

Муниципальное бюджетное учреждение культуры городского округа Самара  
«Самарская муниципальная информационно-библиотечная система»

# LearningApps

онлайн-сервис для создания интерактивных материалов

Спикер: Оберт Л.А., главный библиотекарь  
Центральной городской библиотеки им. Н.К. Крупской

Самара, 2022

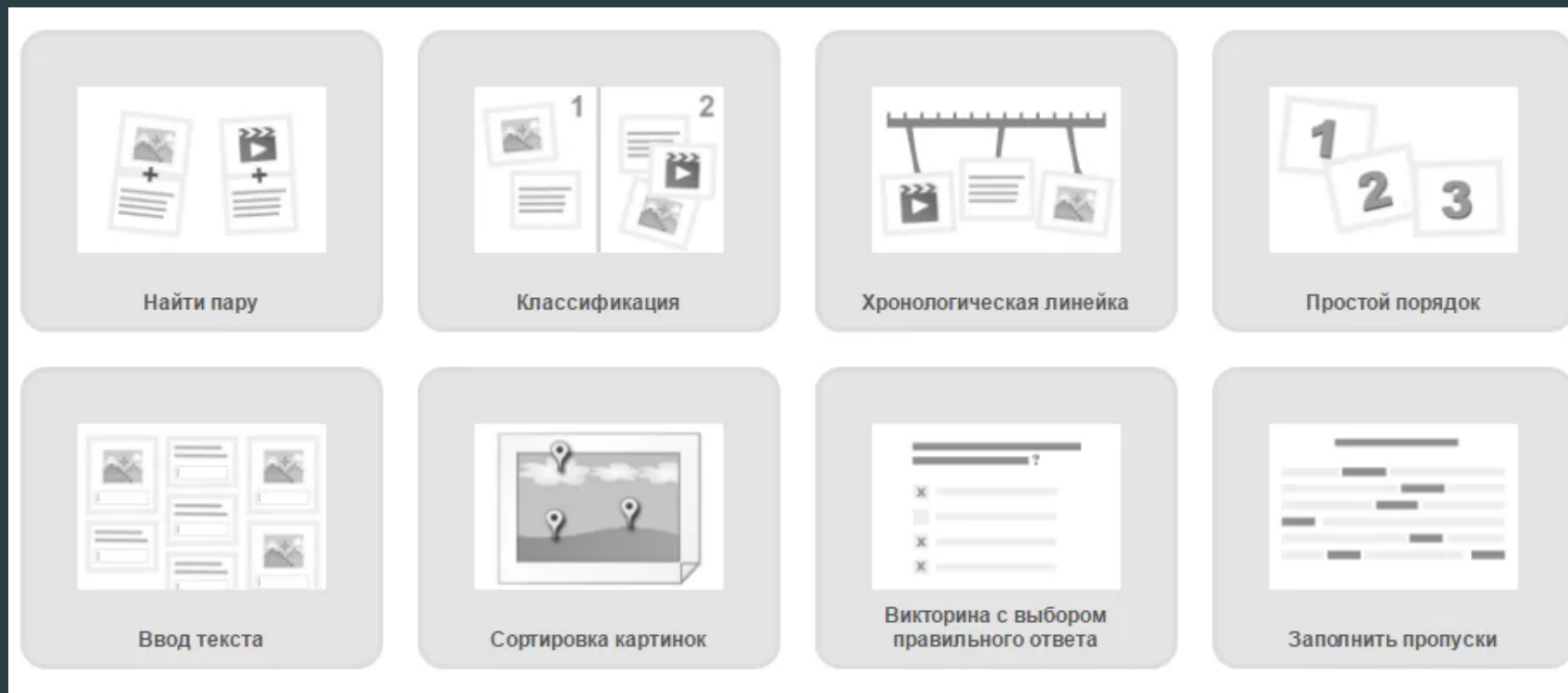
# LearningApps

- полностью бесплатный онлайн-сервис из Германии, позволяющий создавать интерактивные упражнения для проверки знаний. Пусть вас не пугает страна происхождения – сервис русифицирован, и за редким исключением (см. «Недостатки»), знание иностранного языка не понадобится

# Возможности LearningApps

► LearningApps – это 20 интерактивных упражнений в игровом формате.

Так выглядит выбор типа создаваемого задания:



# Примеры:

## ► Угадай знаменитость (найди пару)

Угадай знаменитость 2021-10-15 (2021-10-14)

The interface displays the following names and corresponding images:

- Гомер (Homer) - Image of a man in a suit and tie.
- Клод Моне (Claude Monet) - Image of a woman with short grey hair.
- Эдуард Асадов (Eduard Asadov) - Image of a man in a white athletic uniform with the number 681.
- Луи Брайль (Louis Braille) - Image of a man with a beard and glasses.
- Марла Раньян (Marla Runyan) - Image of a man in a dark suit and sunglasses.
- Андреа Бочелли (Andrea Bocelli) - Image of a man wearing dark sunglasses.
- Пит Эккерт (Pit Eckert) - Image of a man's face.
- Джозеф Пулиццер (Joseph Pulitzer) - Image of a man with a long white beard.
- Стиви Уандер (Stevie Wonder) - Image of a man in a dark suit.
- Дэвид Бланкетт (David Blunkett) - Image of a man in a white t-shirt.

A hand icon is pointing at the name "Пит Эккерт". A blue checkmark icon is located in the bottom right corner.

# Примеры:

- ▶ Литературные головоломки «Как животных в мире много...» (ввод текста)

Литературная головоломка «Как животных в мире много...» 2022-03-09

**Задание**  
Введите название животного  
OK

Из-за какого животного Алиса оказалась в Стране Чудес?

В чьем облике предстал профессор?

Какое животное, по мнению писателя?

Добряк Гена, придуманный Эдуардом Успенским?

Кто такой Рикки-Тикки-Тави?

Какое животное приручил Маленький принц из книги Антуана де Сент-Экзюпери?

В чьей "семье" воспитывался Маугли?

Какое животное пело песенку: "Я на солнышке сижусь, Я на солнышко гляжу, Всё сижусь и сижусь, И на солнышко гляжу"?

# Возможности LearningApps

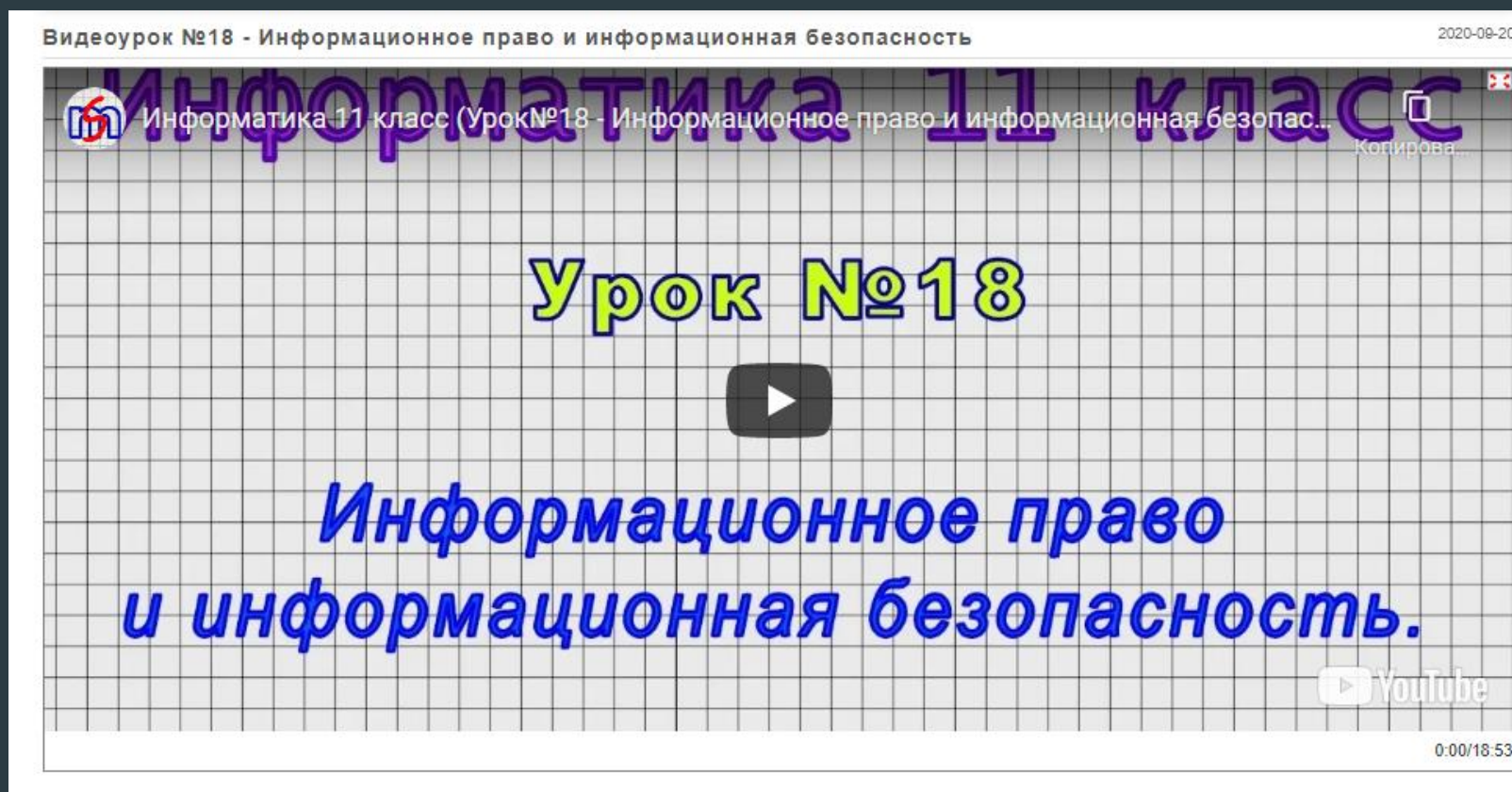
- ▶ LearningApps – это 20 интерактивных упражнений в игровом формате.

Так выглядит выбор типа создаваемого задания:

The screenshot displays a grid of 20 activity type icons for LearningApps. The icons are arranged in three rows. The first row contains five icons: 'Аудио/видео контент', 'Кто хочет стать миллионером?', 'Пазл "Угадай-ка"', 'Кроссворд', and 'Слова из букв'. The second row contains five icons: 'Где находится это?', 'Угадывание слов', 'Скачки', 'Игра "Парочки"', and 'Оцените'. The third row contains three icons: 'Таблица соответствий', 'Заполнить таблицу', and 'Викторина с вводом текста'. The 'Пазл "Угадай-ка"' icon is highlighted with a blue border.


# Примеры:

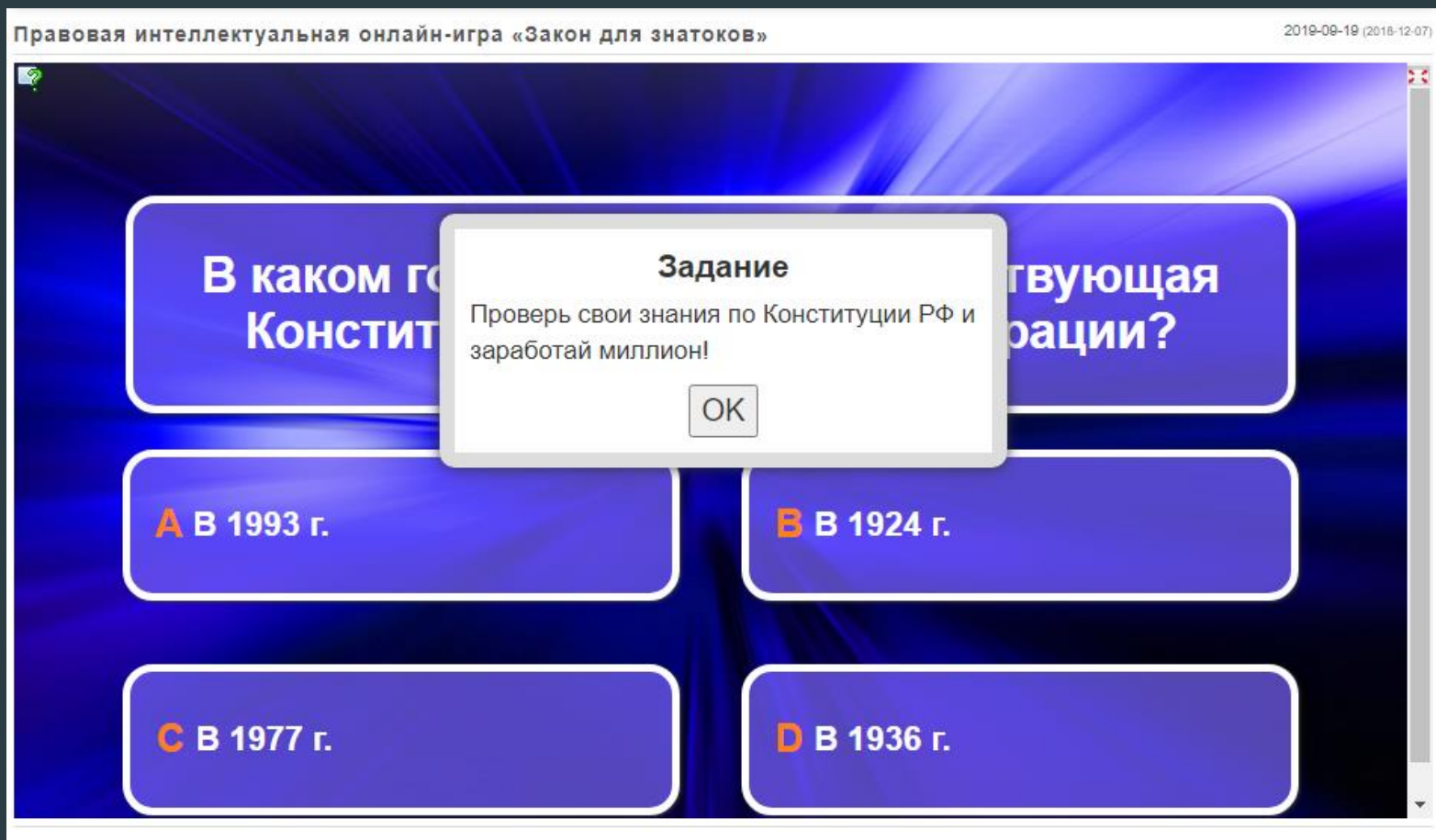
- ▶ Видеоурок №18 - Информационное право и информационная безопасность



# Примеры:

► Правовая интеллектуальная онлайн-игра «Закон для знатоков»

(Кто хочет стать миллионером)





# Примеры:

## ► Игра Верю - Не верю (Пазл «Угадай-ка»)

The image shows a screenshot of a game interface for 'Верю - Не верю' (Believe or Not?). At the top, there are two buttons: 'Верю' (Believe) in blue and 'Не верю' (Don't believe) in grey. Below them is a grid of puzzle pieces, each containing a statement. A central window titled 'Задание' (Task) provides instructions: 'Игра посвящена Дню студента. Выберите пазл с утверждением и отнесите его к категории "Верю" или "Не верю". Если сделаете всё правильно Вас ожидает сюрприз!' (The game is dedicated to Student Day. Choose a puzzle with a statement and assign it to the category 'Believe' or 'Don't believe'. If you do everything correctly, you will be surprised!). An 'OK' button is located at the bottom of the instruction window.

Верю	Не верю		
Студент – человек усердно работающий, старающийся и прилежно занимающийся	Праздник в честь	Первый университет в России назывался	Длина Гарвардского моста составляет 364,4 смута и еще одно ухо
Венгерский профессор архитектуры Эрне Рубик изначально задумал свой кубик как игрушку для студентов, чтобы они не засыпали на	<b>Задание</b> Игра посвящена Дню студента. Выберите пазл с утверждением и отнесите его к категории "Верю" или "Не верю". Если сделаете всё правильно Вас ожидает сюрприз! <input type="button" value="OK"/>		В.В. Путин издал указ о праздновании 25 января Дня студенчества в 2003 году.
Студенты в Джорджтаунском университете в США откручивают стрелки с часов башни Nealy Hall и отправляют их посылкой в Ватикан Папе Римскому			Средневековые французские студенты словом «галиматья» называли кушанье из птиц

# Примеры:

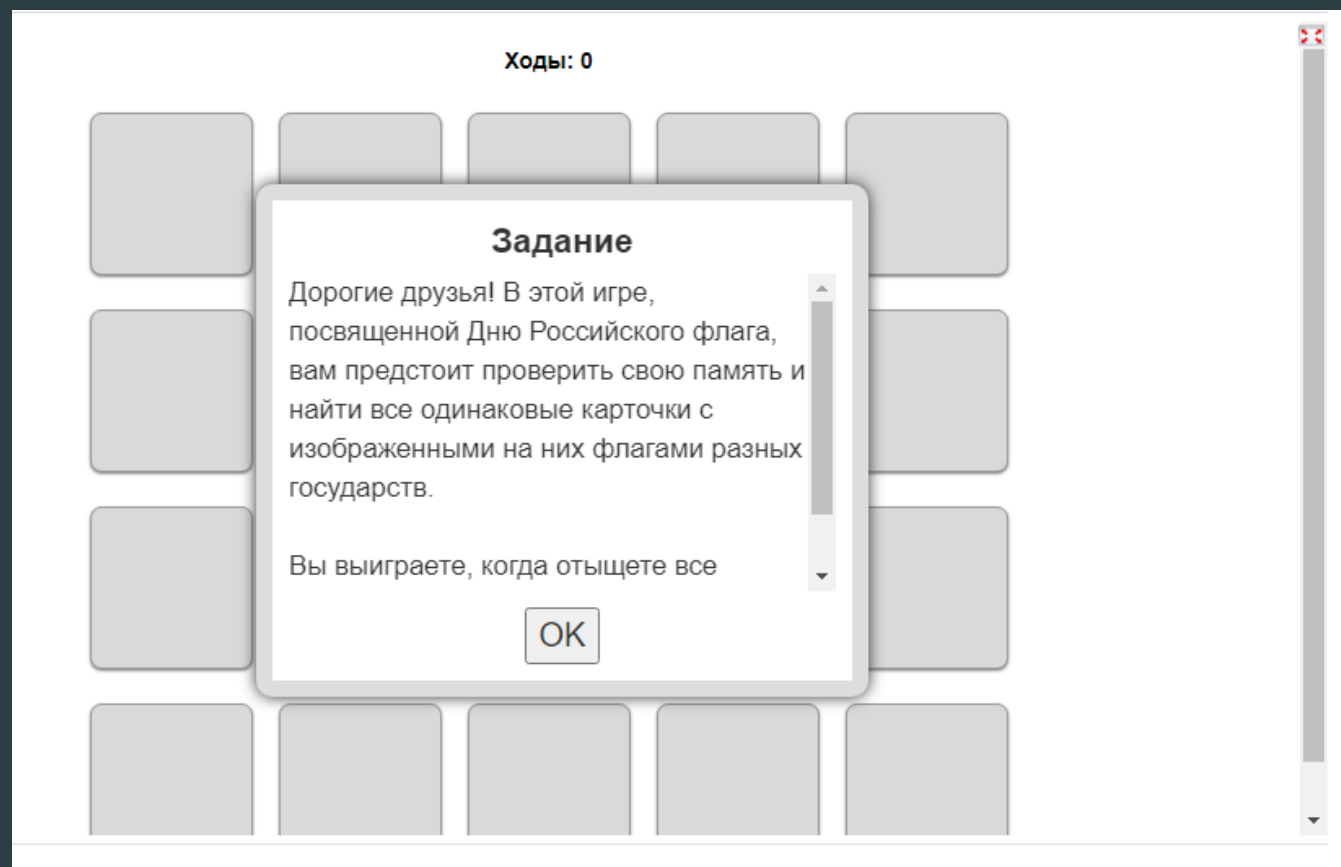
## ► Кроссворд

Кроссворд ко Дню студента (25 января) 2019-09-19 (2018-01-17)

**Задание**  
Разгадай кроссворд, получи ключевое слово  
OK

# Примеры:

## ► Игра Memory (Игра «парочки»)



# Работать с LearningApps можно двумя способами:

- ▶ 1. Самостоятельно сделать приложение, выбрав один из 20 вариантов игровых механик. После этого будет предложено ознакомиться с примерами подобных упражнений, чтобы понять логику задания. Дальше остается только заполнить необходимые поля и загрузить нужные изображения. Все формы снабжены подсказками, так что долго разбираться с ними не придется.
- ▶ 2. Использовать готовые работы других авторов в качестве шаблонов, изменив в них данные на ваши. Иногда изменить готовое проще, чем создавать новое. Проблема лишь в том, что в галерее приложения сгруппированы не по типам, а по темам. Поэтому найти удачный пример упражнения «Найди пару» может занять некоторое время.

# Внешний вид редактора упражнений LearningApps

## Название приложения

Язык дисплея  :      

Не задано название

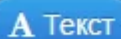
## Постановка задачи

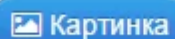
Введите задание для этого упражнения. Оно будет появляться при запуске. Если Вам не нужно это, оставьте поле пустым.

## Описание

Поле приложения (от 2 до 4 групп) разделяется на зоны, фоном могут служить изображения или текст. Каждый элемент нужно отправить в соответствующее поле .

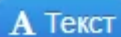
Группа 1 Задний фон :

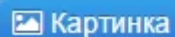
 Текст

 Картинка



Группа 1 Элемент 1:

 Текст


 Картинка

 Текст для произнесения

 Аудио

 Видео



 Добавить следующий элемент

# Сохранить работу

- ▶ После того как приложение создано, его нужно сохранить и, при желании, сделать общедоступным для пользователей LearningApps. Это значит, что оно появится в разделе «Все упражнения».


[Создать подобное упражнение](#) [Личное упражнение](#) [Опубликованное упражнение](#) [Доработать упражнение](#)

**Использовать упражнение** [Сообщить о проблеме](#)

Ссылка:

Встроить:    
 SCORM iBooks Author

Поделиться:



QR-Code

# Достоинства и недостатки LearningApps

## Достоинства:

- ▶ Бесплатное использование.
- ▶ Большой выбор игровых заданий.
- ▶ Любое из чужих упражнений в галерее можно использовать как шаблон для своего приложения.
- ▶ Простой процесс создания упражнений.

## Недостатки:

- ▶ Внешний вид упражнений совершенно не впечатляет.
- ▶ Отсутствует статистика с результатами упражнений, фактически задания выполняются для самоконтроля.
- ▶ Интерфейс переведен на русский язык не лучшим образом: не полностью и местами коряво. Хотя инструкция по работе с сервисом написана без ошибок, в некоторых случаях присутствие иностранного текста создаст проблему для тех, кто не владеет языками.

Спасибо за внимание!