

**ОБЛАСТНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ ТЕХНИКУМ»**

**Методические
рекомендации по работе
с приложением
LearningApps.org**

Создание интерактивных модулей

2019 г.

Методические рекомендации по использованию сервиса LearningApps для создания мультимедийных интерактивных упражнений для использования современных информационных технологий в образовательном процессе. В пособии представлено пошаговое создание интерактивных упражнений на базе ресурса LearningApps.

Методическое пособие рекомендовано преподавателям школ, образовательных учреждений СПО

Организация-разработчик:

Областное государственное профессиональное образовательное бюджетное учреждение «Технологический техникум»

Разработчик:

Оргина Ирина Александровна, преподаватель математики и информатики

Оглавление

Что такое LearningApps.org?	4
Начало работы и регистрация	8
Все об упражнениях	11
Виды упражнений	15
Этапы создания приложений	20
1. Приложение «Найди пару»	20
2. Приложение «Классификация»	24
3. Приложение «Заполни пропуски»	30
4. Приложение «Хронологическая линейка»	34
5. Приложение «Сортировка картинок»	40
6. Приложение «Слова из букв»	46
7. Приложение «Пазл «Угадай-ка»	51
Плюсы и минусы приложения	55
Примеры приложений	56
Список источников	63

Что такое LearningApps.org?

LearningApps.org является приложением Web 2.0 для поддержки обучения и процесса преподавания с помощью интерактивных модулей. LearningApps.org позволяет удобно и легко создавать электронные интерактивные упражнения. Широта возможностей, удобство навигации, простота в использовании. При желании любой преподаватель, имеющий самые минимальные навыки работы с ИКТ, может создать свой ресурс – небольшое упражнение для объяснения нового материала, для закрепления, тренинга, контроля.

Сами создатели сервиса - Центр Педагогического колледжа информатики образования РН Верн 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.

На сайте представлено более 30 различных интерактивных видов упражнений, 5 из них в форме игры для 2 –4 участников. Есть русскоязычная версия сайта. Все задания выполнены в одном варианте.

Сервис LearningApps-это конструктор интерактивных заданий для учебно-воспитательного процесса в разных режимах – «Пазлы», «Найди пару», «Найди соответствия», «Установи последовательность», «Викторина с выбором правильного ответа», «Кроссворд» и другие. Основная идея приложений заключается в том, что ученики могут проверить и закрепить свои знания в привлекательной игровой форме.



Условно все разновидности интерактивных модулей можно разделить на шаблоны и инструменты.

Шаблоны

Шаблоны предназначены для разработки упражнений и игр. Они предполагают наличие заданий, условий выполнения, правильных ответов и четко определенных действий со стороны ученика. Шаблоны сгруппированы по структурно-функциональному признаку:

- Найти пару.
- Классификация.
- Хронологическая линейка.
- Простой порядок.
- Ввод текста.
- Сортировка картинок.
- Викторина с выбором правильного ответа.
- Заполнить пропуски.

Инструменты

Инструменты используются для подготовки и применения демонстрационного материала, для организации взаимодействия со студентами. В сервисе LearningApps.org имеются следующие инструменты, позволяющие готовить качественные электронные наглядные пособия, аудио- и видеоматериалы, а также дистанционно общаться со студентами и коллегами:

– Блокнот – простейший текстовый редактор. Особенность в том, что записи в нем может делать только автор приложения. Остальные могут их только читать.

– Доска объявлений – инструмент записи текстовых заметок и загрузки файлов с имитацией прикрепления канцелярскими кнопками к пробковой доске. Работает просто, все материалы перетаскиваются мышью и закрепляются на виртуальной доске в любом месте и любом порядке. Добавлять их могут все пользователи, удалять – только автор приложения.

– Где находится это? (Ментальная карта) – простой в использовании и наглядный графический редактор ментальных карт. Его можно применять как для демонстрации заранее составленных карт, так и для составления ментальной карты на учебном занятии.

– Аудио- и видеоконтент – инструмент, позволяющий не только загружать аудио- и видеофайлы, но и встраивать их в приложения. В сервисе LearningApps.org можно создавать приложения, в которых надо отгадать музыкальный инструмент по звучанию, географический объект по видефрагменту, можно добавить к видеоролику вопросы, на которые ученики должны ответить после просмотра.

– Календарь для составления расписания в виде таблицы. Прimitивный функционал. Единственный плюс: над календарем можно работать совместно с другими людьми, при этом им не нужно регистрироваться на LearningApps.

– Сетка приложений – инструмент создания коллекции из нескольких приложений.

– Чат для общения в сети. Можно создать чат, отправить ссылку нужным людям и общаться с ними. Для подключения к чату регистрация не нужна. Работает все безотказно, но на русский язык интерфейс не переведен.

– Голосование. Позволяет проводить опросы: автор списка вопросов с несколькими ответами, в отчете увидит количество голосов, отданных за тот или иной вариант. Опрос можно провести среди пользователей LearningApps или сделать его общедоступным.

Преимущество приложений сервера LearningApps.org заключается и в том, что обучающиеся могут проверить и закрепить свои знания в привлекательной игровой форме. Как показал опыт, применение сервиса LearningApps помогает решать образовательные задачи урока, активизирует познавательную деятельность студентов, развивает у них познавательный интерес к учебному материалу.

Сервис LearningApps имеет понятный пользовательский интерфейс на 20 языках мира, для выбора нужного языка необходимо в правом верхнем углу выбрать соответствующий флажок. Важно отметить, что правильность выполнения заданий проверяется мгновенно.

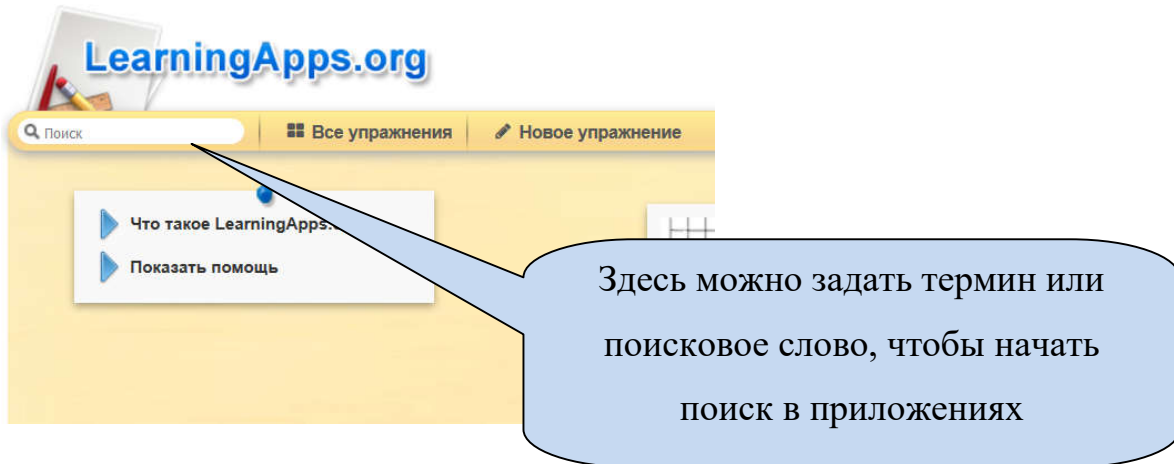
К сожалению, в шаблонах встречаются отдельные опечатки при переводе на русский язык, которые невозможно исправить вручную, и не все типы заданий доступны для работы с кириллицей.

Начало работы и регистрация

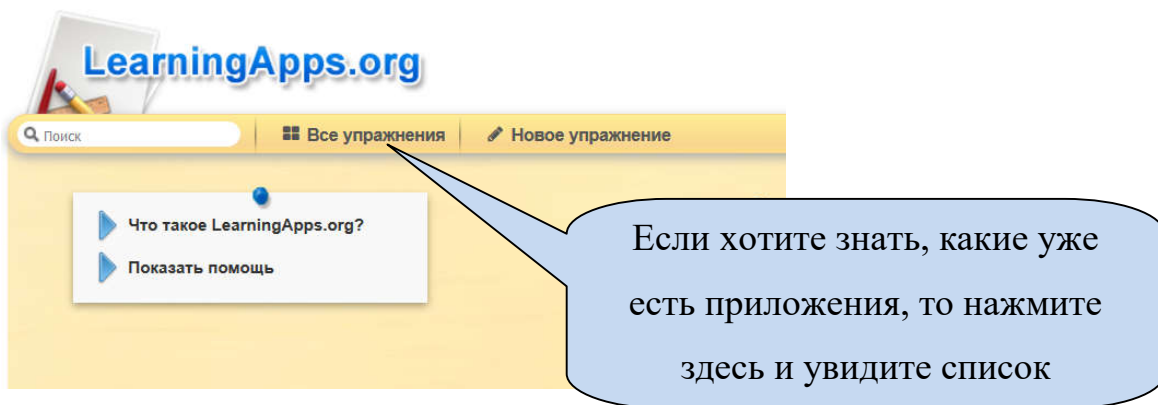
В адресной строке набираем адрес <http://learningapps.org>.

Рассмотрим элементы окна приложения:

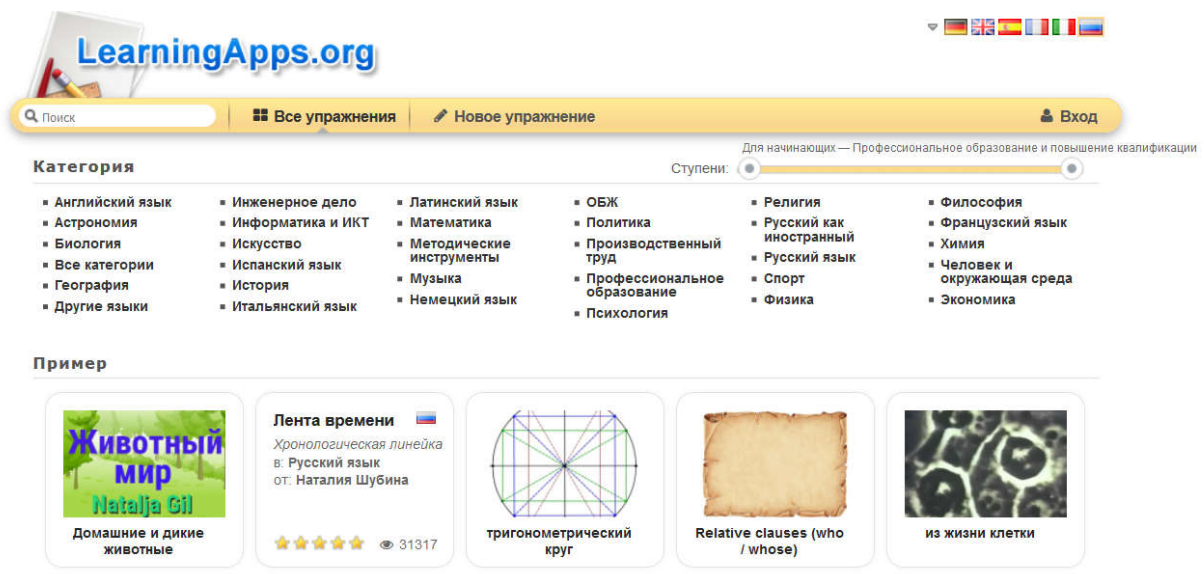
– Строка Поиск



– Раздел Все упражнения



Все имеющиеся приложения разбиты по категориям и ступеням обучения:



– Раздел **Новое упражнение**

LearningApps.org

Поиск

Все упражнения Новое упражнение

Категория

- Английский язык
- Астрономия
- Биология
- Все категории
- География
- Другие языки
- Инженерное дело
- Информатика и ИКТ
- Искусство
- Испанский язык
- История
- Итальянский язык

Для начинающих — Профес...

Ступени: ●

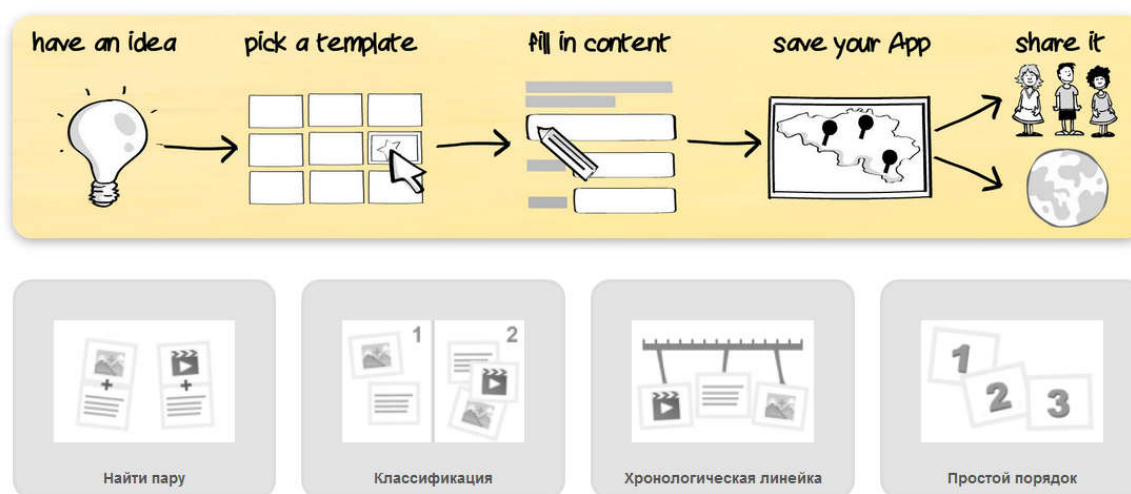
Здесь можно создавать подобные упражнения с помощью готовых шаблонов

LearningApps.org

Поиск

Все упражнения Новое упражнение

Вход

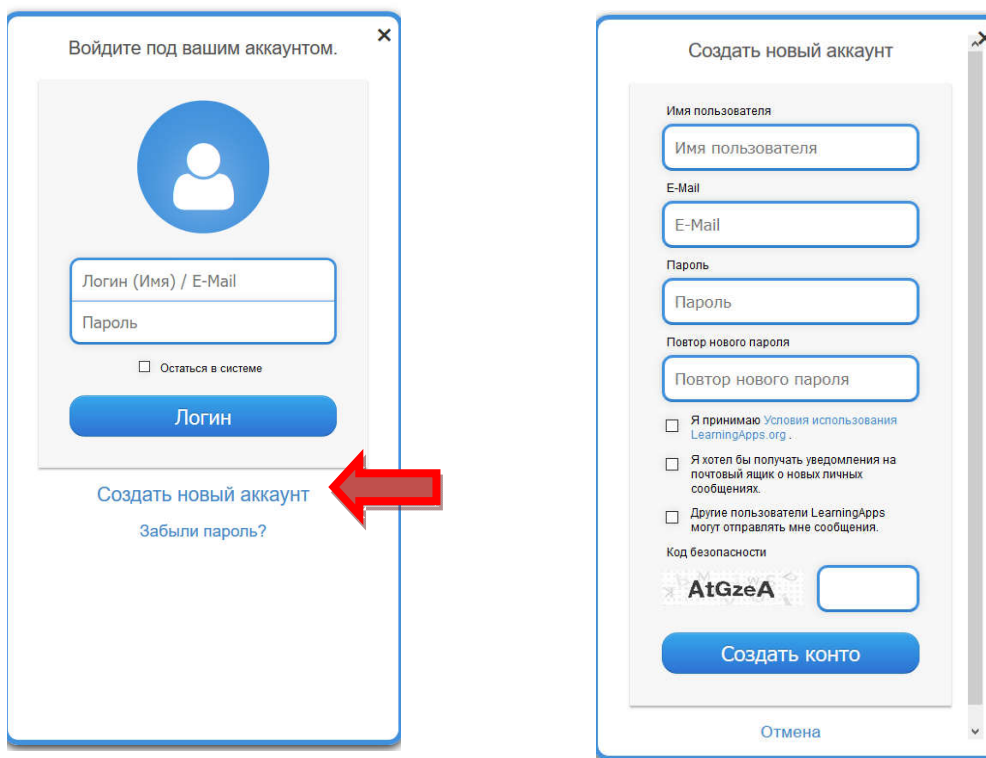


– Раздел **Вход**

Вход

Здесь можно подписаться на LearningApps.org. Оно является бесплатным и позволяет сохранить созданные приложения

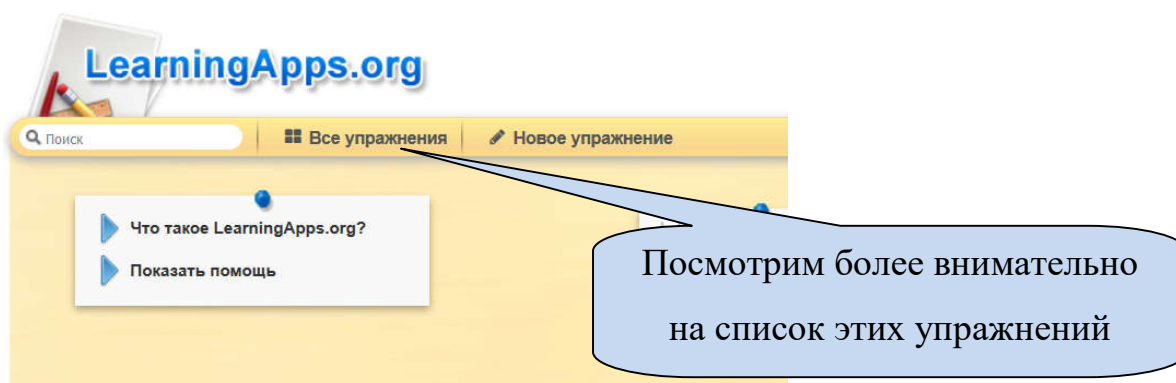
Если вы незарегистрированный пользователь, то необходимо создать свой аккаунт. Для создания нового аккаунта вам понадобится адрес электронной почты.



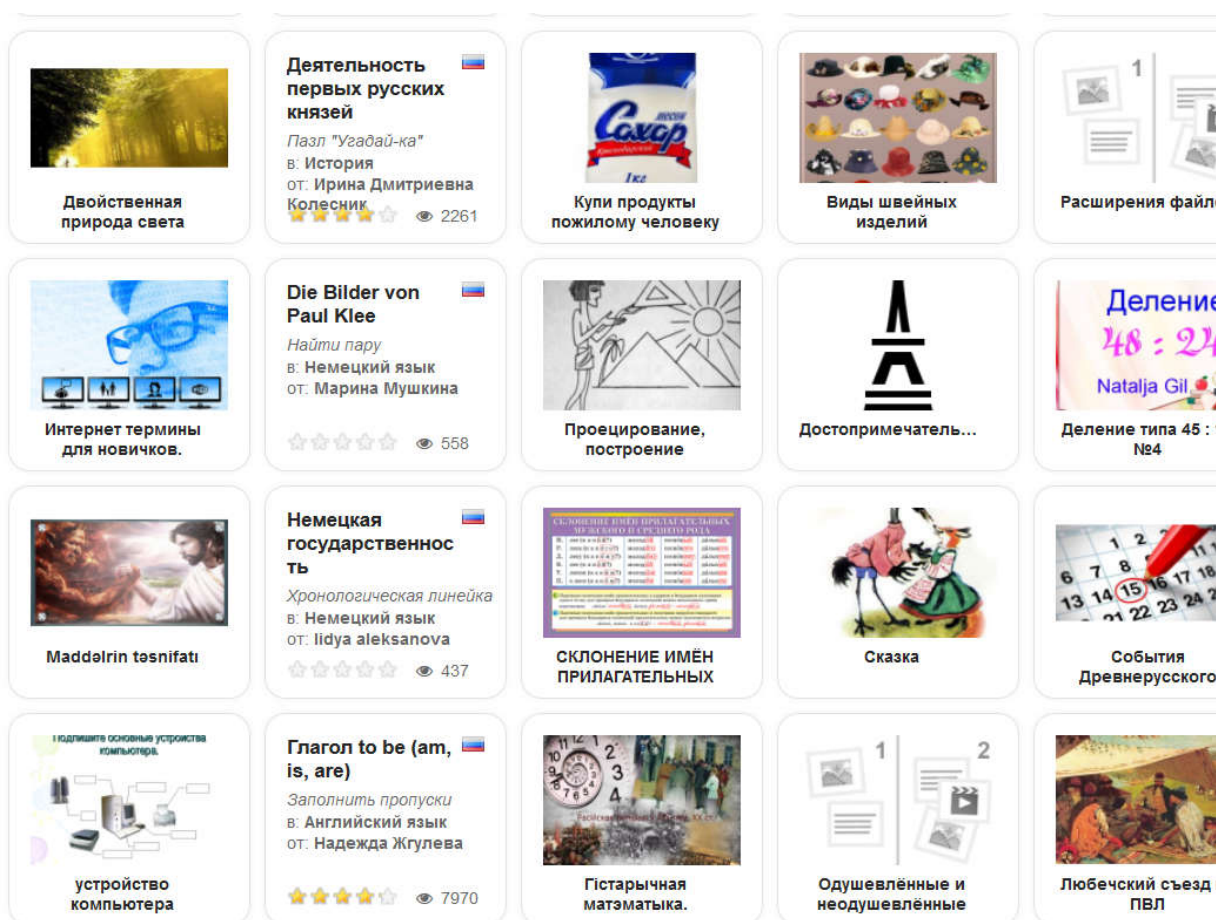
Вводим имя пользователя, пароль, e-mail, фамилию и имя, код безопасности. Все проверяем и нажимаем кнопочку - **Создать аккаунт**.

Если регистрация прошла успешно, то для входа в аккаунт необходимо нажать **Вход**. Затем ввести логин и пароль в соответствующие поля и нажать кнопку для входа с надписью **Логин**.

Все об упражнениях



Каждое приложение будет представлено картинкой.



Здесь вы можете выбрать категорию для отбора приложений по области знаний.

Давайте посмотрим на категорию Математика. Итак, после выбора категории, будут показаны все упражнения

- 1-й десяток
- История математики
- Алгебра
- Алгоритм
- Быстрый счет
- Векторы
- Великие математики
- Величины
- Геометрические определения
- Геометрические тела
- Геометрические фигуры
- Геометрия
- Графики функций
- Действия с десятичными дробями
- Действия с числами
- Делимость чисел
- Десятичные дроби
- Дроби
- Дроби и проценты
- Квадратичная функция
- Квадратное уравнение
- Кенгуру
- Комбинаторика
- Комплексные числа
- Координатная плоскость
- Координатная прямая
- Корни и степени
- Круглые десятки
- Линейная функция
- Логарифмы
- Логика
- Математический диктант
- Ментальная арифметика
- Многочисленные числа
- Многоугольники
- Многоугольники
- Многочлены
- Натуральные числа
- Неравенства
- Общий набор
- Окружности
- Отношения и пропорции
- Отрицательные числа
- Площади
- Признаки делимости
- Процент
- Разложение на множители
- Рациональные дроби
- Рациональные числа
- Решение задач
- Решение задач
- Сложение
- Сложение и вычитание до 100.
- Состав числа
- Сравнение чисел
- Статистика
- Стереометрия
- Таблица сложения
- Таблица умножения
- Текстовая задача
- Теорема Пифагора
- Теория вероятностей
- Треугольник
- Тригонометрия
- Углы
- Умножение
- Уравнения
- Устный счёт
- Формулы сокращенного умножения
- Функции
- Цифры
- Числовой ряд
- Шкала

Площади фигур

Найти пару
от: Варвара Павлова

★★★★★ 5292

ЛОГИЧЕСКИЕ ЗАДАЧИ

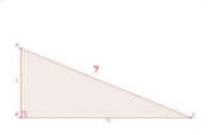
Сетка приложений
от: Анастасия Александровна Аверкина

★★★★★ 3609

Демоверсия МЦКО. 10 класс

Сетка приложений
от: Валерия Грачева

☆☆☆☆☆ 2307



Решение задач с использованием

★★★★☆ 7083

Больше, меньше и равно

Пазл "Угадай-ка"
от: Светлана Анатольевна Матвийчук

★★★★☆ 7083

Числовые выражения №4

Пазл "Угадай-ка"
от: Елена Владимировна Пашкевич

★★★★☆ 2608

Цилиндр

Сортировка картинок
от: Елена Пересипкина

☆☆☆☆☆ 627

Название компонентов и результатов

Викторина с выбором правильного ответа
от: Светлана Анатольевна Матвийчук

★★★★★ 1852

Проверь себя. Устный счёт. 1 класс

Выделить слова
от: Светлана Анатольевна Матвийчук

★★★★★ 3131

Найди неизвестный делитель

Заполнить пропуски
от: Светлана Анатольевна Матвийчук

★★★★★ 4687

Все приложения можно разбить по ступеням обучения.

Apps.org



☰ Все упражнения ✎ Новое упражнение 👤 Вход

Для начинающих — Профессиональное образование и повышение квалификации

Ступени:

- Действия с десятичными дробями
- Действия с числами
- Делимость чисел
- Десятичные дроби
- Дроби
- Дроби и проценты
- Квадратичная функция
- Квадратное уравнение
- Кенгуру
- Координатная прямая
- Корни и степени
- Круглые десятки
- Линейная функция
- Логарифмы
- Логика
- Математический диктант
- Ментальная арифметика
- Многочисленные числа
- Многоугольники
- Натуральные числа
- Неравенства
- Общий набор
- Окружности
- Отношения и пропорции
- Отрицательные числа
- Площади
- Признаки делимости
- Процент
- Разложение на множители
- Решение задач
- Решение задач
- Сложение
- Сложение и вычитание
- Теория вероятностей
- Треугольник
- Тригонометрия
- Углы
- Умножение
- Текстовая задача
- Цифры

Здесь выбери подходящую ступень образования

Выбрать упражнение можно, просто кликнув по нему левой кнопкой мыши.

- Быстрый счет
- Десятичные дроби
- Логарифмы
- Отрицательные числа
- Векторы
- Дроби
- Логика
- Отрицательные дроби
- Великие математики
- Дроби и проценты
- Математический диктант
- Положительные дроби
- Величины
- Квадратичная функция
- Ментальная арифметика
- Геометрические определения
- Квадратное уравнение
- Многочисленные числа
- Геометрические тела
- Комбинаторика
- Комплексные числа
- Геометрические фигуры
- Координаты
- Координаты в плоскости
- Графики функций

Если вы нажмете на приложение, то появятся детали данного упражнения.

LearningApps.org

Геометрические фигуры

Задание
 Девочки и мальчики! Знакомы ли вам эти геометрические фигуры? Подпишите название. Желаю удачи!

OK

Создать подобное приложение

Запомнить и положить в МОИ упражнения

Об этом приложении Упражнение привязать или отослать Сообщить о проблеме

Вы можете использовать существующие приложения в качестве шаблона для новых приложений, или пустые шаблоны на выбор.

Создать подобное приложение

Запомнить и положить в МОИ упражнения

Об этом приложении

Оцените это упражнение:

Установлено (Имя):

Категория:

Каждое приложение можно использовать в качестве шаблона для своего нового приложения. Вы можете удалить в этом примере фотографии или добавить другие.

О сайте LearningApps.org Информация Защита авторских прав и данных

Создать подобное приложение

Запомнить и положить в МОИ упражнения

Об этом приложении

Оцените это упражнение: ★★★★★ (4)

Установлено (Имя): Татьяна Соколова

Категория: Математика

Чтобы использовать данное приложение, вы можете его положить в свои упражнения.

О сайте LearningApps.org Информация Защита авторских прав и данных

Создать подобное приложение

Запомнить и положить в МОИ упражнения

Об этом приложении

Оцените это упражнение: ★★★★★ (4)

Установлено (Имя): Татьяна Соколова

Категория: Математика

Упражнение привязать или отослать


Сообщить о проблеме

Адрес в Интернете:

Адрес полной картинки:

Привязать:

SCORM iBooks

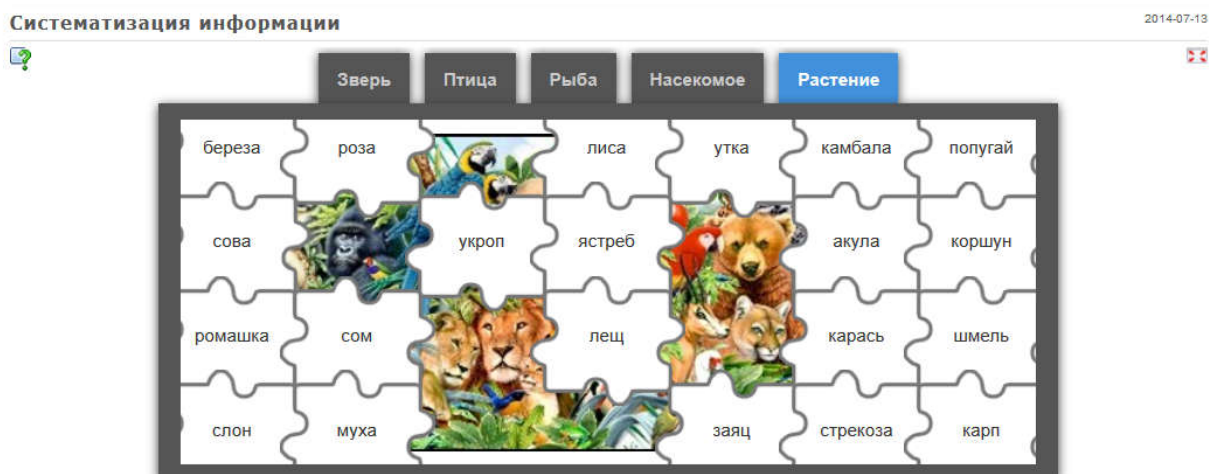


Здесь вы найдете различные ссылки для копирования и отправки. Также вы найдете здесь код для встраивания в блог или на сайт.

Виды упражнений

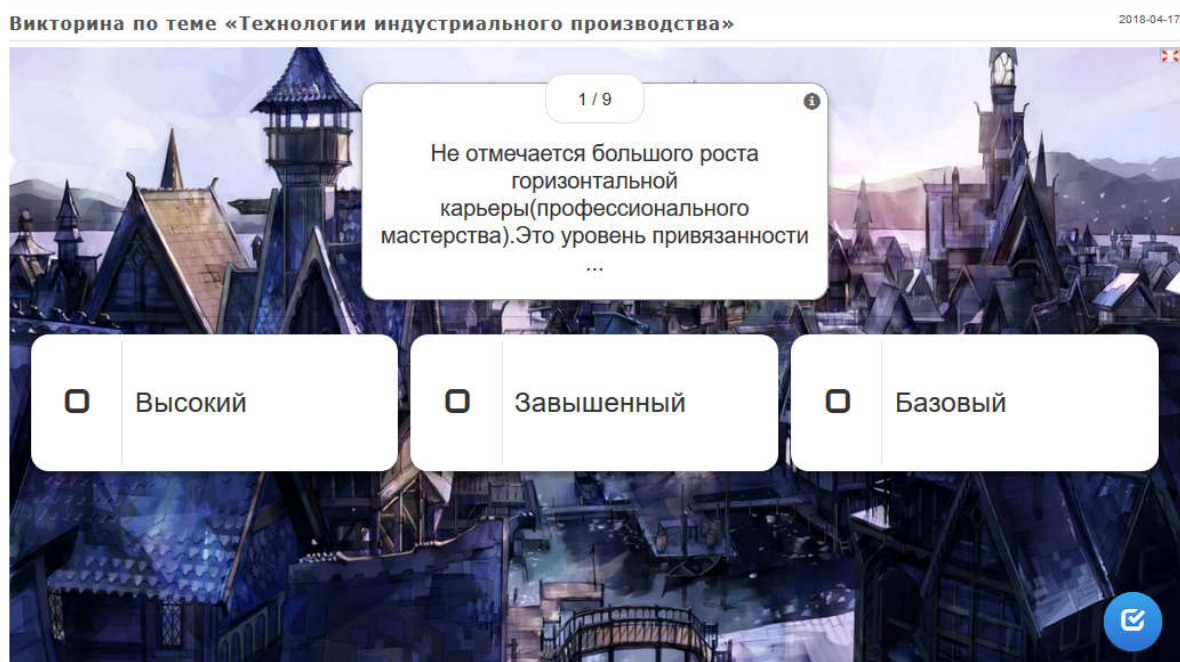
Приложение **Пазл «Угадай-ка»**. В одном пазле должны быть назначены различные группы понятий. Каждый найденный термин показывает часть основного изображения или видео.

[Систематизация информации](#). Систематизируйте информацию по группам. Сначала выберите элементы одной группы, затем переключите группу и выберите элементы другой группы.



Приложение **Викторина с правильным ответом**.

[Технологии индустриального производства](#).

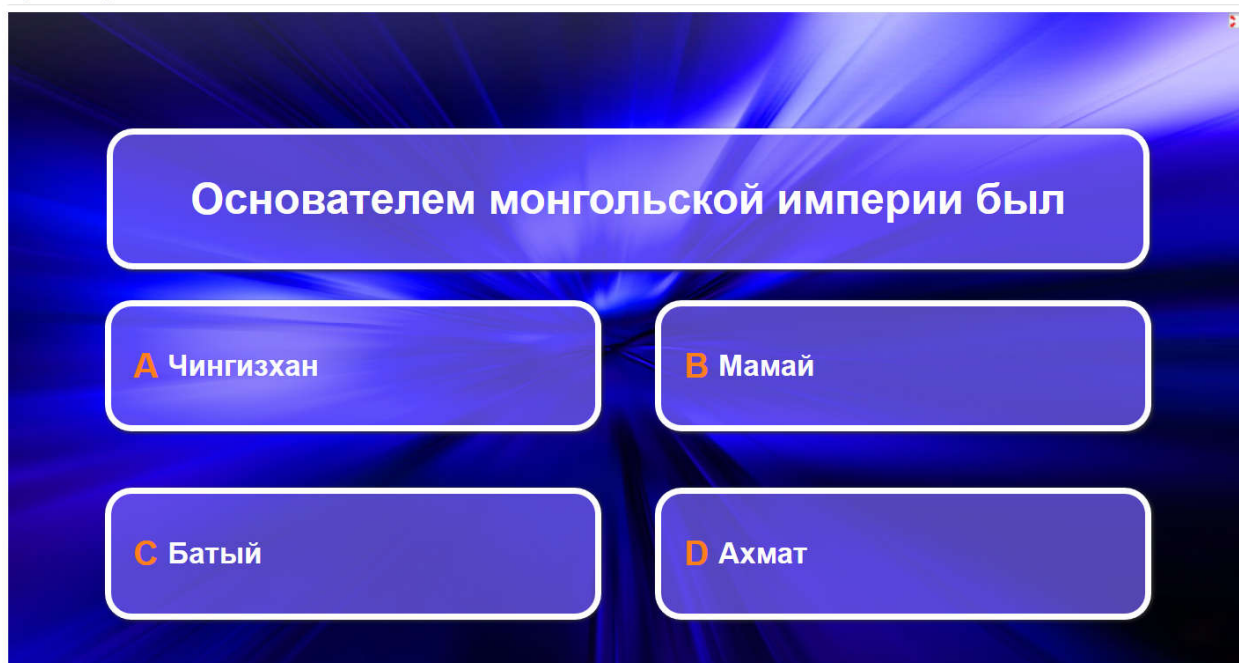


Приложение **Кто хочет стать миллионером?** Известная игра. Отвечать на вопросы с возрастающей сложностью.

Русь и Орда.

Русь и Орда

2014-10-07



Приложение **Слова из букв.** Цель этой игры в том, чтобы составить слова из лежащих рядом друг с другом букв в сетке.

Занятия первобытных людей. Задание к уроку "Родовые общины собирателей и охотников".

Занятия первобытных людей

Задание к уроку "Родовые общины собирателей и охотников".



Г	Л	А	Ы	И	Й	А	Т	С	Ф
Ё	Ц	Ш	П	И	О	Ё	С	О	П
Э	Б	С	И	Ш	Ф	М	У	Б	Ь
Ы	Е	О	В	Т	С	Ш	Х	И	П
Т	Ё	З	В	П	Г	Г	О	Р	А
Я	Ы	Н	Ч	Е	А	Г	Ж	А	Ё
З	У	Ь	У	Щ	Р	Д	И	Т	С
Д	Ш	М	Б	Е	П	У	Л	Е	К
Ц	Ъ	С	Р	Р	У	Б	И	Л	О
О	Х	О	Т	А	Н	И	Я	Ь	Л
Я	М	Г	Г	Л	К	Н	Ь	С	Ь
Ц	Щ	Д	Я	Ъ	Р	А	Е	Т	Ё
Ж	Ц	Ф	Д	Щ	Ш	М	М	В	Л
Ь	П	Ь	Ю	Ц	К	Ю	Ь	О	М

1. **ОХОТА**

Занятие древнейших людей.

2. **РУБИЛО**

Древнейшее каменное орудие.

3. **СОБИРАТЕЛЬСТВО**

Основное занятие древнейших людей.

4. _____

5. _____

6. _____

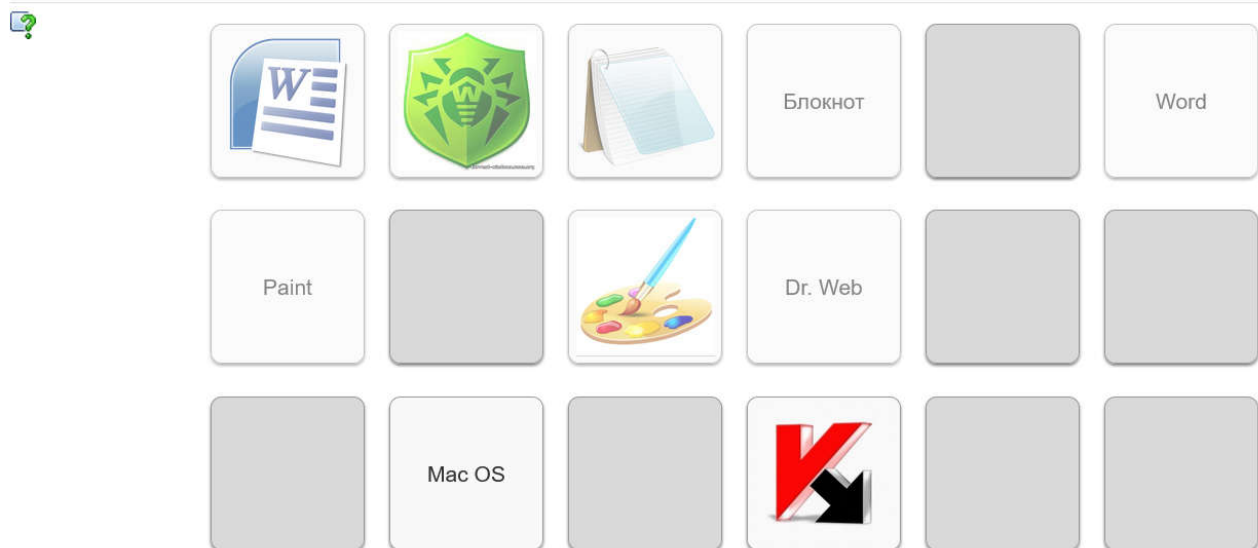
7. _____

8. _____

Приложение **Игра «Парочки»**. Классическая игра "Парочки" с использованием не только картинок, но и текста.

[Значки программ и операционных систем](#). Сопоставь значок программы с её названием.

Значки программ и операционных систем



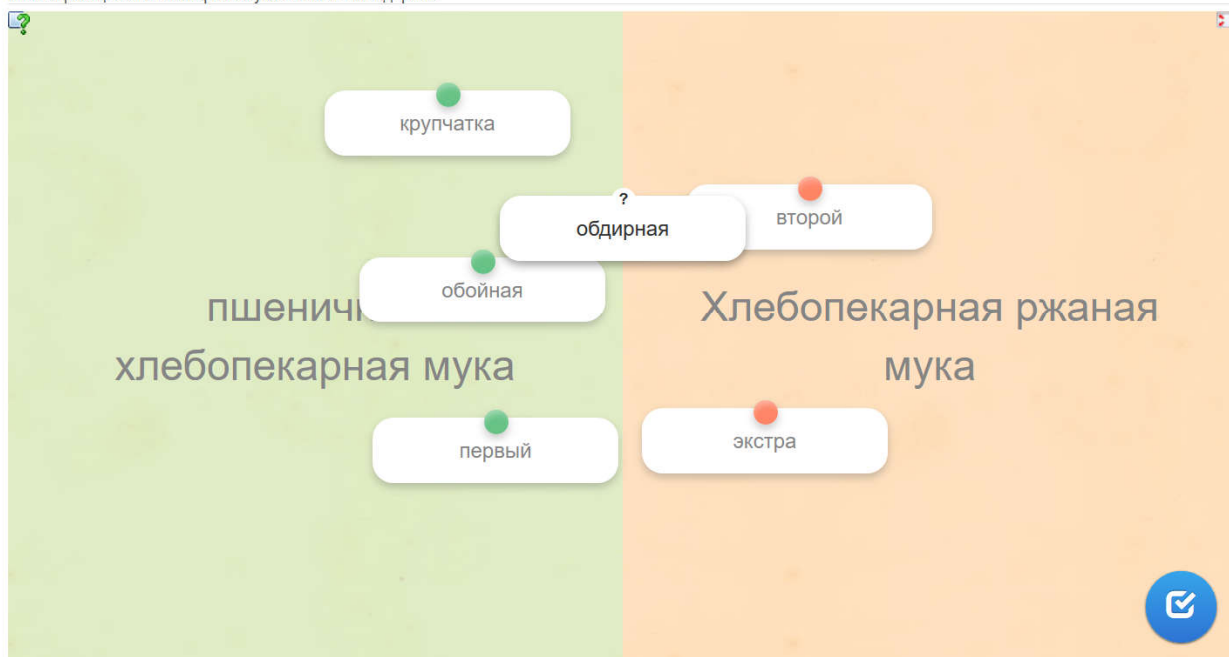
Приложение **Классификация**. Распределение объектов по группам. Можно создавать от 2 до 4 групп, с которыми затем должны быть соотнесены элементы.

[Сорта хлебопекарной муки](#). Классификация хлебопекарной муки согласно стандартам. Распределите сорта по видам муки.

Сорта хлебопекарной муки

Классификация хлебопекарной муки согласно стандартам

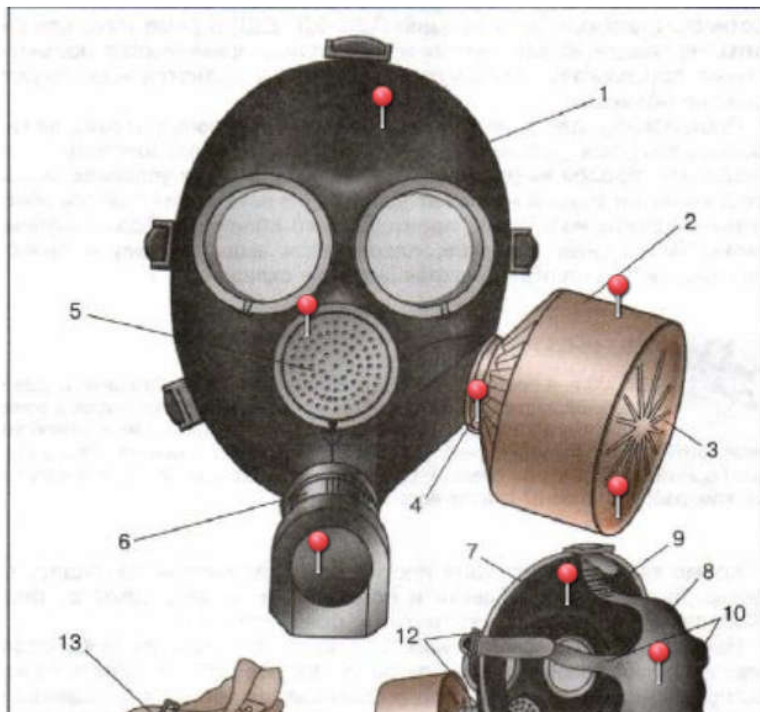
2017-01-05



Приложение Сортировка картинок.

Устройство противогАЗа. Подобрать элементам соответствующее название.

Устройство противогАЗа (ГП-7)



Приложение Найти пару.

Мясные полуфабрикаты. Соотнесите фотографии мясных полуфабрикатов с их названиями.

Мясные полуфабрикаты

2016-11-11

Мякоть лопатки

Поджарка свиная

Эскалоп свиной

Азу из говядины

Вяжля вырезка

Свиной шашлык

Анкет из говядины

Гуляш говяжий

Шницель бараний

Штекс свиной

Свиная корейка

Мясной фарш

Филе говядины

Суповой набор говяжий

Антрекот из говядины

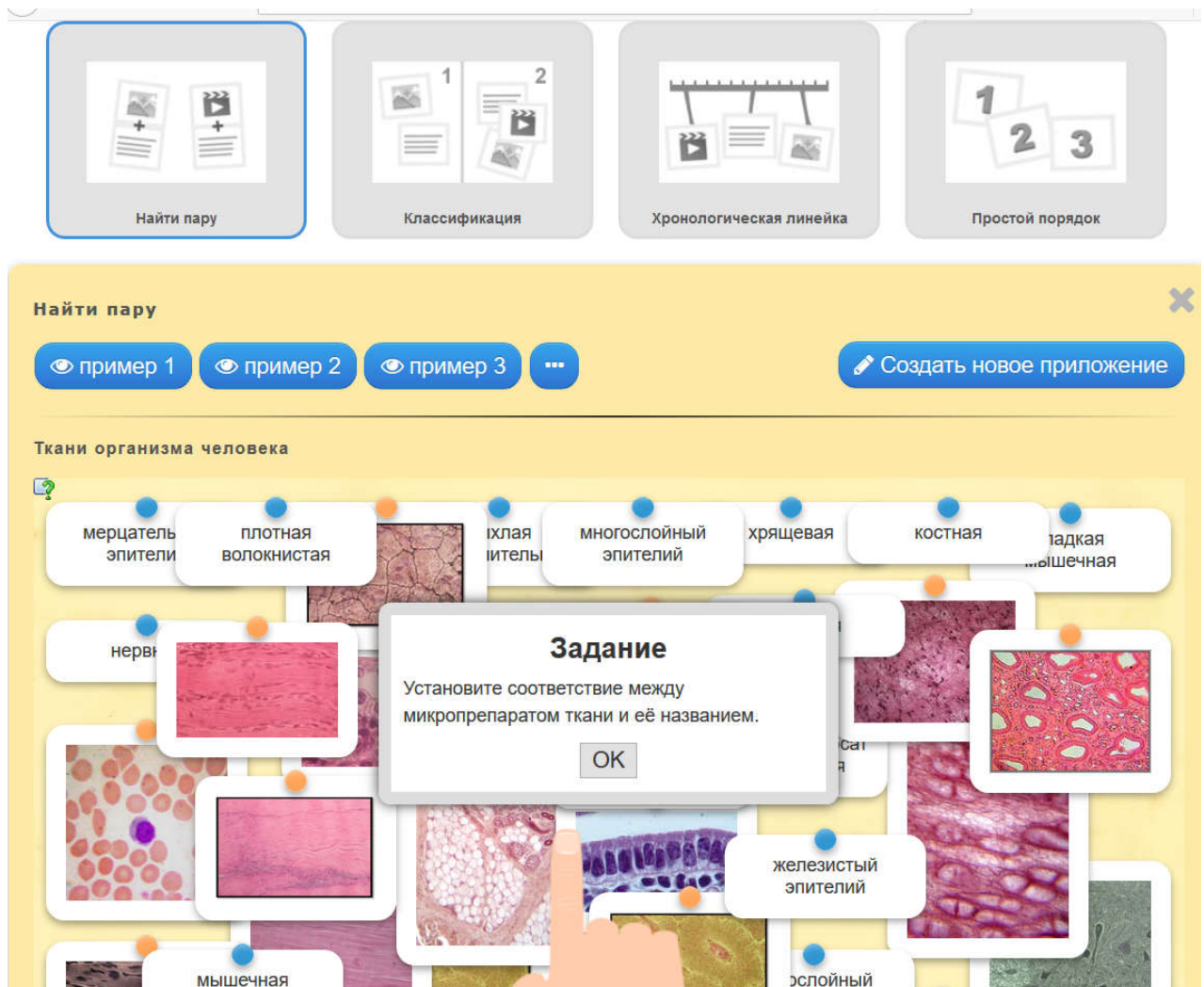
Котлета натуральная свиная

Этапы создания приложений

1. Приложение «Найди пару»

Рассмотрим алгоритм создания упражнения **Найди пару**. Войдите в свой аккаунт. Выберите вкладку **Создание упражнения**, выбрав тип **Найди пару**.

Перед созданием приложения Вы можете просмотреть примеры уже готовых упражнений.



Для приложения **Найди пару** вы должны заранее подобрать материал: текст, картинки, аудио, видео.

Посмотрев предложенные примеры, нажимаем кнопку **Создать новое приложение**.

 Создать новое приложение

В начале, необходимо заполнить поля **Название приложения** и **Постановка задачи**. В поле **Постановка задачи** ввести задание для этого упражнения, которое будет появляться при запуске. Если Вам не нужно это, оставьте поле пустым.

Название приложения

Язык дисплея ? : 

Не задано название

Постановка задачи

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

В качестве элемента пары можно использовать текст, картинку, звуковые файлы, видеофрагменты.

Пары


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






Пара 1:  Текст  Картинка  Текст для произнесения  Аудио  Видео



Пара 1:  Текст  Картинка  Текст для произнесения  Аудио  Видео

+ Добавить следующий элемент

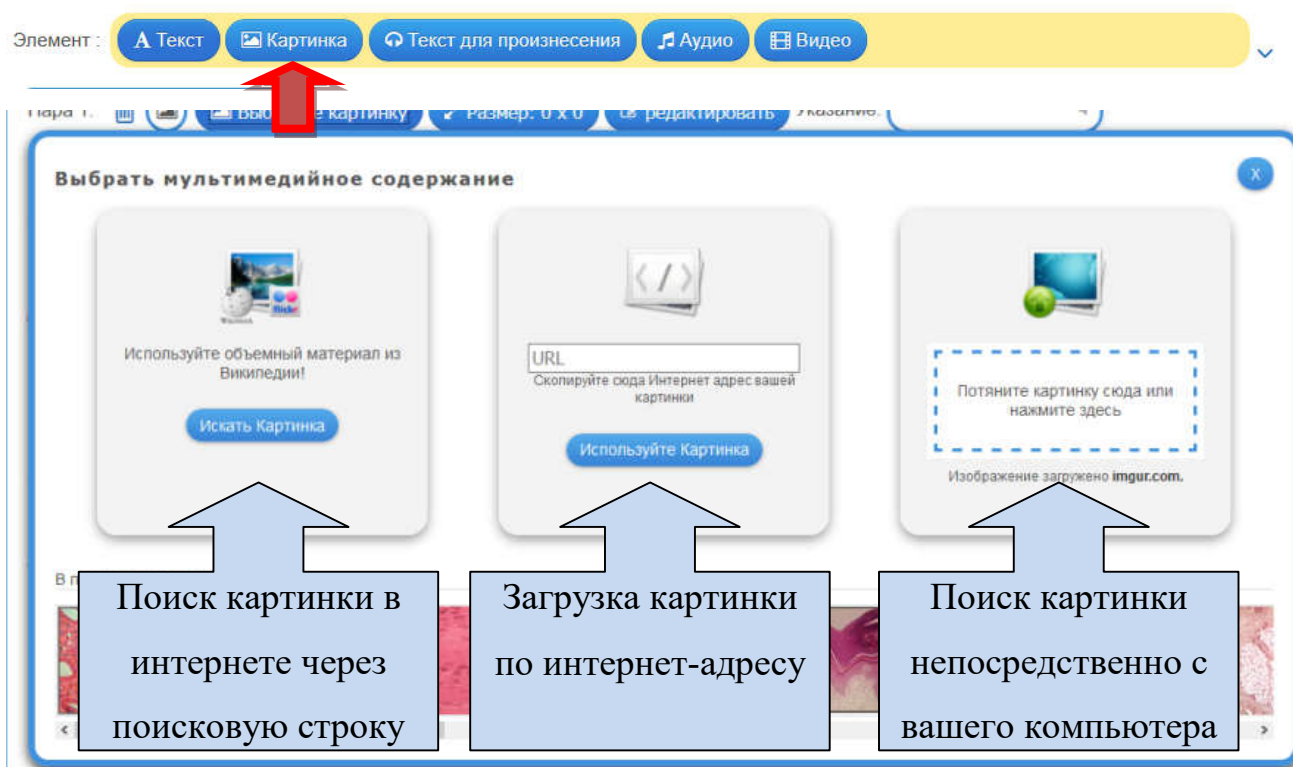
Текст набирается непосредственно с клавиатуры в соответствующее поле.



Элемент:  Текст  Картинка  Текст для произнесения  Аудио  Видео

Элемент:   | Указание:

Все мультимедийные объекты могут загружаться через поисковую строку из Интернета, по интернет-адресу ресурса или непосредственно с вашего компьютера.



Некоторые элементы могут быть излишними и не влиять на исходный результат.

Дополнительные, но необязательные элементы, которые не влияют на решение

Вы можете задать до трех дополнительных элементов, которые будут показаны, но они не играют роли при решении задачи или упражнения.

Элемент: А Текст Картинка Текст для произнесения Аудио Видео

[+ Добавить следующий элемент](#)

Уточните действия приложения после выполнения задания. Правильно выбранные пары могут оставаться на экране, а могут исчезать.

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

В блоке **Обратная связь** вводится текст, который будет появляться, если найдено верное решение, либо ссылка на другой ресурс.

Обратная связь

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

Здорово, ты нашел правильное решение

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

Далее нажать кнопку

▶ Установить и показать в предварительном просмотре.

Далее упражнение необходимо сохранить.

✓ Сохранить приложения

Ваше упражнение было успешно сохранено! Теперь вы можете его найти у себя в сохраненном варианте и если необходимо, снова исправить или дополнить.

Вы также можете свое упражнение внести в свой блог или дать просто на него ссылку. Если есть желание, то можно опубликовать в каталоге, скопировав HTML код упражнения и вставив его на странице сайта.

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.

Упражнение привязать или отослать Сообщить о проблеме

Адрес в Интернете:

Адрес полной картинки:

Привязать:

SCORM iBooks Author 

Приложение сохраняется в раздел **Мои приложения**. После нажатия кнопки **Опубликованное приложение**, созданное интерактивное задание попадает в Общую коллекцию материалов сервиса. Вы также получаете ссылки и код для встраивания на сайт или блог.

Создать подобное приложение Ты можешь свое упражнение внести в свой блог или дать просто на него ссылку. Если есть желание, то можно опубликовать в каталоге. Переработать упражнение


Личное приложение Опубликованное приложение Сообщить о проблеме

Упражнение привязать или отослать


Адрес в Интернете:

Адрес полной картинки:

Привязать:

SCORM iBooks Author 

При публикации упражнения необходимо указать раздел для публикации, подкатегорию, а также ключевые слова для поиска (ярлык). Выберите требуемую ступень обучения.

 **Переработать описание вашего упражнения!**

Озаглавьте ваше упражнение. Заглавие не должно быть слишком длинным.

Название:

Выберите область или раздел в списке для вашего упражнения

Выбрать раздел:

Подкатегория:

Задайте ярлыки для быстрого нахождения вашего упражнения. Ключевые слова должны быть с пробелом. С помощью этих ярлыков другие пользователи смогут найти Ваше упражнение.

Ярлыки:

Выберите школьную ступень, для которой составлено это упражнение. Это поможет другим при поиске.

Выбрать школьную ступень:

- Для начинающих
- Начальная школа
- Средняя школа
- Старшие классы
- Профессиональное образование и повышение квалификации
- Приложение для обзора как «очень ценное» (отображается в разделе «Обзор приложений»).

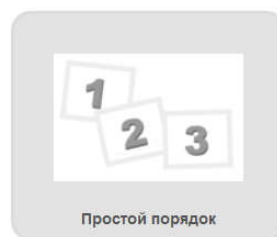
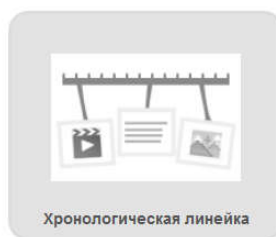
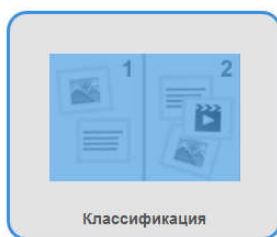
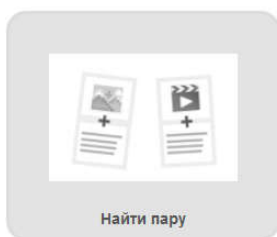
Отправляя эту форму, вы соглашаетесь, что вы прочитали условия и согласны с ними.

[О сайте LearningApps.org](#) [Информация](#) [Защита авторских прав и данных](#) [Help translating](#)

Нажимаем на кнопку **Отправить формуляр**. Теперь ваше приложение размещено в общем каталоге сайта и доступно для всех пользователей.

2. Приложение «Классификация»

Рассмотрим алгоритм создания упражнения **Классификация**. Войдите в свой аккаунт. Выберете вкладку **Создание упражнения**, выбрав тип **Классификация**

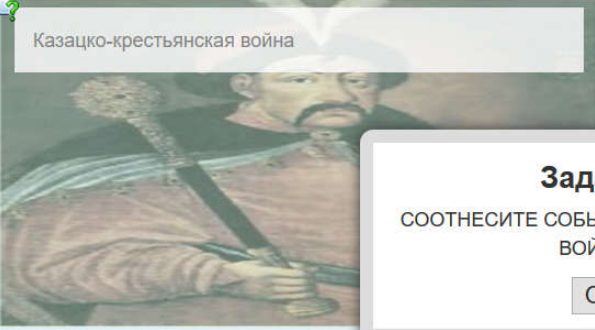


Классификация ✕

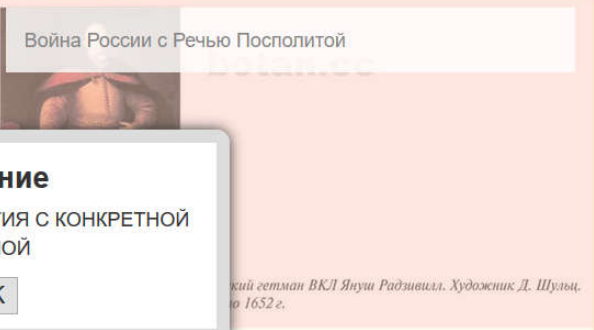
👁️ пример 1
👁️ пример 2
👁️ пример 3
⋮
✎ Создать новое приложение

ВОЙНЫ XVII в. НА ТЕРРИТОРИИ БЕЛАРУСИ

Казацко-крестьянская война



Война России с Речью Посполитой



Северная война Речи Посполитой со Швецией

в годы Северной войны России со Швецией

Задание

СООТНЕСИТЕ СОБЫТИЯ С КОНКРЕТНОЙ ВОЙНОЙ

OK

Шаблон **Классификация** поможет создать от 2 до 4 групп, которые затем должны быть соотнесены к элементам.

Просмотрев предложенные примеры, нажимаем кнопку **Создать новое приложение**.



Далее необходимо заполнить **Название приложения**.

Название приложения

Язык дисплея ? : 

Устройства ввода и вывода информации

Заполняем блок **Постановка задачи**, где нужно ввести задание для этого упражнения, которое будет появляться при запуске. Если Вам не нужно это, оставьте поле пустым.

Постановка задачи

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

Вспомните устройства ввода и вывода информации. Соотнесите каждой группе устройство ввода информации или устройство вывода.

В блоке **Описание** необходимо: на заднем фоне приложения 2-4 групп отобразить изображения или 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 : Текст Картинка ⌵

Группа 1 Элемент 1: Текст Картинка Текст для произнесения Аудио Видео ⌵

+ Добавить следующий элемент

Группа 2 Задний фон : Текст Картинка ⌵

Группа 2 Элемент 1: Текст Картинка Текст для произнесения Аудио Видео ⌵

+ Добавить следующий элемент

+ Добавить группу.

Каждой группе можно назначить несколько элементов. Элементы в одной группе могут быть разные: текст, картинка, звук, видео.

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: 🗑️ 🖼️ Выберите картинку 📏 Размер: 0 x 0 ✎ редактировать Указание: ⌵

Группа 1 Элемент 2: 🗑️ 🔊 🇷🇺 Русские Указание: ⌵

Группа 1 Элемент 3: 🗑️ 🎵 Выберите аудио ⏱️ Время: 0:00 - 0:00 Указание: ⌵

Группа 1 Элемент 4: 🗑️ 📺 Выберите видео ⏱️ Время: 0:00 - 0:00 🔊 Звук Указание: ⌵

+ Добавить следующий элемент

Группа 2 Задний фон : Текст Картинка ⌵

Группа 2 Элемент 1: Текст Картинка Текст для произнесения Аудио Видео ⌵

+ Добавить следующий элемент

+ Добавить группу.

В данном примере рассматривается создание мультимедийного задания по информатике и ИКТ на тему «Устройства ввода и вывода информации». Обучающимся необходимо будет среди заданных устройств

выбрать в одну группу все устройства ввода информации, во вторую группу - устройства вывода информации с помощью стилуса на интерактивной доске. В модуль «Выбор мультимедийного содержания» загружаются заранее подготовленные изображения устройства ввода и вывода информации. Картинки необходимо сжать для web-страницы.

Группа 1 Задний фон : Устройства ввода информации Указание: Разместите в данной группе все устройства ввода информации

Группа 1 Элемент 1: Указание:

Группа 1 Элемент 2: Указание:

Группа 1 Элемент 3: Указание:

Группа 1 Элемент 4: Указание:

Группа 1 Элемент 5: Указание:

Выбор мультимедийное содержание X

Используйте объемный материал из Википедии!

URL

Скопируйте сюда Интернет адрес вашей картинки

Потяните картинку сюда или нажмите здесь

Изображение загружено imgur.com.

В последний раз использовано:

В блоке **Обратная связь** вводится текст, который будет появляться, если найдено верное решение.

Обратная связь

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

Здорово, ты нашел правильное решение

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

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.

Далее нажать кнопку

▶ Установить и показать в предварительном просмотре.

Устройства ввода и вывода информации

Разместите в данной группе информацию

данной гр

ода

Задание

Вспомните устройства ввода и вывода информации. Соотнесите каждой группе устройство ввода информации или устройство вывода.

OK

← Вновь настроить

✓ Сохранить приложения

Далее упражнение необходимо сохранить.

✓ Сохранить приложения

Ваше упражнение было успешно сохранено! Теперь вы можете его найти у себя в сохраненном варианте и если необходимо, снова исправить или дополнить.

Вы также можете свое упражнение внести в свой блог или дать просто на него ссылку. Если есть желание, то можно опубликовать в каталоге, скопировав HTML код упражнения и вставив его на странице сайта.


Упражнение привязать или отослать Сообщить о проблеме

Адрес в Интернете:

Адрес полной картинки:

Привязать:

SCORM iBooks Author



Приложение сохраняется в раздел **Мои приложения**. После нажатия кнопки **Опубликованное приложение**, созданное интерактивное задание попадает в Общую коллекцию материалов сервиса. Вы также получаете ссылки и код для встраивания на сайт или блог.

Создать подобное прилож... Ты можешь свое упражнение внести в свой блог или дать просто на него ссылку. Если есть желание, то можно опубликовать в каталоге.

Переработать упражнение

Личное приложение Опубликовано приложение



Упражнение привязать или ... Сообщить

Адрес в Интернете:

Адрес полной картинки:

Привязать:

SCORM iBooks Author

При публикации упражнения необходимо указать раздел для публикации, подкатегорию, а также ключевые слова для поиска (ярлык). Выберите требуемую ступень обучения.

Переработать описание вашего упражнения!

Озаглавьте ваше упражнение. Заглавие не должно быть слишком длинным.

Название:

Выберите область или раздел в списке для вашего упражнения

Выбрать раздел:

Подкатегория:

Задайте ярлыки для быстрого нахождения вашего упражнения. Ключевые слова должны быть с пробелом. С помощи этих ярлыков другие пользователи смогут найти Ваше упражнение.

Ярлыки:

Выберите школьную ступень, для которой составлено это упражнение. Это поможет другим при поиске.

Выбрать школьную ступень:

- Для начинающих
- Начальная школа
- Средняя школа
- Старшие классы
- Профессиональное образование и повышение квалификации
- Приложение для обзора как «очень ценное» (отображается в разделе «Обзор приложений»).

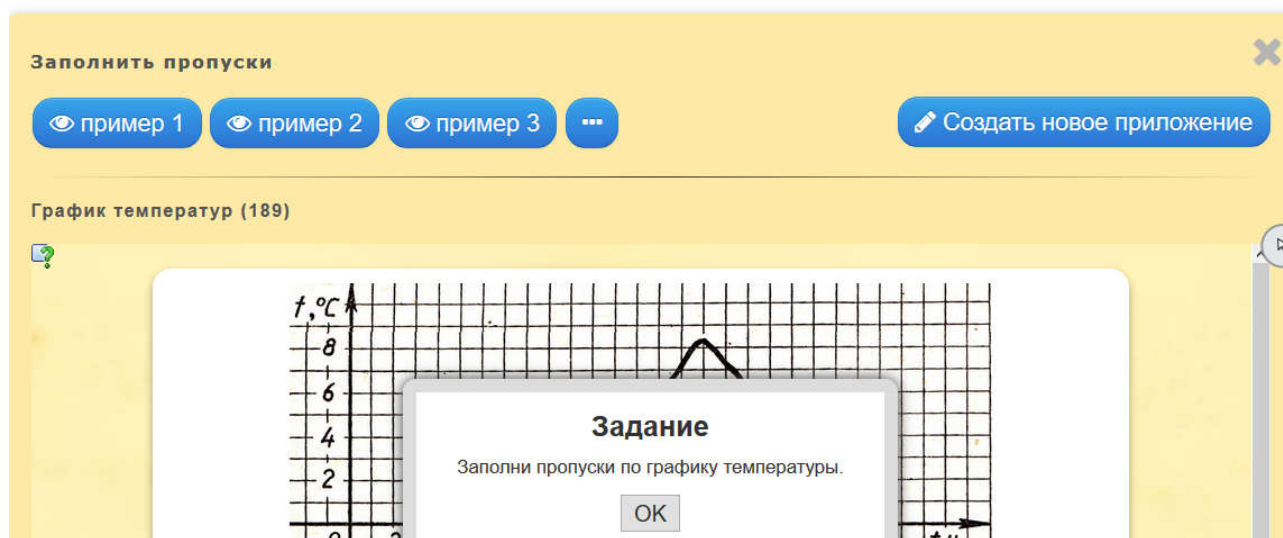
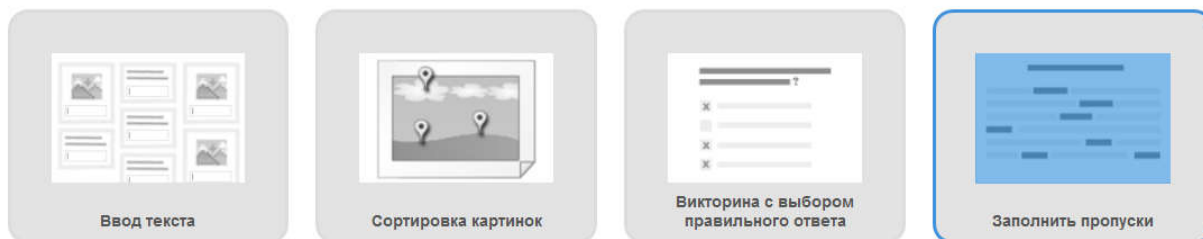
Отправляя эту форму, вы соглашаетесь, что вы прочитали условия и согласны с ними.

Отменить публикацию Отмена Отправить формуляр

Нажимаем на кнопку **Отправить формуляр**. Теперь ваше приложение размещено в общем каталоге сайта и доступно для всех пользователей.

3. Приложение «Заполни пропуски»

Войдите в свой аккаунт. Выберите раздел **Новое упражнение**. Выберите вид упражнения **Заполнить пропуски**:



Технологию создания данного упражнения рассмотрим на примере создания упражнения по информатике по теме «Устройства компьютера».

[Создать новое приложение](#)

Далее необходимо заполнить блок **Название приложения** - вводим название будущего интерактивного упражнения. Например, «Устройства компьютера».

Название приложения

Язык дисплея 

Устройства компьютера

Блок **Постановка задачи** - вводим задание ко всему упражнению - «Впиши пропущенные слова так, чтобы получился рассказ об устройствах компьютера».

Постановка задачи

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

Впиши пропущенные слова так, чтобы получился рассказ об устройствах компьютера

Блок **Установите тип задания** - выбираем «Впишите». При этом условии обучающиеся должны будут с клавиатуры вписывать пропущенные слова.

Установите тип задания

Установите тип задания. Или пользователь будет выбирать из заданных вами слов или будет вводить слова в поля сам. Если вы выбрали тип задания "Вписывание слов", то можете установить, учитывается ли регистр букв.

Установите тип задания:

Ввод учитывает регистр букв (заглавные или нет)

Приложение поддерживает режим выбора из списка. Данный режим более удобен при работе с интерактивной доской.

Установите тип задания

Установите тип задания. Или пользователь будет выбирать из заданных вами слов или будет вводить слова в поля сам. Если вы выбрали тип задания "Вписывание слов", то можете установить, учитывается ли регистр букв.

Установите тип задания:

Выберите слово из списка (заглавные или нет)

Впишите

Блок **Заголовок** - вводим - «Устройства компьютера».

Заголовок

Добавьте (опционально) вводные слова, аудио или видео перед пропущенным текстом.

Заголовок 1: Указание:

Заголовок 2:

Блок **Заполнить пропуски** - в этом пункте вводим текст с пропущенными словами, пропущенные слова в тексте обозначаем символами -1-, -2- и т.д.

Заполнить пропуски

Впишите текст, который должен быть вставлен. Используйте символы -1-, -2- и т.д. для обозначения места вставки текста. Вы можете использовать одни и те же номера для полей вставки одинаковых слов в данном тексте.

Я включил компьютер и набрал на -1- сочинение про свою семью. Затем я переписал с -2- последние фотографии, добавил их у тексту и вывел сочинение на -3-. После этого я прибавил громкость звука на -4- и стал играть любимую игру, быстро двигая -5-. Получив рекордный результат, я ввел с -6- свое имя и распечатал на -7- список рекордсменов.

Блок **Вставляемый вместо пропусков текст** - вводим слова, которые пропущены в тексте:

Вставляемый вместо пропусков текст

В зависимости от типа задания (выбор слов или вставка) заполните каждый пропуск. **ВЫБОР СЛОВ ИЗ СПИСКА:** впишите верный вариант или список слов для выбора через ; для каждого пропуска. Первым словом в списке должен быть верный вариант, остальные - неверные. **ВСТАВКА СЛОВ:** впишите для каждого пропуска все возможные варианты вставки через знак ; (точка с запятой).

Вместо пропусков -1-: 

Вместо пропусков -2-: 

Вместо пропусков -3-: 

Вместо пропусков -4-: 

Вместо пропусков -5-: 

Вместо пропусков -6-: 

Вместо пропусков -7-: 

[+ Добавить следующий элемент](#)

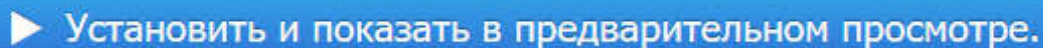
Блок **Обратная связь** - вводим «Молодец! Ты все сделал правильно!»;

Обратная связь

Если на все вопросы были даны правильные ответы, то напишите здесь текст, который появится потом как вставка.

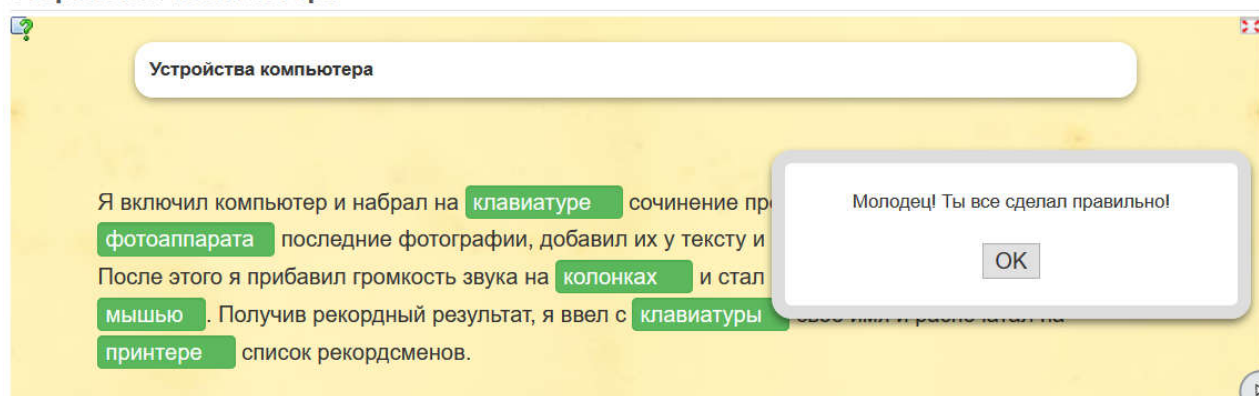
Блок **Фоновая картинка** – в этом пункте можно вставить картинку, которая будет фоновым изображением окна приложения.

Нажимаем кнопку **Установить и показать в предварительном просмотре**



Нажимаем **ОК** и выполняем упражнение для проверки. Если все устраивает, то нажимаем кнопку **Сохранить приложение**, если что-то необходимо исправить, то нажимаем кнопку **Вновь настроить**.

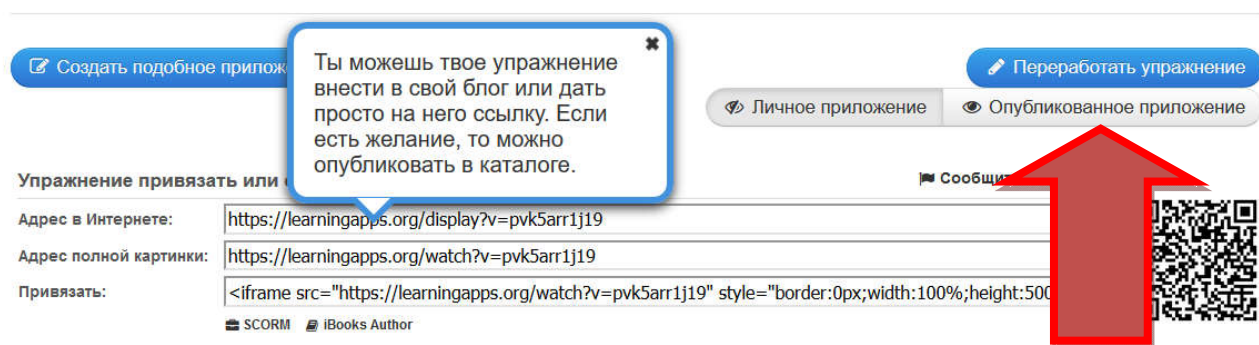
Устройства компьютера



✓ Сохранить приложения

Ваше упражнение было успешно сохранено! Теперь вы можете его найти у себя в сохраненном варианте и если необходимо, снова исправить или дополнить.

Приложение сохраняется в раздел **Мои приложения**. Приложение имеет адрес в Интернете, ссылку Вы можете разместить в любом месте (сайт, блог, электронное портфолио и т.п.). После нажатия кнопки **Опубликованное приложение**, созданное интерактивное задание попадает в Общую коллекцию материалов сервиса. Вы также получаете ссылки и код для встраивания на сайт или блог.



При публикации упражнения необходимо указать раздел для публикации, подкатегорию, а также ключевые слова для поиска (ярлык). Выберите требуемую ступень обучения.

Переработать описание вашего упражнения!

Озаглавьте ваше упражнение. Заглавие не должно быть слишком длинным.

Название:

Выберите область или раздел в списке для вашего упражнения

Выбрать раздел:

Подкатегория:

Задайте ярлыки для быстрого нахождения вашего упражнения. Ключевые слова должны быть с пробелом. С помощью этих ярлыков другие пользователи смогут найти Ваше упражнение.

Ярлыки:

Выберите школьную ступень, для которой составлено это упражнение. Это поможет другим при поиске.

Выбрать школьную ступень:

- Для начинающих
- Начальная школа
- Средняя школа
- Старшие классы
- Профессиональное образование и повышение квалификации
- Приложение для обзора как «очень ценное» (отображается в разделе «Обзор приложений»).

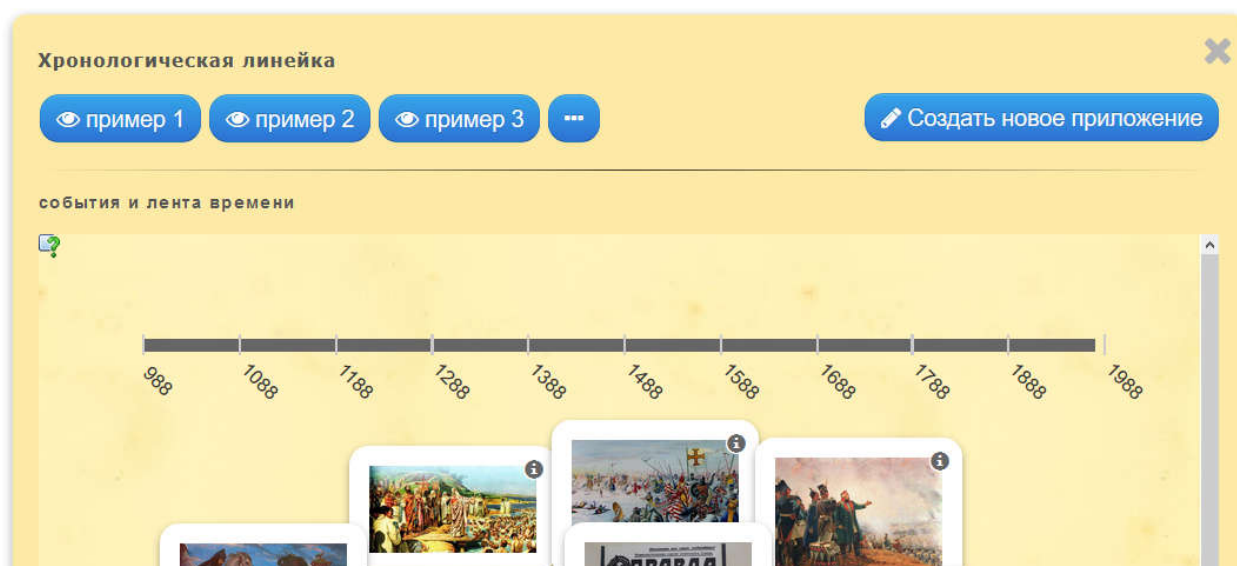
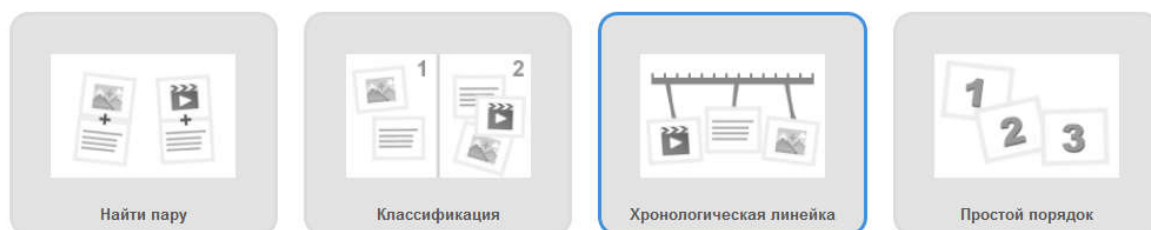
Отправляя эту форму, вы соглашаетесь, что вы прочитали условия и согласны с ними.

[Отменить публикацию](#) [Отмена](#) [Отправить формуляр](#)

Нажимаем на кнопку **Отправить формуляр**. Теперь ваше приложение размещено в общем каталоге сайта и доступно для всех пользователей.

4. Приложение «Хронологическая линейка»

Войдите в свой аккаунт. Выберете раздел **Новое упражнение**. Выберете вид упражнения **Хронологическая линейка**:



Просмотрев предложенные примеры, нажимаем кнопку **Создать новое приложение**.

 Создать новое приложение

Этапы создания данного упражнения разберем на примере «Решение тригонометрических уравнений»

Далее необходимо заполнить блок **Название приложения** - вводим название будущего интерактивного упражнения. Например, «Решение тригонометрических уравнений».

Название приложения

Язык дисплея 

Решение тригонометрических уравнений

Блок **Постановка задачи** - вводим задание ко всему упражнению - «Расставьте этапы решения тригонометрического уравнения в нужном порядке. И поясни, какие действия были выполнены на каждом этапе?».

Постановка задачи

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

Расставьте этапы решения тригонометрического уравнения в нужном порядке. И поясни, какие действия были выполнены на каждом этапе?

В блоке **Лента с цифрами** задаем количество этапов. В данном примере 8 этапов:

$$1) 2 \cos\left(\frac{\pi}{3} - 3x\right) - \sqrt{3} = 0$$

$$2) 2 \cos\left(\frac{\pi}{3} - 3x\right) = \sqrt{3}$$

$$3) \cos\left(\frac{\pi}{3} - 3x\right) = \frac{\sqrt{3}}{2}$$

$$4) \frac{\pi}{3} - 3x = \pm \arccos \frac{\sqrt{3}}{2} + 2\pi n, n \in \mathbb{Z}$$

$$5) \frac{\pi}{3} - 3x = \pm \frac{\pi}{6} + 2\pi n, n \in \mathbb{Z}$$

$$6) -3x = \pm \frac{\pi}{6} - \frac{\pi}{3} + 2\pi n, n \in \mathbb{Z}$$

$$7) x = \mp \frac{\pi}{18} + \frac{\pi}{9} - \frac{2\pi n}{3}, n \in \mathbb{Z}$$

$$8) x_1 = \frac{\pi}{18} - \frac{2\pi n}{3}, n \in \mathbb{Z}, x_2 = \frac{\pi}{6} - \frac{2\pi n}{3}, n \in \mathbb{Z}$$

Лента с цифрами

Задайте на этой прямой минимум и максимум. Полные цифры.

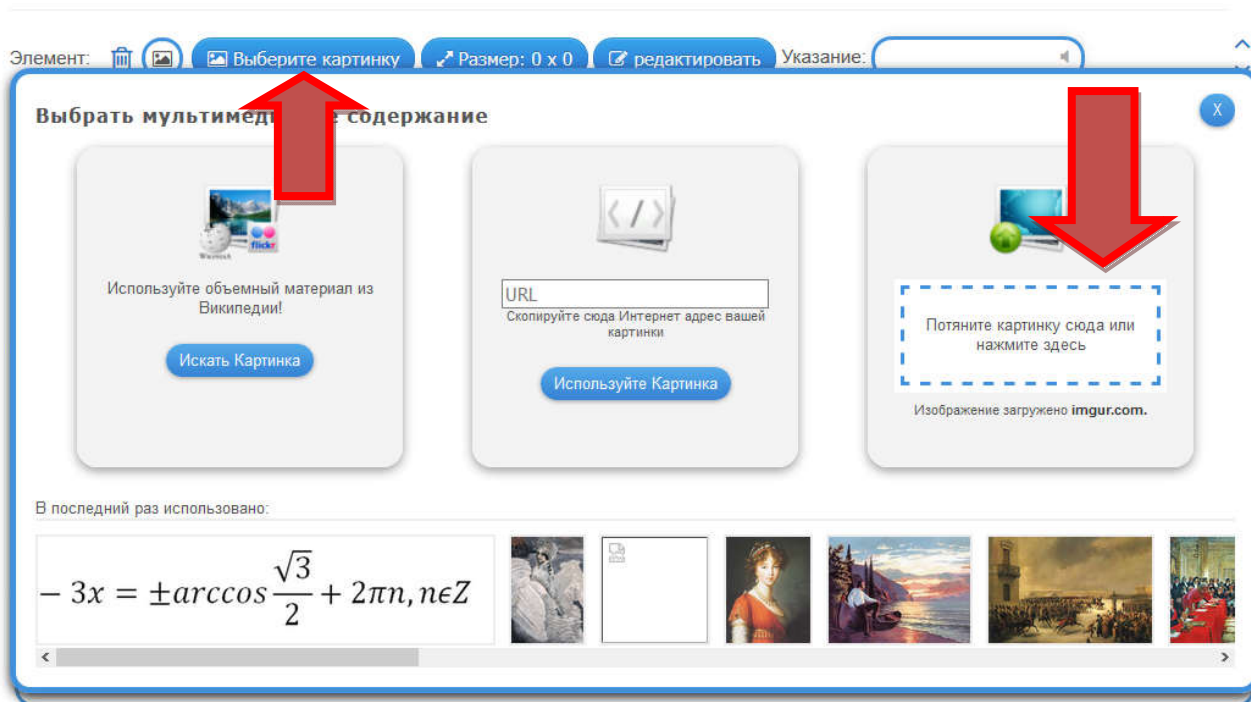
Минимум :

Максимум :

Если на хронологической линейке должны быть размещены исторические события за определенный период времени, то следует учитывать, что даты на самой линейке будут отображаться с разницей в 5 или 10 лет.

В блоке **Пары** вводятся элементы задания. Здесь можно задать текст или выбрать видео, картинку или аудио. Дайте каждому элементу объяснение или выберите изображение, аудио или видео. Затем введите соответствующее значение (плавающей) строки. Вы также можете задать информацию, например, 1914-1918 .

В нашем примере в качестве основного элемента выступает картинка, загружаемая с компьютера.



В поле **Оценка** необходимо указать цифровое значение вашего элемента. В нашем примере это порядковый номер решения (от 1 до 8).

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:      Указание: 

Оценка :

Элемент:      Указание: 

Оценка :

Элемент:      Указание: 

Оценка :

Следующий блок **Show solution hints** переводится как **Показать подсказки, решения**. Вы можете выбрать отображение всех номеров решений с самого начала в числовой строке. Это сделает упражнение намного проще.

Show solution hints

You can choose to show all solution numbers right from the beginning on the number line. This will make the exercise much easier.

Show solution hints

В блоке **Обратная связь** вводится текст, который будет появляться, если найдено верное решение.

Обратная связь

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

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

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.



Решение тригонометрических уравнений

Задание
Расставьте этапы решения тригонометрического уравнения в нужном порядке. И поясни, какие действия были выполнены на каждом этапе?

OK

$x_1 = \frac{\pi}{18}$
 $x_2 = \frac{\pi}{6}$

$\cos\left(\frac{\pi}{3} - 3x\right) = \frac{\sqrt{3}}{2}$

$-3x = \pm \arccos\left(\frac{\sqrt{3}}{2}\right) + 2\pi n, n \in \mathbb{Z}$

$-3x = \pm \frac{\pi}{6} - \frac{\pi}{3} + 2\pi n, n \in \mathbb{Z}$

$\frac{2\pi n}{3}, n \in \mathbb{Z}$

$= 0$

Далее упражнение необходимо сохранить.

✓ Сохранить приложения

Ваше упражнение было успешно сохранено! Теперь вы можете его найти у себя в сохраненном варианте и если необходимо, снова исправить или дополнить.

Вы также можете свое упражнение внести в свой блог или дать просто на него ссылку. Если есть желание, то можно опубликовать в каталоге, скопировав HTML код упражнения и вставив его на странице сайта.

Решение тригонометрических уравнений

Твое упражнение было успешно сохранено! Теперь ты можешь его найти у себя в сохраненном варианте и если необходимо, снова исправить или дополнить.

Задание
 Расставьте этапы решения тригонометрического уравнения в нужном порядке. И поясни, какие действия были выполнены на каждом этапе?

OK

$-3x = \pm \arcsin \dots$

$\left(\frac{\pi}{3} - 3x\right) = \frac{\sqrt{3}}{2}$

$-3x = \pm \frac{\pi}{6} - \frac{\pi}{3} + 2\pi n, n \in \mathbb{Z}$

$x = \mp \frac{\pi}{18} + \frac{\pi}{9} - \frac{2\pi n}{3}, n \in \mathbb{Z}$

Создать подобное приложение

Ты можешь свое упражнение внести в свой блог или дать просто на него ссылку. Если есть желание, то можно опубликовать в каталоге.

Переработать упражнение

Личное приложение

Опубликованное приложение

Упражнение привязать или ...

Сообщить о проблеме

Адрес в Интернете:

Адрес полной картинки:

Привязать:

При публикации упражнения необходимо указать раздел для публикации, подкатегорию, а также ключевые слова для поиска (ярлык). Выберите требуемую ступень обучения.

Опубликовать приложение

Озаглавьте ваше упражнение. Заглавие не должно быть слишком длинным.

Название:

Выберите область или раздел в списке для вашего упражнения

Выбрать раздел:

Подкатегория:

Задайте ярлыки для быстрого нахождения вашего упражнения. Ключевые слова должны быть с пробелом. С помощью этих ярлыков другие пользователи смогут найти Ваше упражнение.

Ярлыки:

Выберите школьную ступень, для которой составлено это упражнение. Это поможет другим при поиске.

Выбрать школьную ступень:

- Для начинающих
- Начальная школа
- Средняя школа
- Старшие классы
- Профессиональное образование и повышение квалификации
- Приложение для обзора как «очень ценное» (отображается в разделе «Обзор приложений»).

Отправляя эту форму, вы соглашаетесь, что вы прочитали условия и согласны с ними.

Нажимаем на кнопку **Отправить формуляр**. Теперь ваше приложение размещено в общем каталоге сайта и доступно для всех пользователей.

5. Приложение «Сортировка картинок»

Войдите в свой аккаунт. Выберете раздел **Новое упражнение**. Выберете вид упражнения **Сортировка картинок**:



Ввод текста

Сортировка картинок

Викторина с выбором правильного ответа

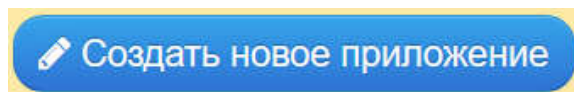
Заполнить пропуски

Сортировка картинок

Лампа накаливания

1

Просмотрев предложенные примеры, нажимаем кнопку **Создать новое приложение**.



Этапы создания данного упражнения разберем на примере «Виды функций»

Далее необходимо заполнить блок **Название приложения** - вводим название будущего интерактивного упражнения. Например, «Виды функций».



Блок **Постановка задачи** - вводим задание ко всему упражнению - «Определите вид функции».

Постановка задачи

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



Блок **Фоновая картинка**. Необходимо загрузить картинку, на которой будут расставляться маркеры или выделения. В предыдущих приложениях я уже рассказывала, как загрузить картинку в приложение.

Фоновая картинка

Задайте здесь картинку, которая будет задним фоном и на ней будут расположены выделения или маркировка.



После того как загрузили фоновую картинку необходимо расставить маркеры или выделения. Для этого в блоке **Выделенные места на картинке** нажимаем на кнопку **Выделить или маркировать**. После этого щелкаем левой кнопкой мыши в нужном месте. Нажимаем кнопку **Сохранить**.

Выделенные места на картинке

Теперь вы можете создавать маркировки или выделение с различным содержанием. Вы также можете использовать HTML текст и т.д. веб-ссылки для вставки.

Выделение на картинке :

Выделить или маркировать

Цвет: ● ● ● ● ● ● ● ●

✓ Сохранить ✕ Отмена

$y = 3x - 7$

$y = x^2 + 2x - 8$

Если в качестве определяющего элемента у вас выступает текст, то непосредственно с клавиатуры вводим ответ в текстовое поле.

Выделенные места на картинке

Теперь вы можете создавать маркировки или выделение с различным содержанием. Вы также можете использовать HTML текст и т.д. веб-ссылки для вставки.

Выделение на картинке :

Обработать выделенное место

Указание:

+ Добавить следующий элемент

Аналогично поступаем с остальными элементами задания, нажимая на кнопку **Добавить следующий элемент**.

Выделенные места на картинке

Теперь вы можете создавать маркировки или выделение с различным содержанием. Вы также можете использовать HTML текст и т.д. веб-ссылки для вставки.

Выделение на картинке :	<input type="radio"/>	<input type="button" value="Обработать выделенное место"/>	
Элемент, который нужно определить :	<input type="radio"/>	<input type="text" value="Линейная функция"/>	Указание: <input type="text"/>
Выделение на картинке :	<input type="radio"/>	<input type="button" value="Обработать выделенное место"/>	
Элемент, который нужно определить :	<input type="radio"/>	<input type="text" value="Квадратичная функция"/>	Указание: <input type="text"/>
Выделение на картинке :	<input type="radio"/>	<input type="button" value="Обработать выделенное место"/>	
Элемент, который нужно определить :	<input type="radio"/>	<input type="text" value="Обратная пропорциональная зависимость"/>	Указание: <input type="text"/>
Выделение на картинке :	<input type="radio"/>	<input type="button" value="Обработать выделенное место"/>	
Элемент, который нужно определить :	<input type="radio"/>	<input type="text" value="Логарифмическая функция"/>	Указание: <input type="text"/>

Блок **Answer options on marker click** (Варианты ответа при нажатии на маркер). Если вы используете разные цвета для маркеров, вы можете ограничить варианты ответов этими цветами. Например, у вас может быть один атрибут только с красными маркерами, а другой только с синими маркерами.

Answer options on marker click

If you use different colors for markers you can choose to limit answer options to there colors. For example you can have one attribute with only red markers and another with only blue markers.

<input type="radio"/> Always show all answer options	<input type="text" value="Всегда показывать все варианты ответа"/>
<input checked="" type="radio"/> Only show answer options with matching color	
Введите здесь текст, который будет появляться, если найд	

В блоке **Обратная связь** вводится текст, который будет появляться, если найдено верное решение.

Обратная связь

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

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

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.

Далее нажать кнопку

▶ Установить и показать в предварительном просмотре.

• $y = 3x - 7$

• $y = 4^x + 2$
Показательная функция

• $y = x^2 + 2x - 8$

• $y = \cos x$
Тригонометрическая функция

• $v = \frac{5}{x}$
Обратная пропорциональная зави...

• $y = \sqrt{x - 4}$

• $y = \log_2 x$



Далее упражнение необходимо сохранить.

✓ Сохранить приложения

Ваше упражнение было успешно сохранено! Теперь вы можете его найти у себя в сохраненном варианте и если необходимо, снова исправить или дополнить.

Вы также можете свое упражнение внести в свой блог или дать просто на него ссылку. Если есть желание, то можно опубликовать в каталоге, скопировав HTML код упражнения и вставив его на странице сайта.

Поиск Все упражнения Новое упражнение Мои классы Мои приложения

Виды функций

$y = 3x - 7$

Задание
Определите вид функции
OK

$y = x^2 + 2x - 8$

5

Твое упражнение было успешно сохранено! Теперь ты можешь его найти у себя в сохраненном варианте.и если необходимо, снова исправить или дополнить.

Создать подобное приложение Ты можешь свое упражнение внести в свой блог или дать просто на него ссылку. Если есть желание, то можно опубликовать в каталоге.

Переработать упражнение

Личное приложение Опубликованное приложение

Сообщить о проблеме

Упражнение привязать или

Адрес в Интернете:

Адрес полной картинки:

Привязать:

Нажимаем на кнопку **Отправить формуляр**. Теперь ваше приложение размещено в общем каталоге сайта и доступно для всех пользователей.

6. Приложение «Слова из букв»

Войдите в свой аккаунт. Выберите раздел **Новое упражнение**. Выберите вид упражнения **Слова из букв**:

The screenshot shows a menu of exercise categories: "Слова из букв", "Где находится это?", "Виселица", "Скачки", and "Игра 'Парочки'". Below this is a detailed view of the "Слова из букв" exercise. It features a grid of letters and a list of words to find:

Ё	Ф	Ш	В	П	Й	П	Я	Ю	О	Ь	Ц	М	Ъ	Ё	Б	О	Ъ	Я	З	Л
Ы	Ч	В	О	В	Ш	Ъ	Ж	С	Ц	К	И	Ю	Ь	П	Е	Е	О	О	М	Э
Г	Э	И	Р	Ю	Ъ	Ъ	М	Ж	Ё	Д	В	Ы	Ф	Ы	Г	В	М	М	Я	З
Г	Щ	Ё	О	Э	Ё	П	У	Ц	Ч	Е	Ч	П	Р	Э	Ш	Ь	Й	Ъ	М	Ь

1. ЦАПЛЯ
2. ПУНЬКА
3. ПЕРЕПЁЛКА
4. ОБЕЗЬЯНКА
5. ТОМКА

Просмотрев предложенные примеры, нажимаем кнопку **Создать новое приложение**.



Этапы создания данного упражнения разберем на примере «Виды функций»

Далее необходимо заполнить блок **Название приложения** - вводим название будущего интерактивного упражнения. Например, «Термины по профессии Парикмахер».

Название приложения

Язык дисплея ? :

Термины по профессии "Парикмахер"

Блок **Постановка задачи** - вводим задание ко всему упражнению - «Необходимо найти термины по профессии "Парикмахер". Слова расположены по вертикали и горизонтали».

Постановка задачи

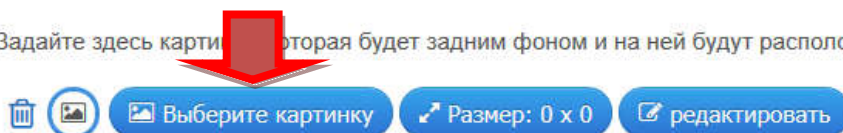
Введите задание для этого упражнения. Оно будет появляться при запуске. Если Вам не нужно это, оставьте поле пустым.

Необходимо найти термины по профессии "Парикмахер". Слова расположены по вертикали и горизонтали.

Блок **Фоновая картинка**. Необходимо загрузить фоновую картинку. В предыдущих приложениях я уже рассказывала, как загрузить картинку в приложение.

Фоновая картинка

Задайте здесь картинку, которая будет задним фоном и на ней будут расположены выделения или маркировка.



Блок **Слова**. В этом блоке необходимо указать слова для поиска. Для каждого слова можно добавить указание: определение, картинка или аудио.

Слова

Запиши слова для поиска тут:

Слово: активатор

Указание: Текст Картинка Текст для произнесения Аудио Видео

Слово: бабаяж

Указание: Текст Картинка Текст для произнесения Аудио Видео

Слово: гаврош

Указание: Текст Картинка Текст для произнесения Аудио Видео

Слово: букли

Указание: Текст Картинка Текст для произнесения Аудио Видео

Слово: бомбаж

Указание: Текст Картинка Текст для произнесения Аудио Видео

Далее определяем параметры этого упражнения.

Блок **Расположение слов по диагонали**. По умолчанию все слова будут располагаться по вертикали и горизонтали. Если вы хотите усложнить задание, можете расположить слова по диагонали, поставив галочку в нужное поле.

Расположение слов по диагонали.

Разрешить расположение слов по диагонали в сетке?



Расположение слов по диагонали.

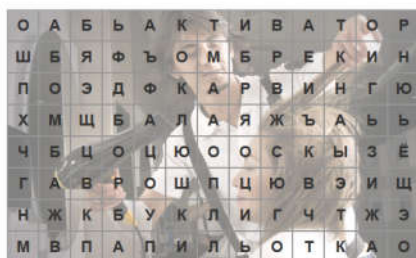
Блок **Показать слова**. Если поставить галочку в окошке **Показать слова**, по справа от сканворда будут размещены слова, которые необходимо найти.

Показать слова

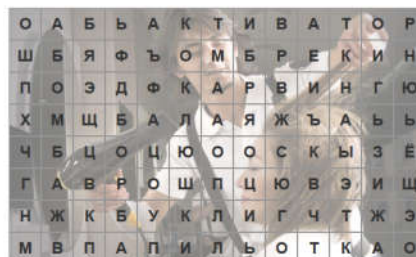
Чтобы упростить задачу, вы можете выбрать опцию: показать сразу список искомых слов.

Показать слова

Ниже, на рисунке, показано, как будет выглядеть упражнение без функции **Показать слова** и с функцией **Показать слова**.



1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____



1. КОКЛЮШКИ
2. БАЛАЯЖ
3. ГАВРОШ
4. ОМБРЕ
5. ПАПИЛЬОТКА
6. АКТИВАТОР
7. БОМБАЖ
8. КАРВИНГ
9. БУКЛИ

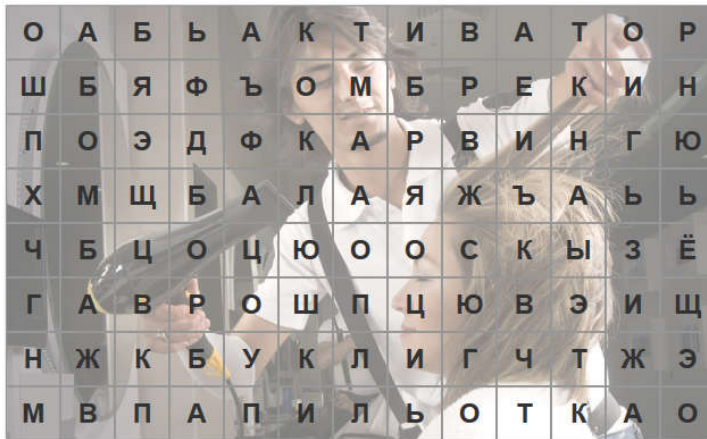
Блок **Показать подсказки**. Вы можете ввести дополнительную информацию для каждого поискового слова. Выберите, будет ли эта информация уже отображаться при запуске или только когда слово было найдено.

Показать подсказки

You can enter optional information for each search word. Select whether this information is already displayed at startup or only when the word was found.

Показать подсказки

Подсказки, в этом случае, необходимо прописать при вводе слов в разделе **Указание**.



1. _____

Приспособления для вертикальной и горизонтальной завивки волос, палочки длиной 5 см с утонченной серединой и расширением на концах. Материал — мягкое дерево: бук, ива, липа

2. _____

Мелирование только кончиков волос. Используется на коротких стрижках и на текстурных стрижках средней длины

Блок **Строчные буквы**. Можно использовать маленькие буквы вместо прописных.

Small letters

Use small letters instead of capitals

Small letters



Блок **Заполнить символ**. При желании вы можете перечислить здесь символы заполнения, которые будут применяться для неиспользуемых полей. Оставьте это поле пустым, чтобы использовать знаки выбранного языка отображения.

fill character

Optionally you can list here fill characters, which shall be applied for unused fields. Leave this field in blank in order to use the latest chosen sign of the display language.

В блоке **Обратная связь** вводится текст, который будет появляться, если найдено верное решение.

Обратная связь

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

Здорово, ты нашел правильное решение

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

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.

Далее нажать кнопку

▶ Установить и показать в предварительном просмотре.

Далее упражнение необходимо сохранить.

✓ Сохранить приложения

Ваше упражнение было успешно сохранено! Теперь вы можете его найти у себя в сохраненном варианте и если необходимо, снова исправить или дополнить.

Вы также можете свое упражнение внести в свой блог или дать просто на него ссылку. Если есть желание, то можно опубликовать в каталоге, скопировав HTML код упражнения и вставив его на странице сайта.

При публикации упражнения необходимо указать раздел для публикации, подкатегорию, а также ключевые слова для поиска (ярлык). Выберите требуемую степень обучения.

Опубликовать приложение

Озаглавьте ваше упражнение. Заглавие не должно быть слишком длинным.

Название:

Выберите область или раздел в списке для вашего упражнения

Выбрать раздел:

Подкатегория:

Задайте ярлыки для быстрого нахождения вашего упражнения. Ключевые слова должны быть с пробелом. С помощи этих ярлыков другие пользователи смогут найти Ваше упражнение.

Ярлыки:

Выберите школьную ступень, для которой составлено это упражнение. Это поможет другим при поиске.

Выбрать школьную ступень:

- Для начинающих
- Начальная школа
- Средняя школа
- Старшие классы
- Профессиональное образование и повышение квалификации
- Приложение для обзора как «очень ценное» (отображается в разделе «Обзор приложений»).

Отправляя эту форму, вы соглашаетесь, что вы прочитали условия и согласны с ними.

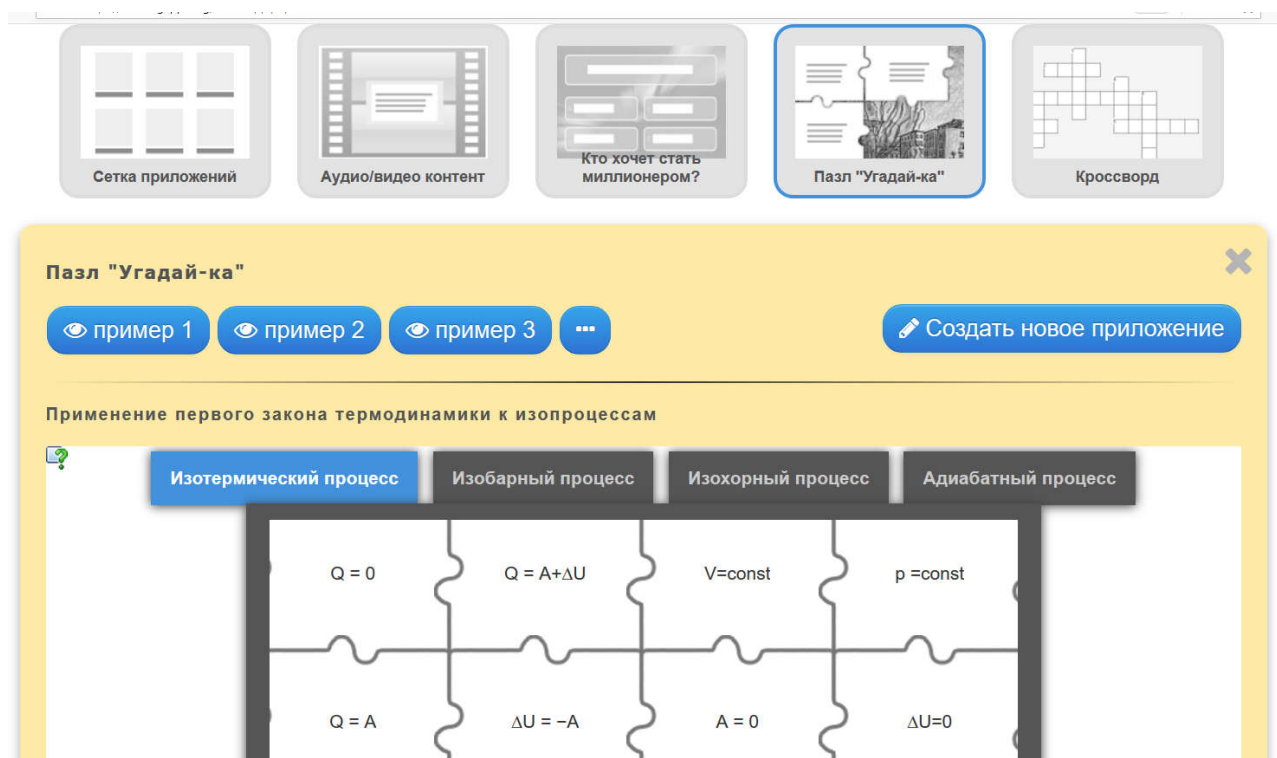
[Отмена](#)

[Отправить формуляр](#)

Нажимаем на кнопку **Отправить формуляр**. Теперь ваше приложение размещено в общем каталоге сайта и доступно для всех пользователей.

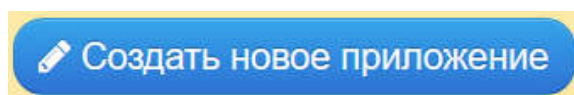
7. Приложение «Пазл «Угадай-ка»

Войдите в свой аккаунт. Выберите раздел **Новое упражнение**. Выберите вид упражнения **Слова из букв**:



Изотермический процесс	Изобарный процесс	Изохорный процесс	Адиабатный процесс
$Q = 0$	$Q = A + \Delta U$	$V = \text{const}$	$p = \text{const}$
$Q = A$	$\Delta U = -A$	$A = 0$	$\Delta U = 0$

Просмотрев предложенные примеры, нажимаем кнопку **Создать новое приложение**.



Этапы создания данного упражнения разберем на примере «Определи, чьи эти произведения»

Далее необходимо заполнить блок **Название приложения** - вводим название будущего интерактивного упражнения. Например, «Определи, чьи эти произведения».

Название приложения

Язык дисплея ? :

Определи, чьи эти произведения


Блок **Постановка задачи** - вводим задание ко всему упражнению.

Постановка задачи

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

Блок **Задний фон**. Необходимо загрузить фоновую картинку. Под этим пазлом может лежать картинка или видео! Она откроется, если правильно собран пазл.

Задний фон

Под этим пазлом  лежать картинка или видео! Оно откроется, если правильно собран пазл.



Выберите картинку

Размер: 800 x 528

редактировать

Блок **Группа терминов и термины**. Необходимо задать до 6 групп с названиями. К каждой группе задайте отдельные термины. Они будут расположены как пазл, в беспорядке. Можно задать множество терминов, разделяя их знаком ";" (точка с запятой)

Группа терминов и термины

Задайте до 6 групп с названиями. К каждой группе задайте отдельные термины. Они будут расположены как пазл в беспорядке. Задайте множество терминов, разделяя их знаком ";" (точка с запятой)

Группа 1: А.П.Чехов

Группа 1 Элемент 1: Толстый и Тонкий

Группа 1 Элемент 2: Анна на шее

Группа 1 Элемент 3: Человек в футляре

Группа 1 Элемент 4: Душечка

[+ Добавить следующий элемент](#)

Группа 2: Л.Н. Толстой

Группа 2 Элемент 1: Мать

Группа 2 Элемент 2: Два гусара

Группа 2 Элемент 3: Отец Сергей

Группа 2 Элемент 4: Нигилист

В данном приложении настраивается только размер пазлов в блоке **Размер карточек.**

Размер карточек.

Выберите размер карточек

В блоке **Обратная связь** вводится текст, который будет появляться, если найдено верное решение.

Обратная связь

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

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

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.

Далее нажать кнопку

▶ Установить и показать в предварительном просмотре.

Далее упражнение необходимо сохранить.

✓ Сохранить приложения

Ваше упражнение было успешно сохранено! Теперь вы можете его найти у себя в сохраненном варианте и если необходимо, снова исправить или дополнить.

Вы также можете свое упражнение внести в свой блог или дать просто на него ссылку. Если есть желание, то можно опубликовать в каталоге, скопировав HTML код упражнения и вставив его на странице сайта.

При публикации упражнения необходимо указать раздел для публикации, подкатегорию, а также ключевые слова для поиска (ярлык). Выберите требуемую ступень обучения.

Нажимаем на кнопку **Отправить формуляр**. Теперь ваше приложение размещено в общем каталоге сайта и доступно для всех пользователей.

Плюсы и минусы приложения

Плюсы сервиса

1. бесплатный;
2. дружелюбный русскоязычный интерфейс;
3. быстрота создания интерактива;
4. моментальная проверка правильности выполнения задания;
5. возможность встраивания задания на html-страницу;
6. многие шаблоны поддерживают работу с картинками, звуком и видео;
7. содержит большую коллекцию уже созданных другими учителями упражнений;
8. возможен поиск упражнений по категориям (по предметам);
9. постоянно развивается;
10. возможность обмена интерактивными заданиями.

Минуса сервиса

1. часть шаблонов не поддерживает кириллицу;
2. некоторые шаблоны упражнений изменяются или исчезают вообще;
3. в шаблонах встречаются отдельные опечатки, которые невозможно исправить вручную;
4. созданные упражнения невозможно скачать на ПК и использовать без выхода в Интернет.

Примеры приложений

Все нижеприведенные приложения созданы студентами группы ПНК-421.

1. Семенова Анастасия [«Угадай сказку»](#) (упражнение **Заполни пропуски**).

Прочитай текст и вставь пропущенные слова.

Посадил репку. Выросла большая-пребольшая.
Стал дед репку из земли тянуть: тянет- , вытянуть не может.

Позвал дед на помощь бабу.
Баба за деду, дедка за репку — тянут-потянут, вытянуть не могут.

Позвала баба внучку.
Внучка за бабу, за деду, дедка за репку — тянут-потянут, вытянуть не могут.

Кликнула внучка Жучку.
Жучка за внучку, за бабу, баба за деду, дедка за репку — тянут-потянут, вытянуть не могут.

Кликнула Жучка кошку.
Кошка за Жучку, за внучку, внучка за бабу, баба за деду, дедка за репку — тянут-потянут, вытянуть не могут.

Позвала кошка мышку.
Мышка за кошку, за Жучку, Жучка за внучку, внучка за бабу, баба за деду, за репку — тянут-потянут, вытянули !

2. Москвитина Алевтина [«Предлоги»](#) (упражнение **Заполни пропуски**).

Заполни пропуски нужными предлогами.

Шёл восьмой час, когда ученик вышел дому крыльцо, сошёл
крыльца пошёл двору, зашёл ворота, подошёл газетному
ларьку, отошёл ларька, дошёл трамвайной остановки, вошёл
 трамвай и трамвай ушёл.

3. Сорокина Наталья [«Разновидности животных»](#) (упражнение **Слова из букв**).

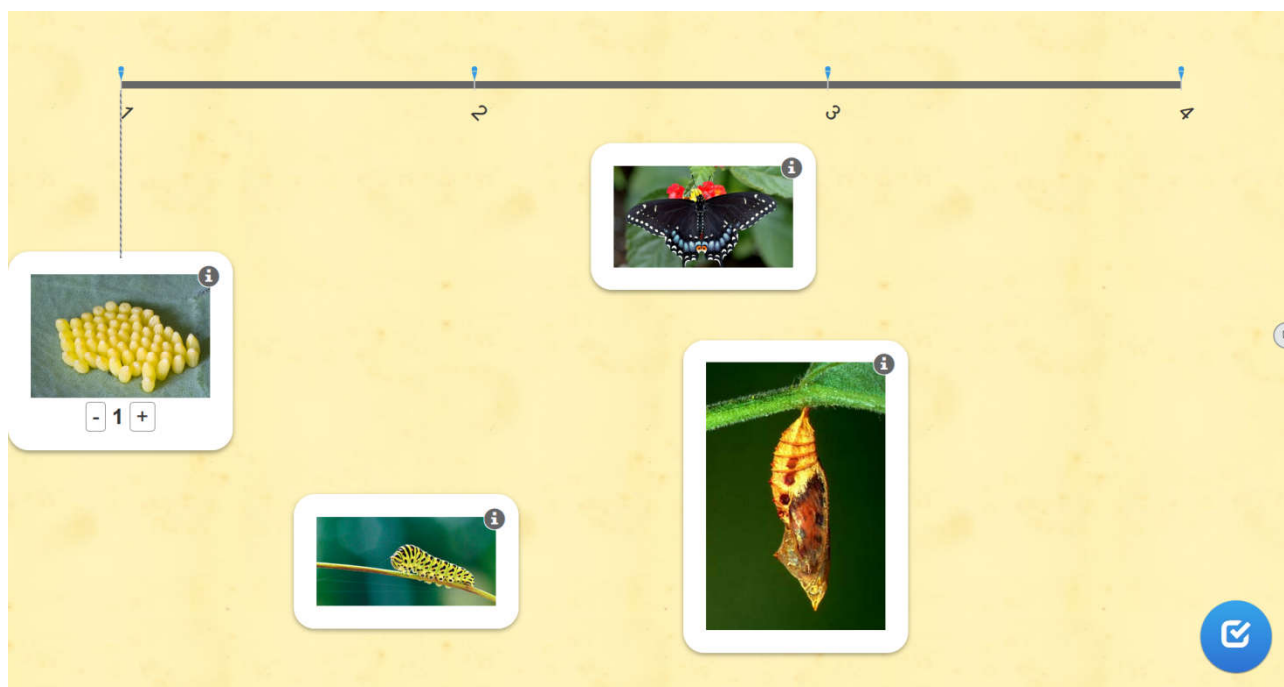
Найди название животных



1. ВОЛК
2. БЕГЕМОТ
3. КОШКА
4. БАРАН
5. СЛОН
6. ЗЕБРА
7. МЕДВЕДЬ
8. КЕНГУРУ
9. ТИГР
10. ЕНОТ
11. ЛИСА
12. ОБЕЗЬЯНА
13. ЖИРАФ
14. СОБАКА
15. ЗАЯЦ

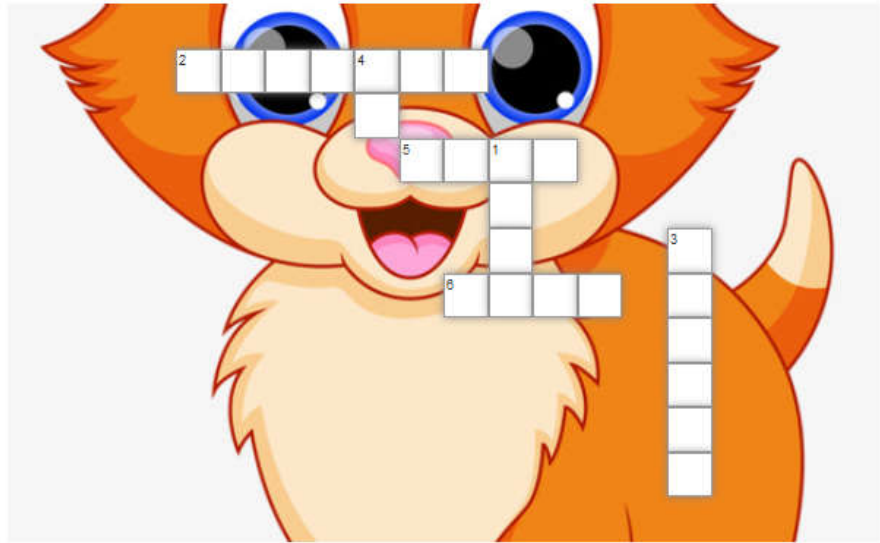
4. Воротняк Дарья [«Развитие бабочки Махаон»](#) (упражнение **Хронологическая линейка**).

Расположи картинки в правильном порядке развития бабочки Махаон.



5. Багирова Елизавета «Животные» (упражнение **Кроссворд**).
Разгадайте кроссворд.

Животные



6. Терещенко Юлия «Знаешь ли ты названия книг и их персонажей?»
(упражнение **Найти пару**).

Найди иллюстрацию к названию книги.

Алан Милн " Винни-пух"

Аркадий Гайдар " Тимур и его команда"

С. Т. Аксаков " Аленький цветочек"

Н.Н.Носов " Незнайка на луне"

Х.К. Андерсен " Снежная королева"

А.С.Пушкин "Сказка о рыбаке и рыбке"

Корней Чуковский " Мойдодыр"

Корней Чуковский " Доктор Айболит"

П. П. Ершов " Конек Горбуны"

Н.Н.Носов " Фантазеры"

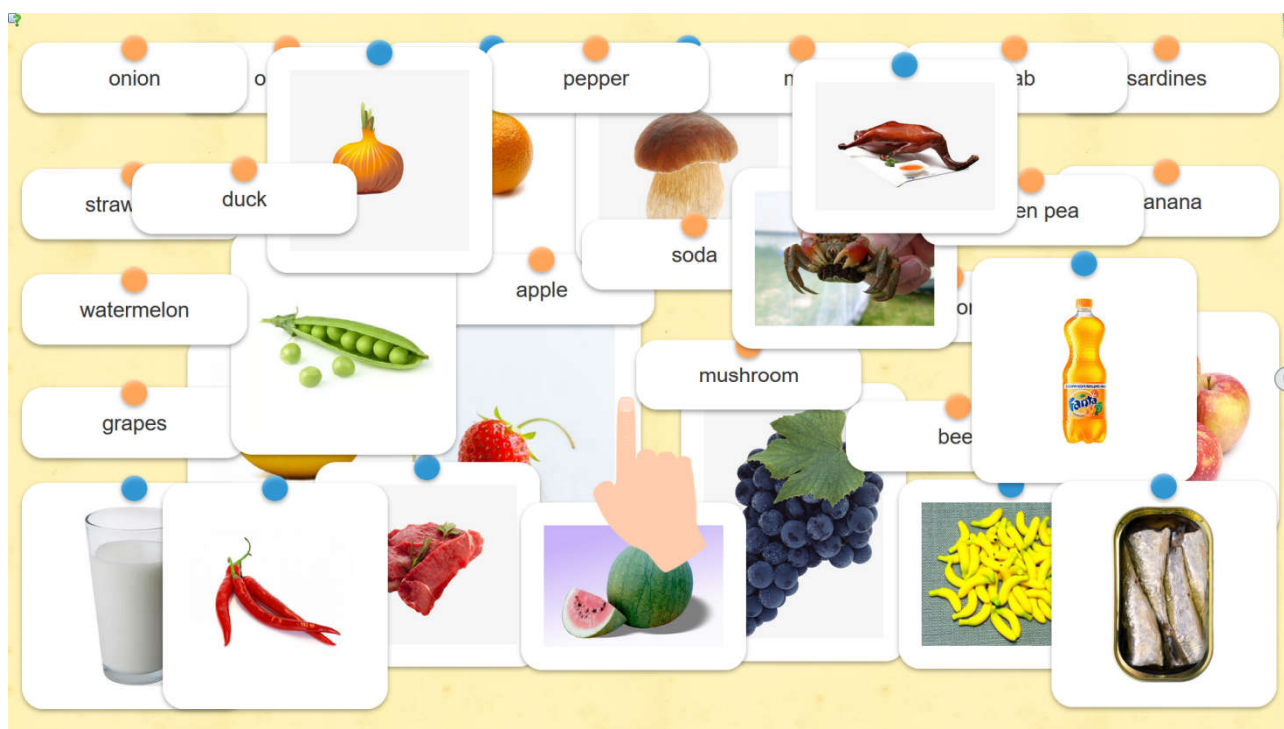
7. Глаз Александра «Соотнеси количество предметов на картинке с числом» (упражнение **Найти пару**).

Соотнеси количество предметов на картинке с числом



8. Гавриленко Виктория «What would you like?» (упражнение **Найти пару**).

Do you know food?



9. Москвитина Алевтина «I и II спряжение глаголов» (упражнение **Классификация**).

Определи спряжение глаголов

I и II спряжение глаголов 2019-05-14

1 спряжение

плыть

2 спряжение

тянем

едешь

10. Лавренова Кира «ЧТО СНАЧАЛА - ЧТО ПОТОМ?» (упражнение **Хронологическая линейка**).

Соедините последовательно дни недели

7 2 3 4 5 6 7

СУББОТА
Предпоследний брат СУББОТА
Не выходит на работу.
Занятый в выходные.
Он работать не привык.
У него другой талант –
Он поет и музицирует,
Да не стеснясь и не смывая,
Путешествиями, озорши.

ВОСКРЕСЕНЬЕ
В гости идут ВОСКРЕСЕНЬЕ,
Очень любят угощения.
Этот самый младший брат,
И Вам зайчи он будет рад.

ПОНЕДЕЛЬНИК
Старший братик ПОНЕДЕЛЬНИК
Работка, не бездельник.
Он медленно открывает
Все трудиться заставляет.

ВТОРНИК
ВТОРНИК следует за братом
У него жарко богатство,
Он за все борется смело
И работа занемела.

СРЕДА
Вот и середка СРЕДА
Не пристаёт ей лентяйка,
А жует ей СРЕДА,
Мастерица хоть куда.

ЧЕТВЕРГ
Брат ЧЕТВЕРГ и так и сяк,
Он мечтательный чудак.
Поперек в омуте лентяи
И танцуют еле-еле.

ПЯТНИЦА
ПЯТНИЦА – сестра сумела
Роботкой замечать дело,
"и делалась успешна,
не есть и для лентяи.

11. Чернышова Екатерина [«Найди слова»](#) (упражнение **Слова из букв**).

Найди слова



1. МЕДВЕДЬ
2. ОБЕЗЬЯНА
3. ЖИРАФ
4. КРОЛИК
5. ТИГР
6. УТКОНОС
7. НОСОРОГ
8. ЛИСА
9. ЛЕВ
10. ШИНШИЛЛА
11. БЕЛКА
12. ВОЛК
13. СЛОН
14. ДИНОЗАВР
15. ЗАЯЦ
16. СОБАКА
17. КОШКА

12. Машукова Анастасия [«Виды фруктов и ягод»](#) (упражнение **Слова из букв**).

Найди названия фруктов и ягод

Виды фруктов и ягод



1. БАНАН
2. ВИНОГРАД
3. МАЛИНА
4. КЛУБНИКА
5. АПЕЛЬСИН
6. АНАНАС
7. ГРУША
8. СЛИВА
9. ПЕРСИК
10. АРБУЗ
11. ЯБЛОКО

13. Адян Анжелика [«Фрукты и овощи»](#) (упражнение **Классификация**).
Раздели картинки на две группы. Назови каждую картинку.

Овощи

Фрукты

?

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Сайт «LearningApps.org» (<https://learningapps.org/>)