответствие между названием члена предложения и его графическим обозначением

Рис. 6. Заполнение полей «Название упражнения» и «Описание задания»

- Шаблон «Найти пару» позволяет использовать в создании упражнения текст, изображения, озвученный текст, аудио и видео. Для разработки упражнения «Члены предложения» используем изображения и текст (рис. 7).

Пары

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

Пара 1:

Пара 1:

Рис. 7. Варианты материалов, используемых для разработки упражнения

- Выбираем изображение для первой пары.

Для загрузки изображения с компьютера выбираем третий вариант загрузки (рис. 8).

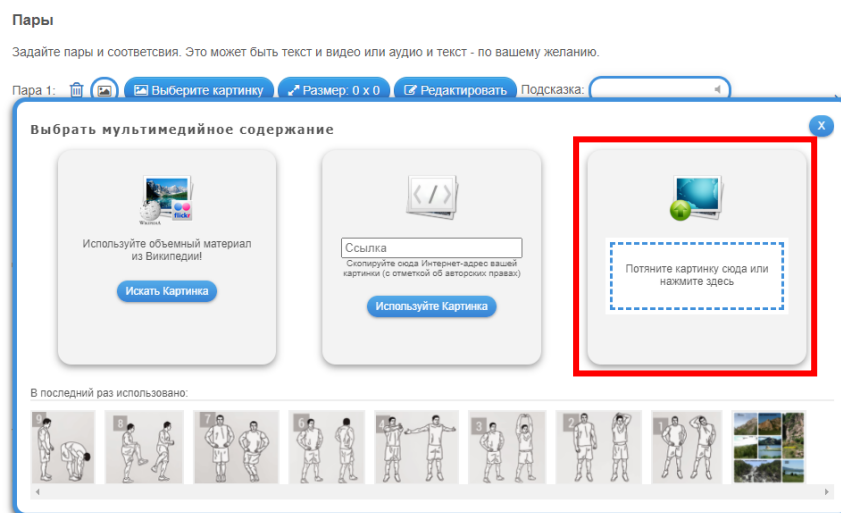


Рис. 8. Загрузка изображения в шаблон упражнения

- Выбираем нужное изображение и нажимаем кнопку «Открыть» (рис. 9).

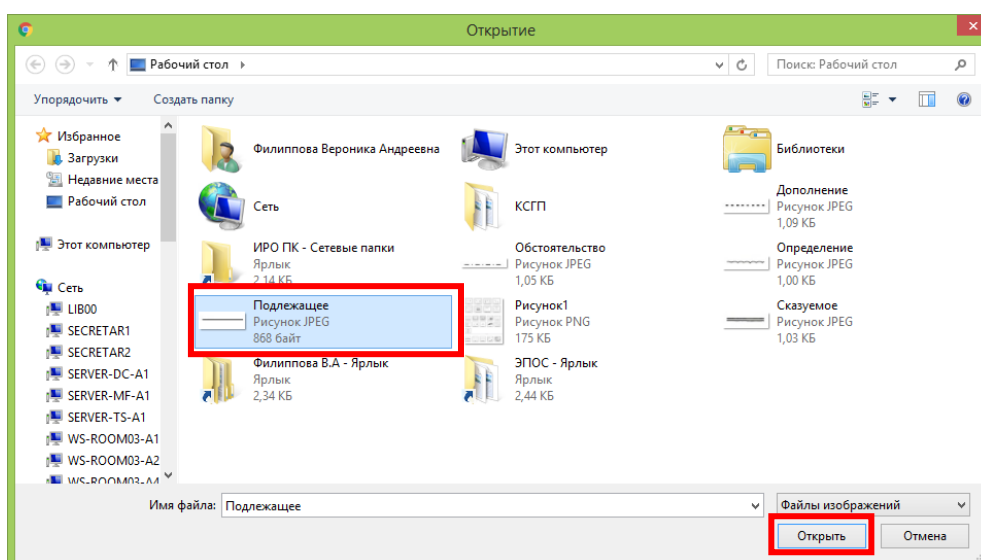


Рис. 9. Загрузка изображения с ПК

- Указываем соответствие в первой паре, в данном случае вводим текст (рис. 10).

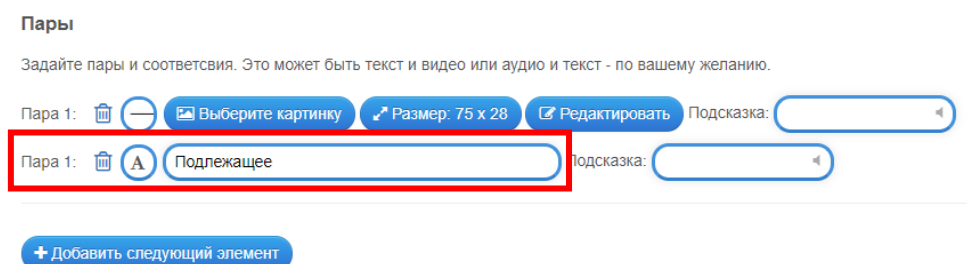


Рис. 10. Ввод текстового ответа

При необходимости можно ввести подсказки для каждого члена пары.

- Добавляем следующие пары, нажимаем на кнопку «Добавить следующий элемент» (рис. 11).

Пары

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

Пара 1: Подсказка:

Пара 1: Подсказка:

+ Добавить следующий элемент

Рисунок 11. Добавление следующего элемента упражнения

Для удобства выполнения задания можно настроить параметры упражнения. Если в задании данного типа предполагается установление соответствий между большим количеством пар, то можно включить параметр «Удалять правильно составленные пары» (в данном упражнении в этом нет необходимости). Также есть возможность указать способы соединения пар (attach cards): члены пар будут располагаться друг над другом (cards one above the other) или рядом (cards alongside one another) (рис. 12).

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. Правильно составленные пары не исчезнут.

☐ Удалять правильно составленные пары

Attach cards

Cards one above the other

Cards alongside one another

Рис. 12. Редактирование параметров работы упражнения

- Для обеспечения обратной связи шаблон автоматически формулирует ответ на правильно выполненное задание. По усмотрению педагога ответ можно изменить. Также педагог может дополнить упражнение подсказкой (рис. 13).

Обратная связь

Задайте текст, который будет высвечиваться, если найдено правильное решение.

Здорово, ты нашел правильное решение

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.

Рис. 13. Редактирование параметров работы упражнения

- После завершения редактирования упражнения нажимаем кнопку «Завершить и показать в предварительном просмотре», которая располагается в правом нижнем углу конструктора (рис. 14).

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. Правильно составленные пары не исчезнут.

☐ Удалять правильно составленные пары

Attach cards

Cards one above the other ▾

Обратная связь

Задайте текст, который будет высвечиваться, если найдено правильное решение.

Здорово, ты нашел правильное решение

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

Рис. 14. Завершение редактирования упражнения

После завершения редактирования упражнения мы видим его предварительную версию. Если во время проверки упражнения были выявлены какие-либо ошибки, то на данном этапе есть возможность исправить их, вернувшись в конструктор упражнения. Если ошибок нет, то можно переходить к сохранению упражнения (рис. 15).

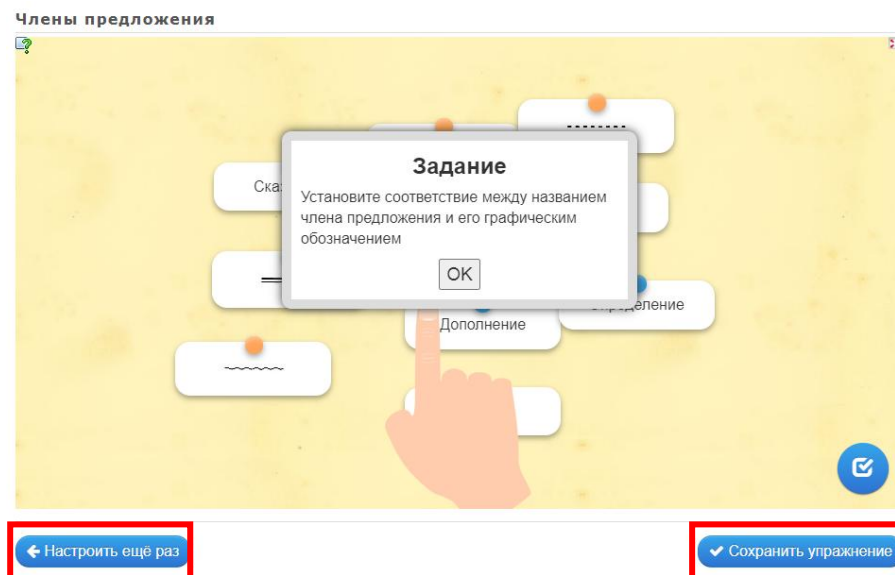


Рис. 15. Окно предварительного просмотра упражнения

После сохранения упражнения оно располагается в разделе «Мои упражнения» (рис. 16).

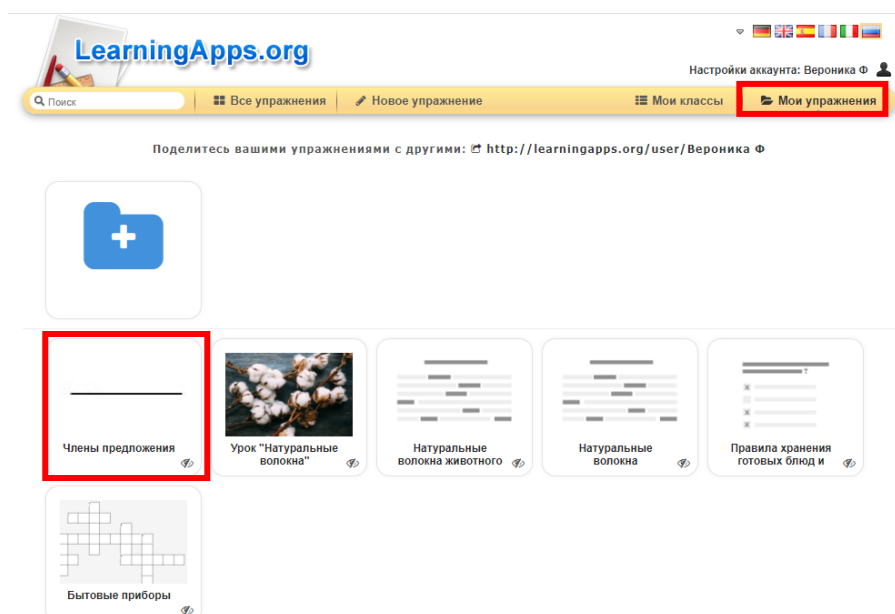


Рисунок 16. Раздел «Мои упражнения»

4.3. Загрузка приложения в Библиотеку «ЭПОС»

Для загрузки приложения в систему ЭОМ Библиотека «ЭПОС» необходимо скачать его с сервиса LearningApps в виде архива (SCORM пакет). Для этого необходимо

- Нажать на кнопку «**SCORM**», которая располагается под приложением и ссылками на него (рис. 17).

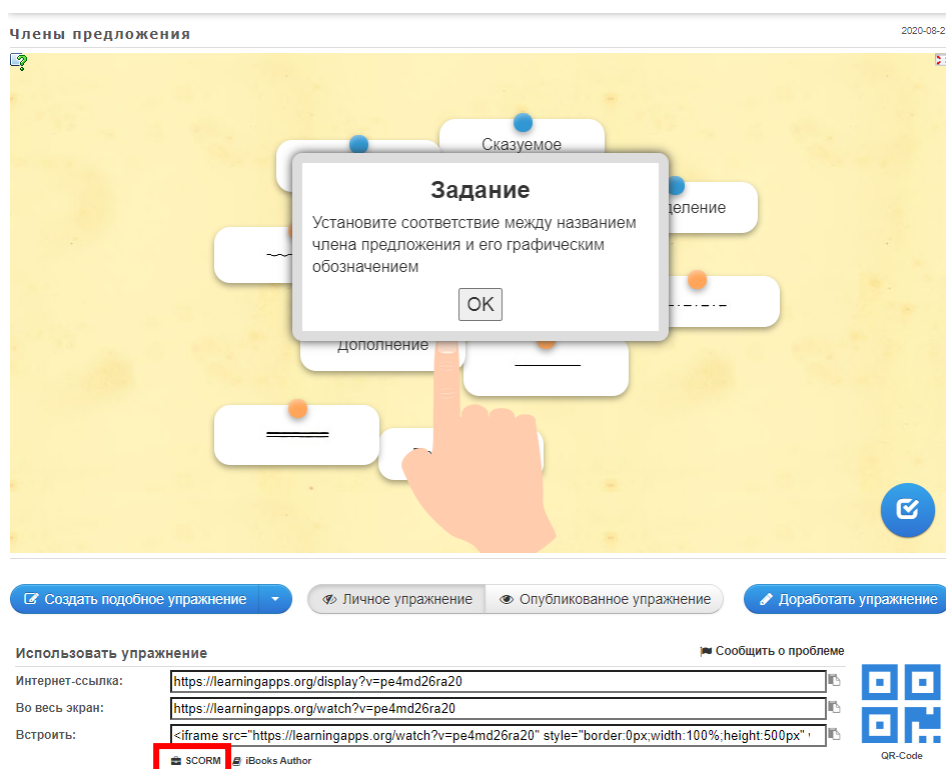


Рис. 17. Скачивание приложения с сервиса LearningApps

- Для загрузки приложения в систему ЭОМ Библиотека «ЭПОС» необходимо нажать на кнопку «Добавить материал» и в выпадающем списке выбрать пункт «Приложение» (рис. 18).

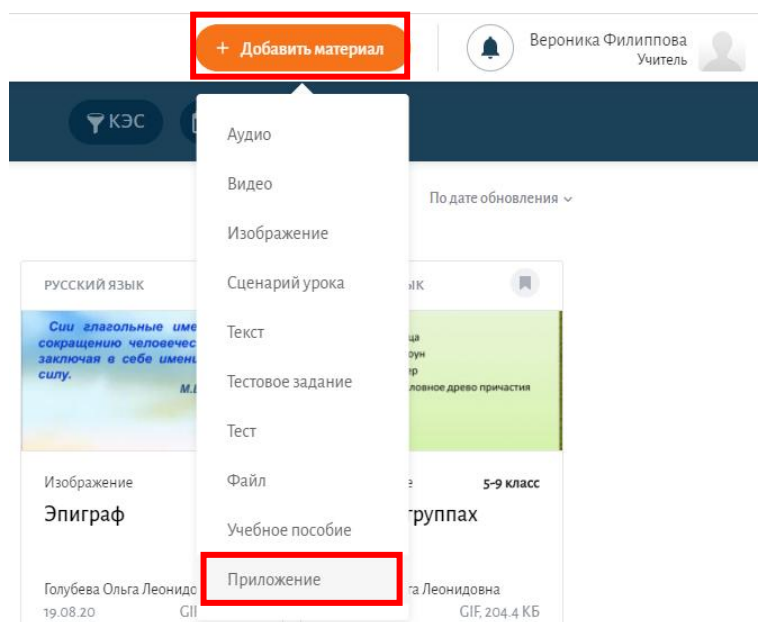


Рис. 18. Выбор нужного типа загружаемого материала

- Перед загрузкой приложения в Библиотеку «ЭПОС» необходимо указать его название и дать описание (рис. 19).

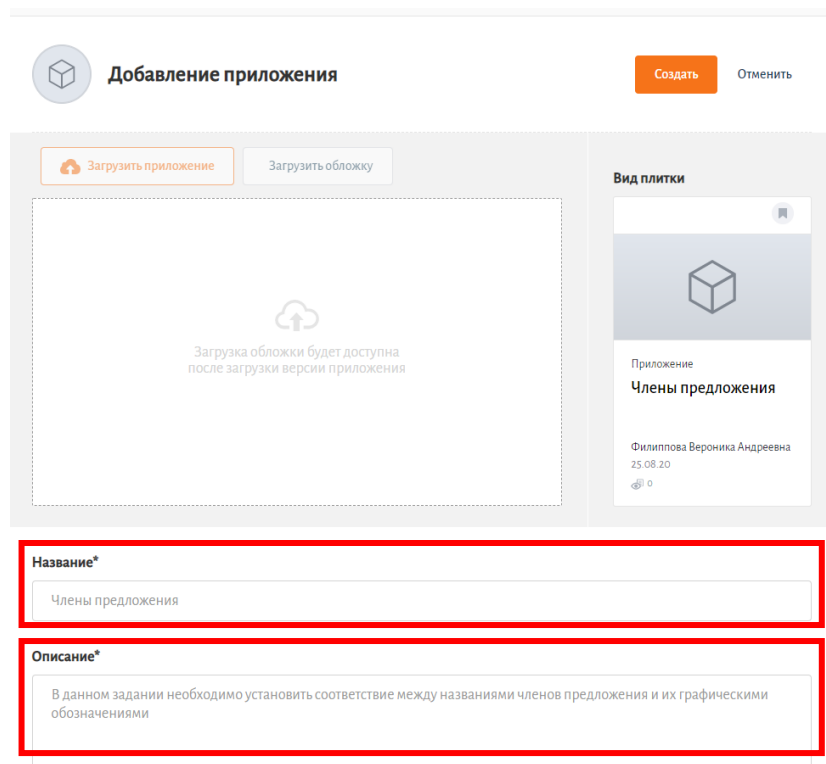


Рис. 19. Указание названия и описания загружаемого приложения

- Далее выбираем категорию приложения (логическое, практикум, тест/викторина, опыт или другое), указываем класс, учебный предмет, тему и уровень изучения (рис. 20).

При необходимости можно указать, что данное приложение может использоваться в рамках изучения другого уровня образования или предмета.

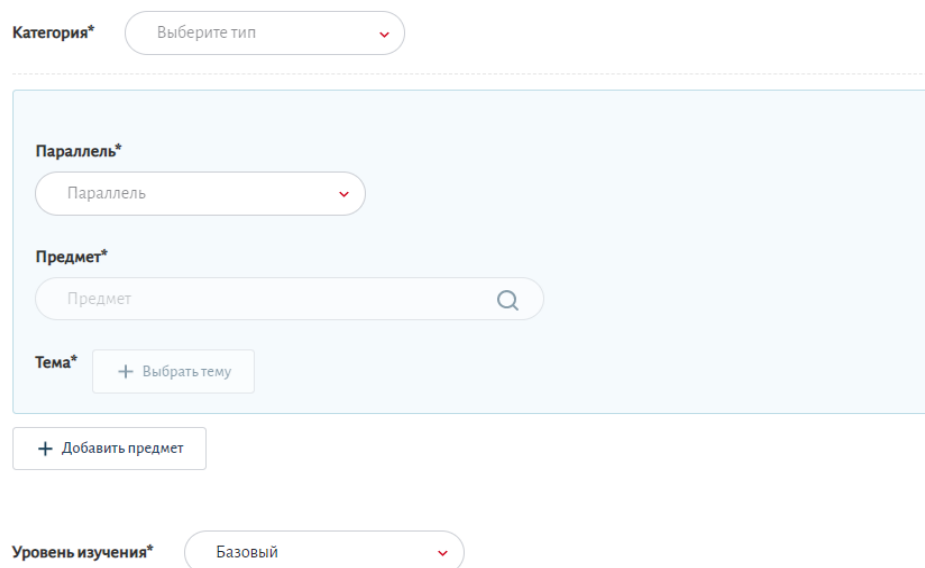
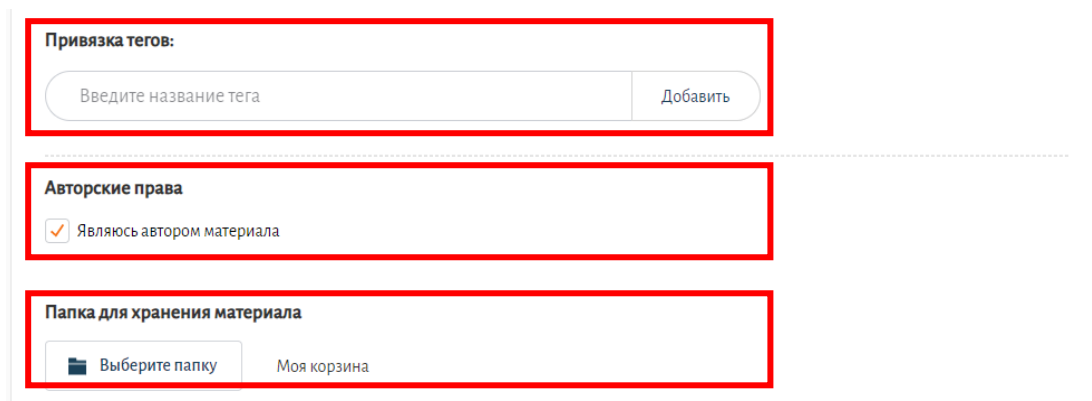


Рис. 20. Выбор категории, предмета, темы и уровня изучения для загружаемого приложения

Для облегчения поиска данного приложения можно указать теги (ключевые слова). Также необходимо указать, являетесь ли Вы автором данного приложения, если нет, то в специально отведенном окне необходимо указать имя автора данного приложения.

- Далее выбираем папку, в которой будет храниться загружаемое приложение, в данном случае сохраняем его в папке «**Моя корзина**» (рис. 21).



The image shows a web form with three distinct sections, each highlighted with a red rectangular border. The first section, titled 'Привязка тегов:', contains a text input field with the placeholder 'Введите название тега' and a 'Добавить' button. The second section, titled 'Авторские права', features a checked checkbox and the text 'Являюсь автором материала'. The third section, titled 'Папка для хранения материала', includes a folder icon, a button labeled 'Выберите папку', and the text 'Моя корзина'.

Рис. 21. Присвоение загружаемому приложению тегов и авторства, выбор папки для сохранения

После того, как все пункты заполнены мы переходим к загрузке приложения.

- Для этого необходимо нажать кнопку «**Создать**», после этого все данные о приложении, которое мы будем загружать, сохранятся и кнопка загрузки приложения станет активной (рис. 22).

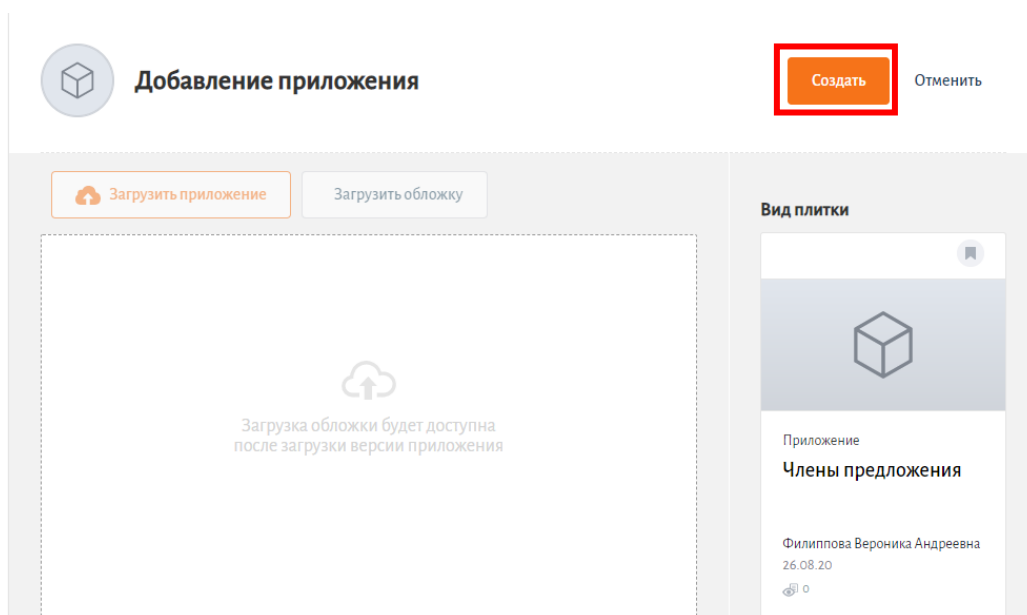


Рис. 22. Сохранение параметров загружаемого приложения

Переходим к загрузке приложения.

- Для этого нажимаем на ставшую активной кнопку «Загрузить приложение» (рис. 23).

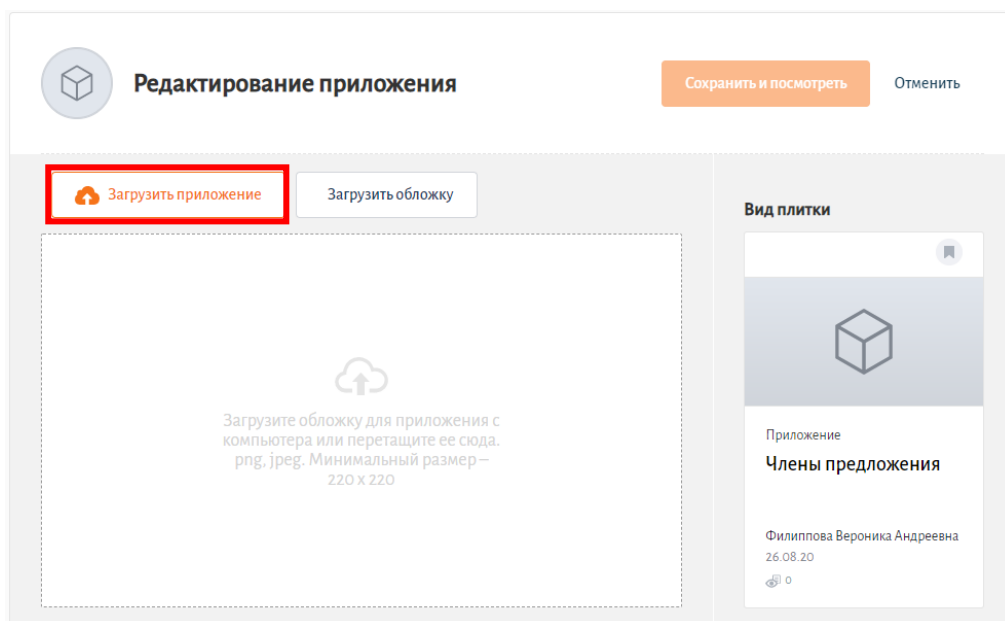


Рис. 23. Загрузка приложения

- Далее появится окно, в котором нужно указать версию загружаемого приложения. Она указывается в том случае, если в среду Библиотеки «ЭПОС» ранее загружались другие версии данного приложения. В данном случае загружаем приложение впервые, поэтому оставляем версию

«1». Далее переходим к загрузке приложения (архива ZIP) с компьютера (рис. 24).

Добавление приложения

Версия*

1

Введите информацию о загружаемой версии

История изменений

Файл*

Файл не выбран

Перетащите файл или нажмите «Выбрать .zip»

Выбрать .zip

Технические требования для приложения

Сохранить

Рис. 24. Заполнение дополнительной информации о версии загружаемого приложения и его загрузка с компьютера

- Находим нужный нам архив и нажимаем кнопку «Открыть» (рис. 25).

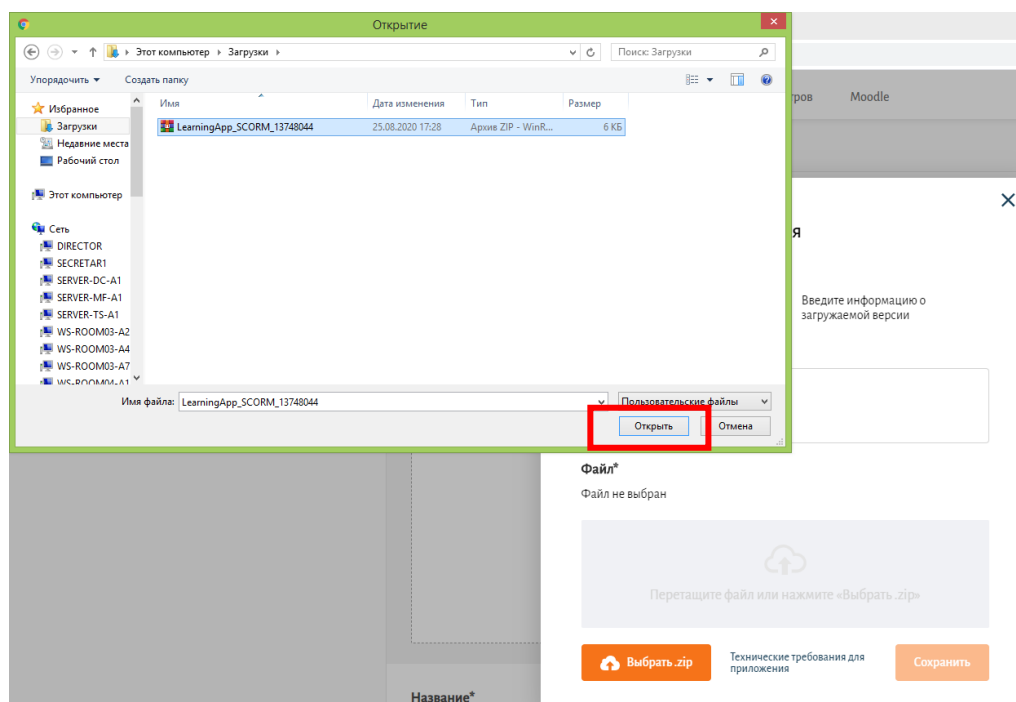


Рис. 25. Выбор архива с приложением для загрузки

- Файл с приложением загружен, нажимаем кнопку «Сохранить» (рис. 26).

Добавление приложения

Версия*

1

Введите информацию о загружаемой версии

История изменений

Файл*

LearningApp_SCORM_13748044.zip

Перетащите файл или нажмите «Выбрать .zip»

Выбрать .zip

Технические требования для приложения

Сохранить

Рисунок 26. Сохранение загруженного приложения

- После завершения загрузки необходимо обновить страницу для того, чтобы кнопки запуска и публикации приложения стали активными (рис. 27).

Общая информация

История версий

История модерации

Члены предложения

2020, yr

новый Приложение

Категория приложения: Интерактивы LearningApps.org

Описание: vr

Опубликовать

Редактировать

Удалить материал

Запустить

Рейтинг: ★★★★★ 0.0 (0) Просмотры: 1

В избранное

Поделиться

Рис. 27. Приложение, загруженное в Библиотеку «ЭПОС»

Теперь можем проверить корректность работы приложения в среде Библиотеки «ЭПОС» (рис. 28).

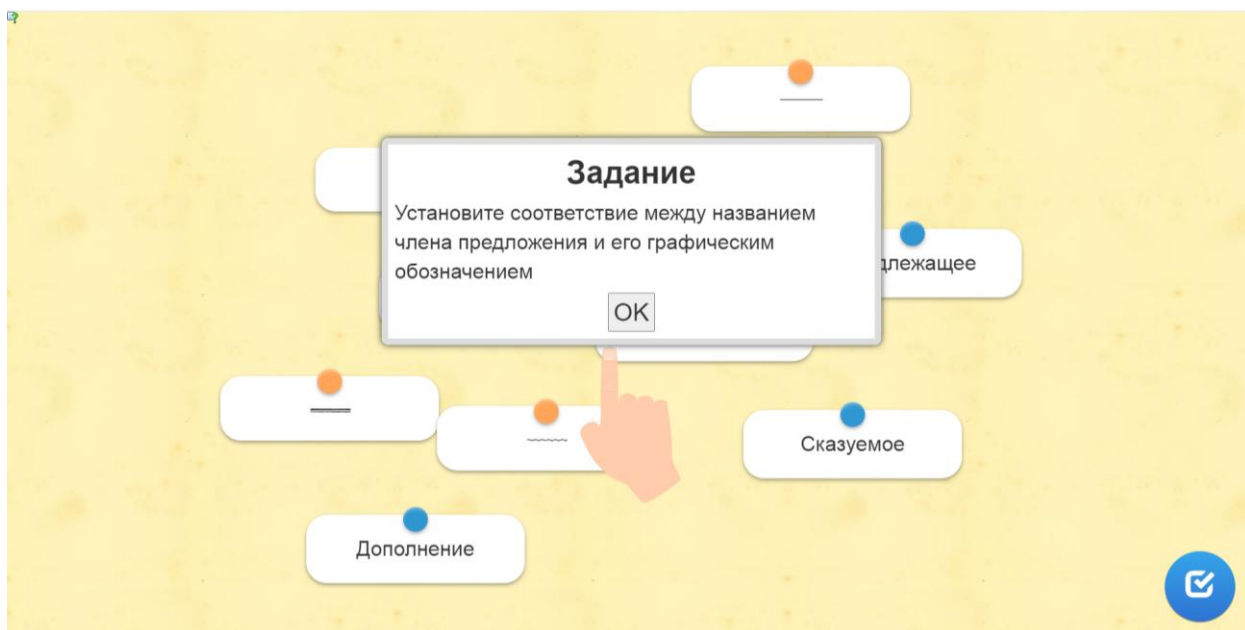


Рис. 28. Приложение, выполненное с помощью сервиса LearningApps и загруженное в Библиотеку «ЭПОС»