**Технология работы в приложении LearningApps.org**

LearningApps.org является приложением Web 2.0.

На сайте LearningApps.org есть база готовых интерактивных заданий, разработанных и сгруппированных по дисциплинам и изучаемым темам. Ею можно пользоваться без регистрации.

Педагог может создавать свои приложения-задания на основе готовых интерактивных шаблонов-оболочек. Задания педагог может применять только на своих уроках или публиковать их на сайте для общего доступа, создавать группы, задавать упражнения и просматривать статистику выполнения. Любое из заданий можно отредактировать или создать новое.

Для разработки и сохранения собственных упражнений требуется простая регистрация.

Приложение позволяет работать студентам в интерактивном режиме индивидуально на уроке, дома, а также применимо в работе с интерактивной доской.

Каждое задание-приложение имеет свой собственный адрес-ссылку в сети. Ее можно разослать по почте или выложить на сайте. С ее помощью студенты могут сразу выйти на нужное упражнение. Также с помощью html – кода можно конкретное приложение вставить на страницу своего сайта и студентам не придется переходить на другой ресурс.

В личном кабинете в разделе «Мои классы» можно создать класс/группу, внести туда список студентов, сгенерировать им пары логин-пароль, а в разделе «Папка класса» назначить задания (всему классу/группе) – перенести в нее нужные приложения из папки «Мои приложения».

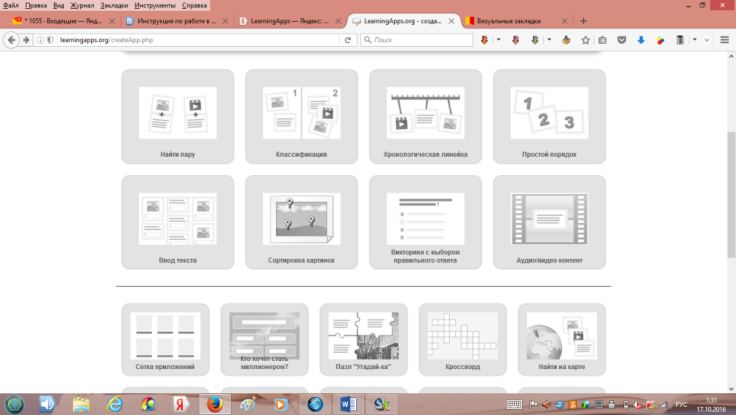
Результаты выполнения заданий отражаются в статистике по каждому студенту, в которой фиксируется дата и время обращения к заданию, и результат (выполнено/не выполнено). Процесс решения никак не фиксируется.

**Основные этапы разработки задания в LearningApps.org:**

**Создание нового приложения.**

При нажатии на конкретном приложении открывается окно с конкретным примером приложения, чтобы вы могли получить представление о принципе его работы. Если вы хотите создать подобное приложение, нужно нажать кнопку «Создать новое приложение».

Создание задания представляет собой заполнение определенного шаблона своим содержанием. В качестве объектов заданий могут выступать тест, картинка, текст для произнесения, аудио и видео. Задания можно оформлять фоновыми изображениями.



У всех шаблонов есть стандартные поля для заполнения:

**Название приложения:** под этим название приложение будет доступно в базе приложений.

**Постановка задачи:** в это поле введите задание для студентов. Оно будет появляться при запуске. Если Вам не нужно это, оставьте поле пустым.

**Обратная связь:** в этом поле задайте текст, который будет высвечиваться, если найдено правильное решение.

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

Остальные поля будут отличаться в зависимости от типа задания.

**Сортировка картинок**

Задается картинка, которая будет задним фоном и на ней будут расположены выделения или маркировка. Маркировки или выделение могут быть с различным содержанием. Вы также можете использовать HTML текст и т.д. веб-ссылки для вставки. В качестве сопоставляемых элементов могут быть: текст, картинка, текст для произнесения, аудио/ видео. На каждый маркер можно ограничить количество ответов.

**Викторина с выбором правильного ответа**

Вопросы могут показываться в постоянном или случайном порядке.

В настройках можно задать настройки возможности перехода к следующему вопросу при неправильном ответе. Правильный ответ(ы) будут выделены цветом. В конце выводится, сколько правильных ответов было дано. Время на ответ на ограничивается.

**Аудио/видео контент**

В качестве основного фонового материала берется аудио или видеофайл. Во время проигрывания аудио/видео Вы можете вставить вопросы по смыслу, написать замечания, которые будут появляться при дальнейшем проигрывании, либо вставить приложения LearningApps, как закрепление просмотренного (прослушанного) фрагмента. При задании вставок указывается время с момента начла аудио/видео.

**Кроссворд**

Цель- ввести загаданные слова в сетку кроссворда. Сетка выстраивается автоматически. В настройках можно построить сетку так, чтобы получалось ключевое слово.

**Слова из букв**

Цель задания – найти загаданные слова в сетке из букв. Настроить приложение можно так, чтобы искомые слова были заранее неизвестны, можно вывести список искомых слов, либо вывести подсказки (определения) для искомых слов. Слова выстраиваются на поле автоматически, пустые клетки заполняются буквами алфавита или другими символами в зависимости от настроек.

**Заполнить пропуски**

Цель задания – заполнить пропуски в тексте. Задание можно настроить так, что ученик будет выбирать из списка заданных вами слов или будет вводить слова в поля сам. Если вы выбрали тип задания "Вписывание слов", то можете установить, учитывается ли регистр букв. Добавьте (опционально) вводные слова, аудио или видео перед пропущенным текстом. 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. В зависимости от типа задания (выбор слов или вставка) заполните каждый пропуск. Выбор 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).