

## Использование конструктора интерактивных заданий LearningApps.org на уроках информатики

Дершевич О. М.,  
учитель информатики и ИКТ  
ГБОУ СОШ 562  
Красногвардейского района  
г. Санкт-Петербурга

Что такое LearningApps? LearningApps является приложением web 2.0 для поддержки обучения и процесса преподавания с помощью интерактивных модулей.

**Web 2.0** (определение Тима О'Рейли) — методика проектирования систем, которые путём учёта сетевых взаимодействий становятся тем лучше, чем больше людей ими пользуются. Особенностью web 2.0. является принцип привлечения пользователей к наполнению и многократной выверке информационного материала. Определение Тима О'Рейли нуждается в уточнении. Говоря «становятся лучше», имеют в виду скорее «становятся полнее», то есть речь, как правило, идёт о наполнении информацией, однако вопросы её надёжности, достоверности, объективности не рассматриваются.

По сути, термин «web 2.0» обозначает проекты и сервисы, активно развиваемые и улучшаемые самими пользователями: блоги, wiki, социальные сети и т. д. LearningApps.org – один из таких сервисов.

LearningApps.org разрабатывается как научно-исследовательский проект Центра Педагогического колледжа информатики образования РН Берн в сотрудничестве с университетом г. Майнц и Университетом города Циттау / Герлиц.

Сервис [LearningApps](http://LearningApps.org) предназначен для создания интерактивных учебных пособий по различным предметам. Он работает на нескольких языках. Для начала нужно выбрать русский язык, щелкнув на российском

флаге в правом верхнем углу экрана. Чтобы зарегистрироваться, нужно нажать "подать заявку" вверху экрана.

[LearningApps](#) позволяет создавать задания разных типов. Пользоваться им довольно легко, все выполненные задания сразу проверяются, можно получить html-код любого упражнения и встроить его в свою web-страницу. Однако некоторые шаблоны остаются на немецком языке, а их перевод иногда может рассмешить.

Я использовала сервис LearningApps для создания заданий для веб-квеста «Как Стив Джобс изменил мир?». Адрес сайта квеста: <https://sites.google.com/site/stivdzobs>

Для роли программистов создано задание «Распредели по группам». Для роли биографов – «Расставьте события по хронологии», «Разгадайте кроссворд» и игра «Кто хочет стать миллионером». Для роли электронщиков – «Составь пары», для роли писателей – «Сортировка».

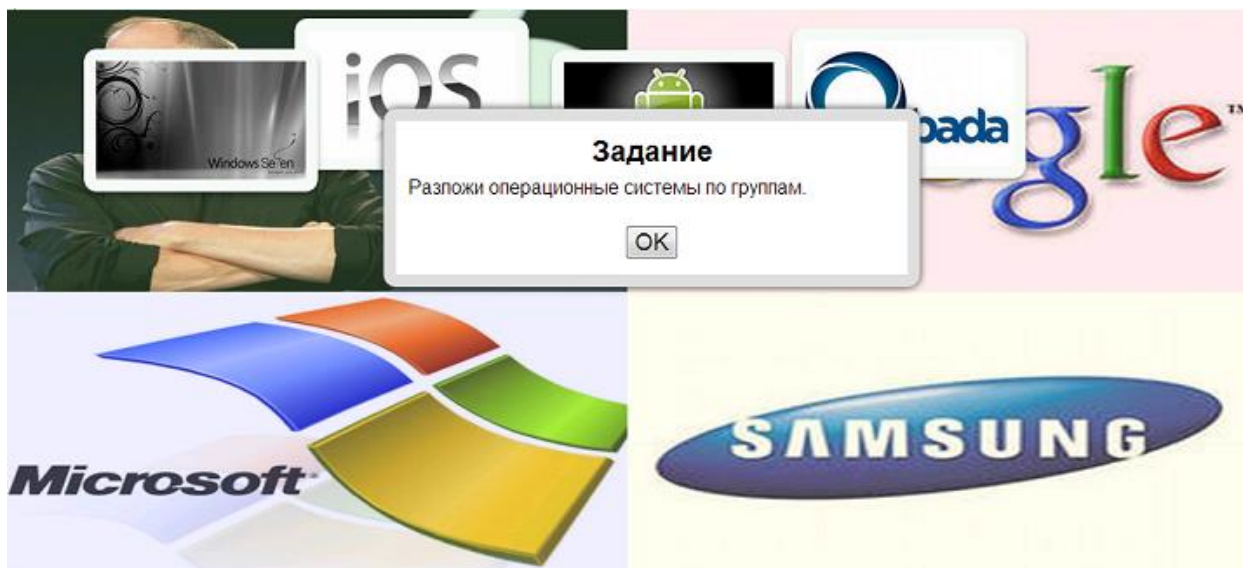


Рис 1. Задание для роли программиста.

На сайте подготовки к ЕГЭ в игровой форме я также использовала сервис LearningApps. Адрес сайта: <https://sites.google.com/site/dershevichege>. На этом сайте собраны варианты ЕГЭ по информатике, которые можно решать, играя с компьютером или с друзьями по сети. Вы можете выбрать игру "Кто хочет стать миллионером?" или поиграть в "Виселицу", запустить Multi-User-Quiz или игру Good Guess.



Рис 2. Задание для игры Multi-User-Quiz.

На сайте выложена инструкция по работе с этим сервисом.

Если вы не хотите сами создавать дидактические игры, можете воспользоваться готовыми. Для этого нужно зайти на [LearningApps.org](http://LearningApps.org), выбрать «Просмотреть упражнения», название своего предмета и вы получите коды понравившихся вам приложений, которые можете вставить на свой сайт. Но не забывайте об авторских правах!

Сервис LearningApps я использовала также для создания заданий к урокам информатики. Они выложены на сайте школы 562 (адрес сайта школы <http://562spb.edusite.ru>) в разделе меню Дистанционное обучение: <https://sites.google.com/site/do2school562>.



Рис 3. Задание по теме «Структура памяти»

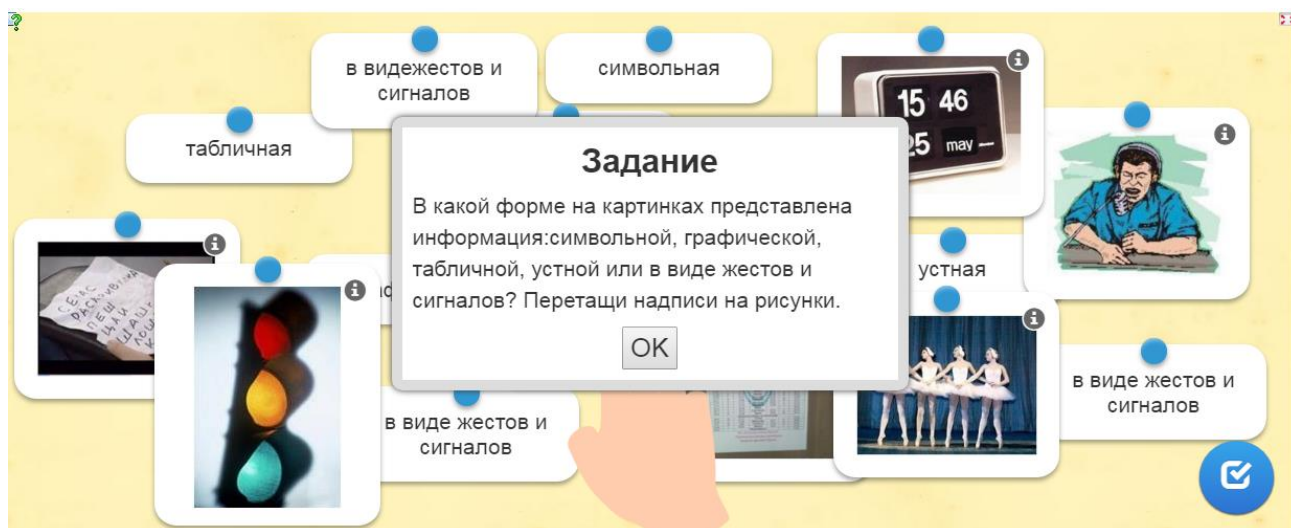


Рис 4. Задание по теме «Формы представления информации»

А. К урокам информатики... > Средняя школа >

### Носители информации

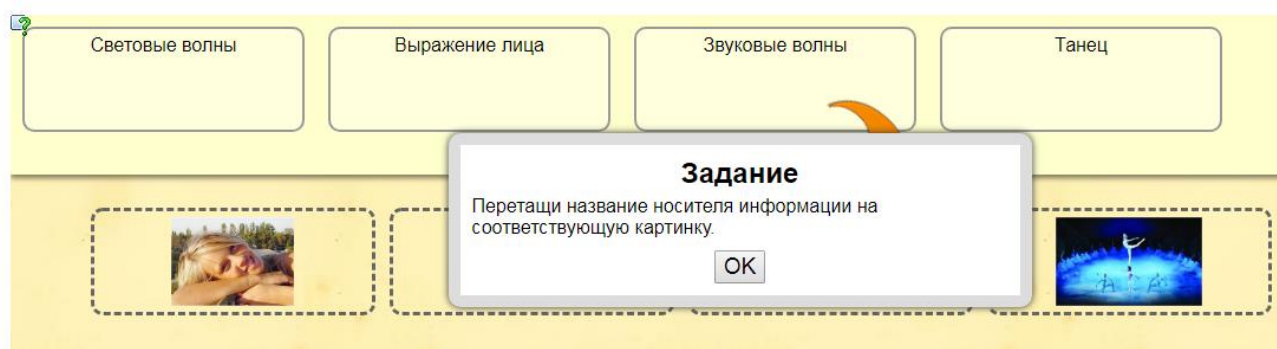


Рис 5. Задание по теме «Носители информации»

Конструктор интерактивных заданий я использую также при создании дистанционных уроков в системе moodle.

(<http://moodle.562spb.edusite.ru/moodle>)

Чтобы добавить задание из LearningApps, нужно в режиме редактирования дистанционного урока выбрать: «Добавить элемент или ресурс», затем «Внешнее приложение». Но оценки за выполненное задание автоматически не будут проставлены системой Moodle. Учитель сам проставляет оценки в журнал ученикам по результатам выполнения. Надо заметить, что интерактивные задания – это не тесты, их цель – закрепить материал в приятной и удобной форме.

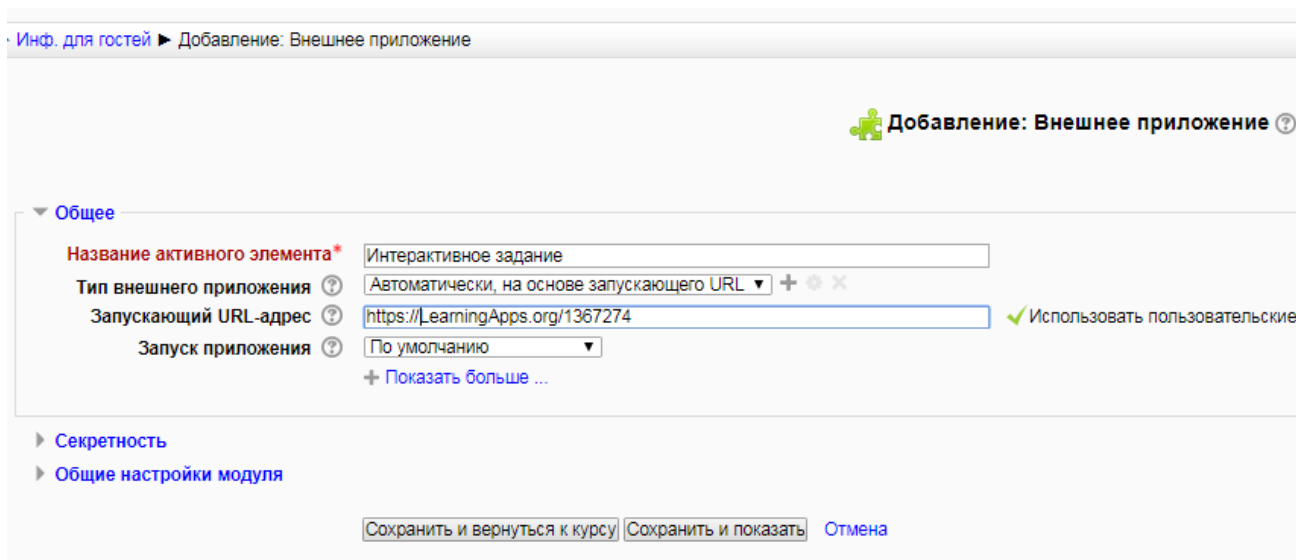


Рис 6. Добавление внешнего приложения в Moodle.

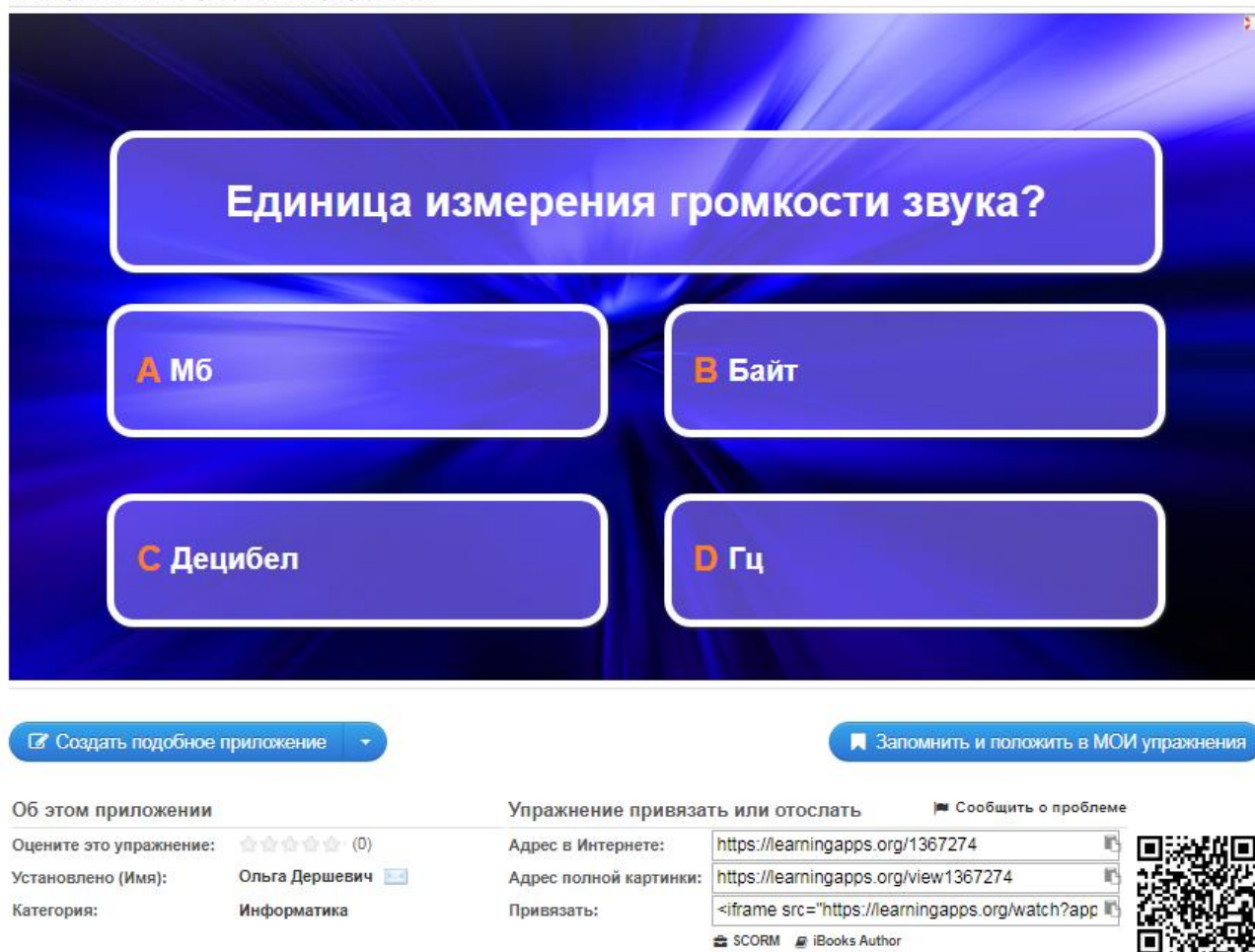


Рис 7. Пример игры «Кто хочет стать миллионером»