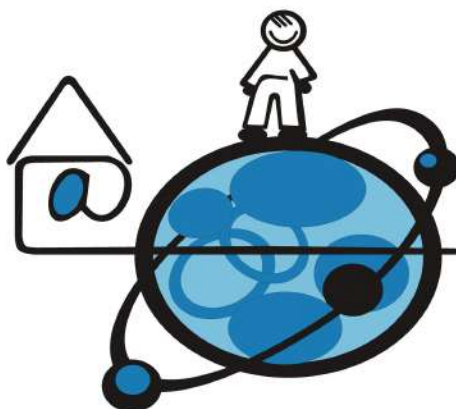


**Департамент образования Ивановской области**

**Региональный Центр по дистанционному образованию  
детей с ограниченными возможностями здоровья  
и детей-инвалидов**

## **SERVIS LEARNINGAPPS**

*Методические рекомендации по использованию  
сервиса LearningApps в условиях дистанционного  
обучения, в том числе детей с ОВЗ и детей-инвалидов*



**Иваново 2021**

Департамент образования Ивановской области

Региональный Центр по дистанционному образованию детей  
с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов

**«СЕРВИС LEARNINGAPPS»**

*Методические рекомендации по использованию сервиса LearningApps в условиях  
дистанционного обучения, в том числе детей с ОВЗ и детей-инвалидов*

Иваново 2021

Авторы-составители:

Маркелова Ю.И., руководитель РЦДО

Крайнова М.В., методист РЦДО

Надельштехель М.В., методист РЦДО

Методические рекомендации «Сервис LearningApps»./Маркелова Ю.И.,  
Крайнова М.В., Надельштехель М.В., Иваново, 2021 – 32 с.

Методические рекомендации содержат пошаговые инструкции по работе с сервисом LearningApps и практические советы по использованию этого сервиса в условиях дистанционного обучения, в том числе детей с ОВЗ и детей-инвалидов.

## СОДЕРЖАНИЕ

Введение .....	4
1. Интерактивные технологии в дистанционном обучении .....	4
2. Сервис для создания интерактивных заданий – LearningApps..	7
3. Пошаговые инструкции по созданию упражнений в приложении LearningApps .....	15
3.1 Шаблон «Найди пару» .....	16
3.2 Шаблон «Классификация» .....	21
3.3 Шаблон «Простой порядок» .....	24
3.4 Шаблон «Пазл «Угадай-ка» .....	28
4. Источники.....	32

## **Введение**

Дистанционное обучение — это форма организации обучения, осуществляемая на расстоянии с использованием информационно-телекоммуникационных сетей и специального оборудования. В данной форме представлены все компоненты учебно-воспитательного процесса: цель, содержание, средства, методы, деятельность по организации и управлению и все дидактические элементы.

Если раньше дистанционные технологии использовались для организации учебного процесса в основном для детей с ОВЗ и детей-инвалидов, то в настоящее время тема дистанционного обучения детей стала актуальной для всех категорий обучающихся.

Важную роль в дистанционном образовании играют современные цифровые сервисы, которые помогают учителю выстроить полноценное учебное занятие, осуществить проверку знаний и умений, сформировать индивидуальную образовательную траекторию обучения для каждого обучающегося.

Среди сервисов, которые имеют достаточно широкий спектр применения, можно выделить приложение LearningApps. Работе с этим сервисом посвящены материалы методических рекомендаций.

### **1. Интерактивные технологии**

На современном этапе большая часть методических инноваций связана с применением интерактивных методов обучения. Интерактивное обучение — это, прежде всего, диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие педагога и обучающегося. Использование современных мультимедийных и интерактивных технологий в преподавании школьных предметов позволяет повысить наглядность и эргономику восприятия учебного материала, что положительно отражается на учебной мотивации и эффективности обучения.

Интерактивные технологии обогащают процесс обучения, помогают легче воспринимать учебную информацию, вовлекая большую часть чувственных компонентов обучаемого. Они интегрируют в себе различные образовательные ресурсы, обеспечивая среду формирования и проявления ключевых компетенций, к которым относятся в первую очередь информационная и коммуникативная.

Интерактивность является составной частью мультимедиа. Мультимедиа — это взаимодействие визуальных и аудиоэффектов на основе интерактивного программного обеспечения с использованием современных технических и программных средств, они объединяют текст, звук, графику, фото, видео в одном цифровом представлении. Среди преимуществ использования мультимедиа технологий в образовании необходимо выделить следующие:

- Наличие гипертекстовых принципов структурирования учебного материала, позволяющих практически из любой точки документа перейти к другой части текста или виду информации. Таким образом обеспечивается гибкость учебного процесса, его интерактивность.
- Аудиосопровождение устной информации, которая параллельно демонстрируется на экране ПК.
- Сочетание аудиокомментариев с видеоинформацией и анимацией, обеспечивающее интерактивность в познании сложных процессов.
- Возможность на любом этапе общения с программой вести текущий самоконтроль, что особенно важно в процессе самообразования и дистанционного обучения.
- Мотивация обучаемого на изучение новой области знаний.
- Полученные знания остаются в памяти на более долгий срок и позднее легче восстанавливаются для применения на практике после краткого повторения.
- Увеличение числа обучаемых на одного преподавателя.

Перечислим формы интерактивности:

1. Реактивная интерактивность — демонстрация или первоначальное знакомство с изучаемым материалом.

2. Действенная интерактивность — использование гипертекстовой разметки.

3. Взаимная интерактивность — ученик и программа способны приспособляться друг к другу, как в виртуальном мире.

Применение интерактивных технологий на уроках, в частности, интерактивных заданий и упражнений позволяет:

- индивидуализировать учебный процесс, приспособить его к личностным особенностям и потребностям обучающихся;
- организовать учебный материал с учетом различных способов учебной деятельности;
- компактно представить большой объем учебной информации, четко структурированной и последовательно организованной;
- усилить визуальное восприятие и облегчить усвоение учебного материала;
- активизировать познавательную деятельность обучающихся (например, использование элементов анимации, компьютерного конструирования позволяет школьникам получить не только знания, но и первоначальные учебные навыки при изучении конкретного предмета).

В настоящее время существует множество видов интерактивных заданий и упражнений, при этом каждый из них содержит в той или иной степени элемент творчества. Следовательно, любое интерактивное упражнение можно рассматривать как творческое учебное задание, которое требует от обучающихся не просто воспроизведения информации, но содержит элементы неизвестности и может даже иметь несколько вариантов решения. Такого рода упражнения должны быть связаны с жизнью обучающихся (это особенно важно для обучающихся с ОВЗ и детей-инвалидов), должны вызывать интерес у них и максимально служить целям обучения.

Имея в своем распоряжении большое количество интернет - ресурсов, можно создать целую коллекцию интерактивных заданий различных типов:

- соотнесение понятий и определений;
- вставка пропущенной буквы или слова;
- кроссворды, пазлы, ребусы, шарады, головоломки;
- поиск слова;
- викторины с единственным и множественным выбором правильных ответов;
- интерактивные игры;
- построение ленты времени и др.

На сегодняшний день существует множество конструкторов для создания интерактивных упражнений. Данные конструкторы, как правило, являются сервисами Web 2.0, а их функциональные возможности и интерфейсные решения периодически модернизируются. Далее мы подробнее остановимся на приложении LearningApps.

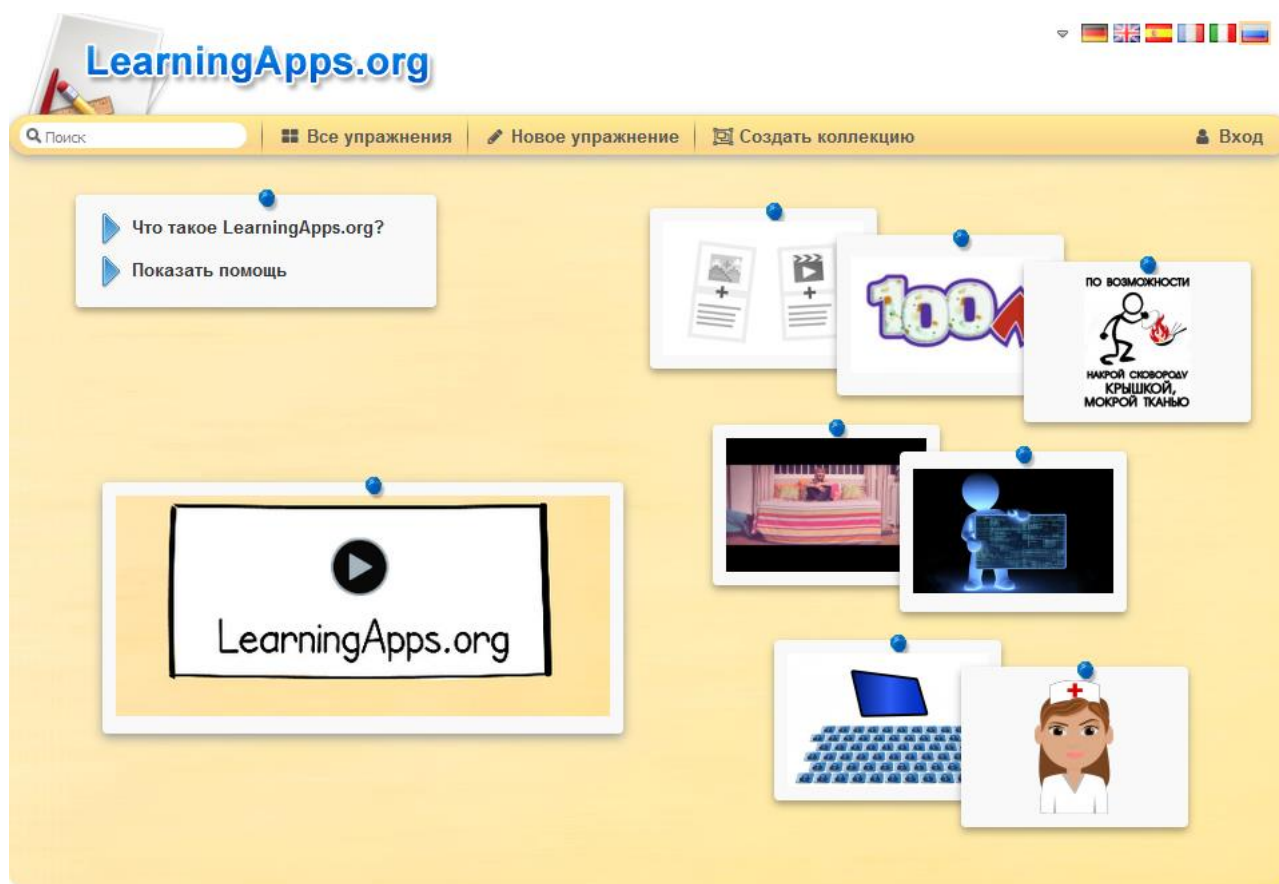
## **2. Сервис для создания интерактивных заданий - LearningApps**

Несмотря на то, что существует большое количество интернет - ресурсов для создания интерактивных упражнений, каждый из них по-своему уникален. Так, с помощью одного сервиса мы можем создать викторину, а другой поможет нам в составлении кроссвордов. Но есть и универсальные инструменты для создания дидактических материалов, к которым можно отнести, например, приложение LearningApps.

Сервис LearningApps является приложением Web 2.0 и был разработан как научно-исследовательский проект Центра Педагогического колледжа информатики образования РН Верн в сотрудничестве с университетом г.Майнц и Университетом города Циттау / Герлиц (Германия).

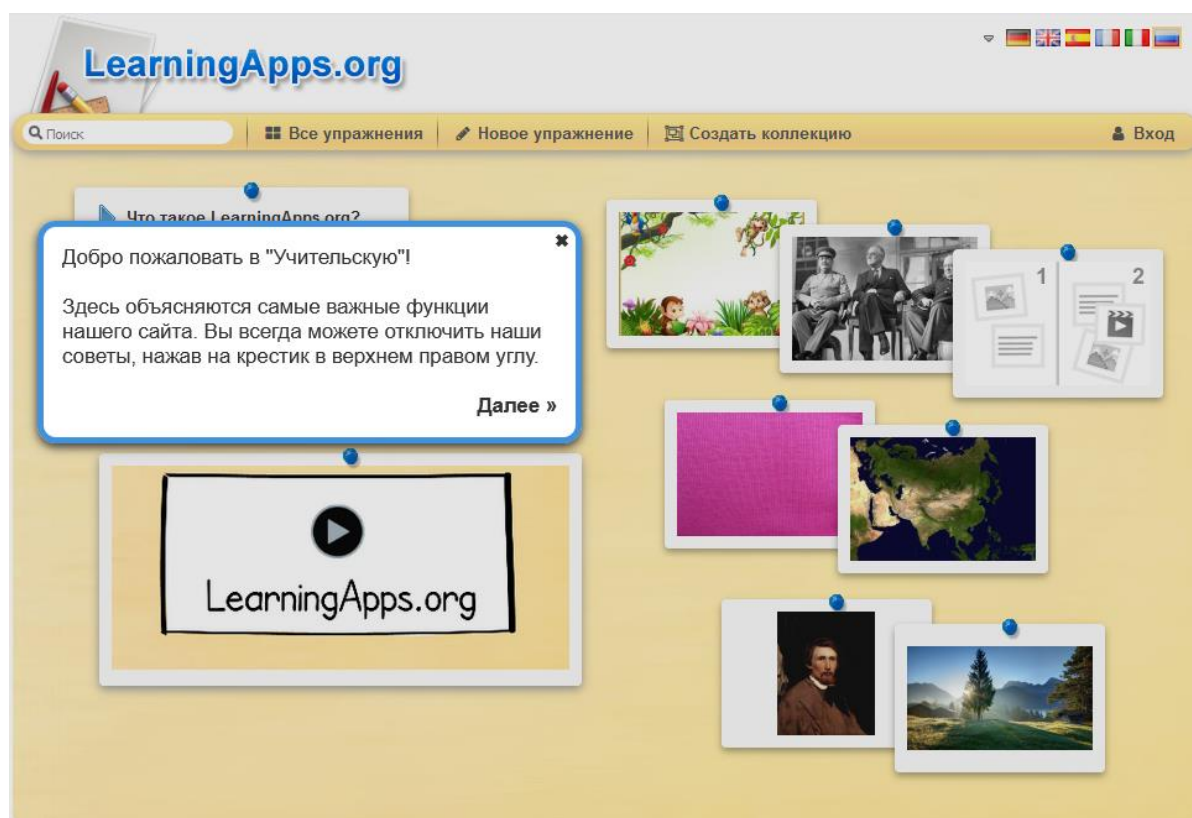
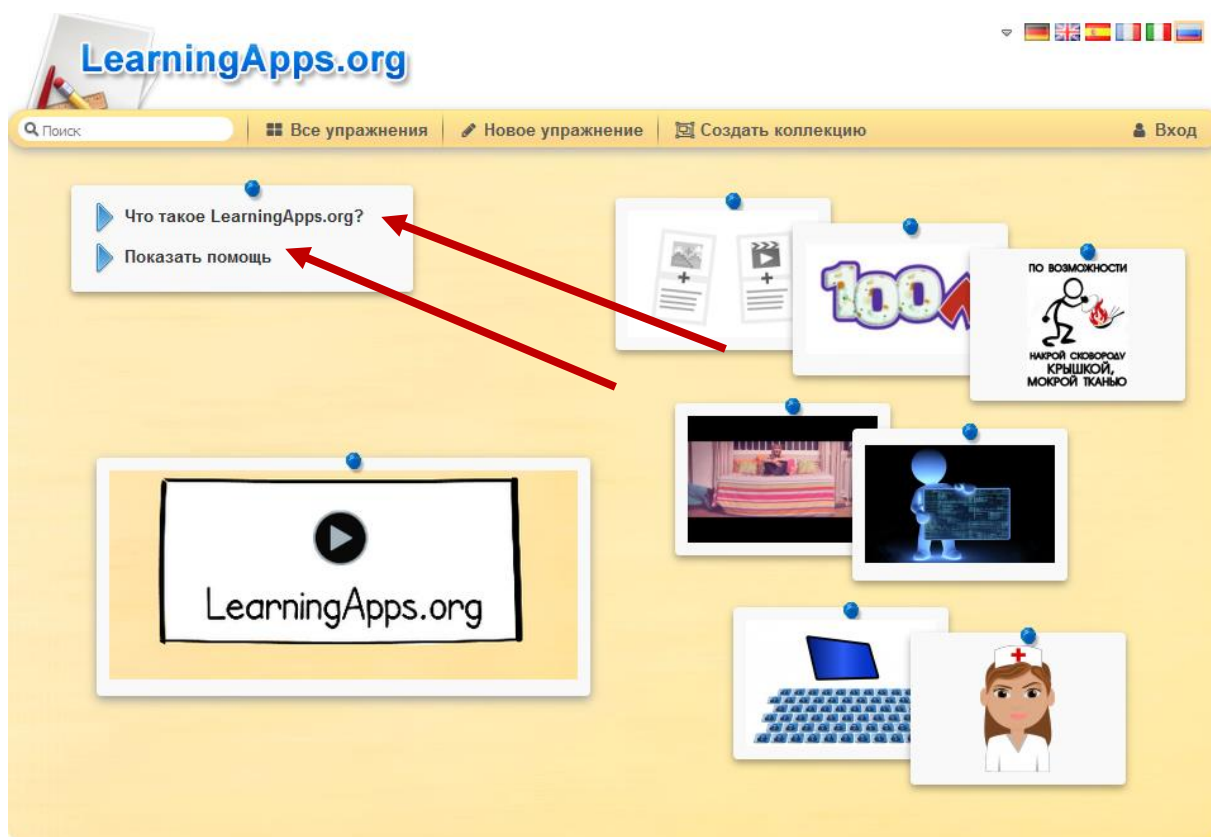
Адрес сервиса — <http://learningapps.org/>



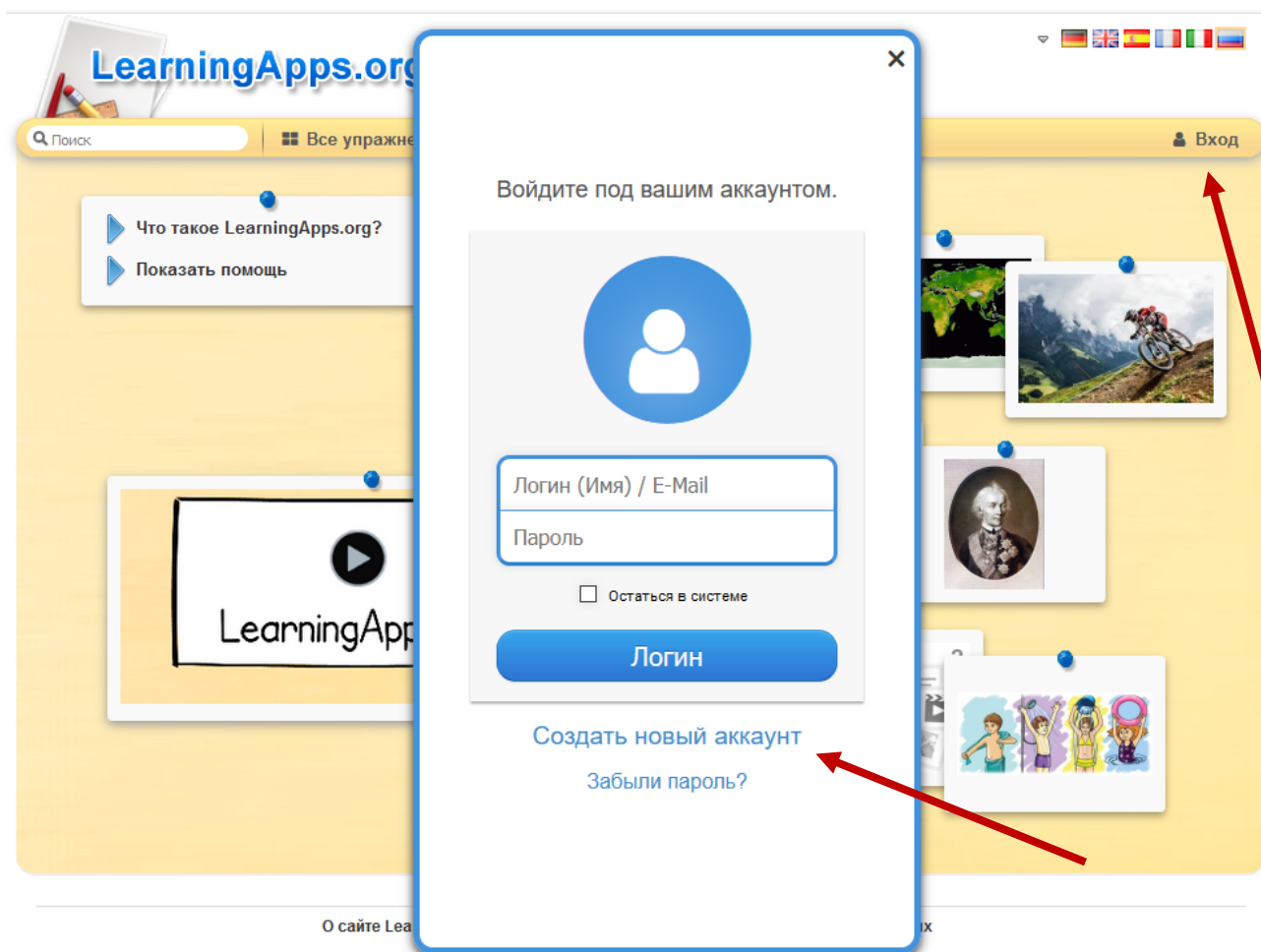


Конструктор интерактивных заданий LearningApps предназначен для поддержки процесса обучения с помощью интерактивных модулей (упражнений). При этом создавать интерактивные модули по готовым шаблонам может как учитель, так и обучающийся. Выполняя интерактивные задания с помощью данного сервиса, обучающиеся могут проверить и закрепить свои знания в игровой форме, а это способствует формированию их познавательного интереса к разным учебным дисциплинам, что особенно важно при обучении детей с ОВЗ и детей-инвалидов.

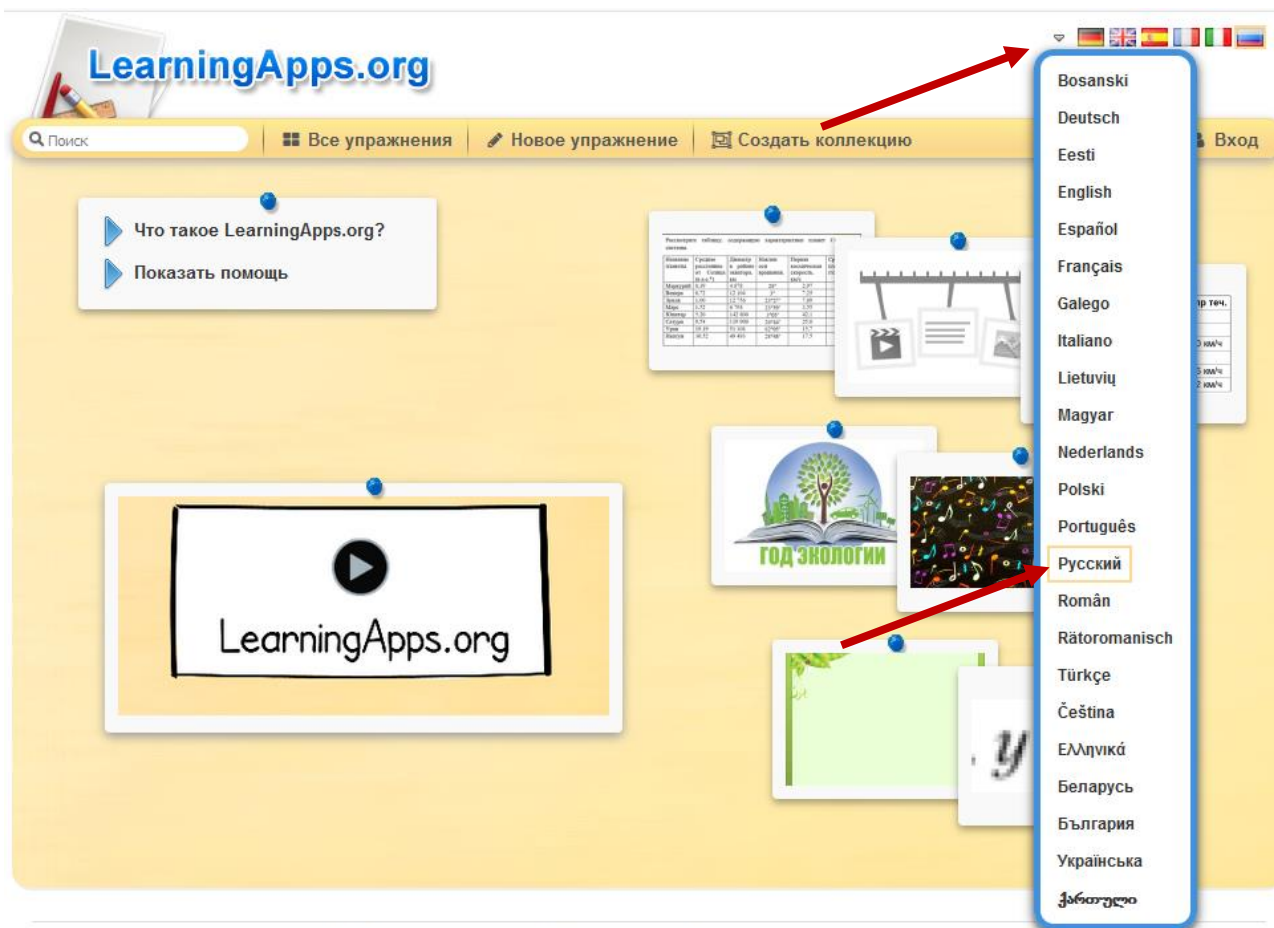
На главной странице сайта в верхнем левом углу имеются ссылки на рубрики «Что такое LearningApps.org?» и «Показать помощь», перейдя по которым, можно ознакомиться с основной информацией о сервисе и посетить «Учительскую», где объясняются самые важные функции работы данного сервиса.



Сервис имеет понятный пользовательский интерфейс. Для регистрации необходимо использовать кнопку «Вход», а затем — «Создать новый аккаунт».

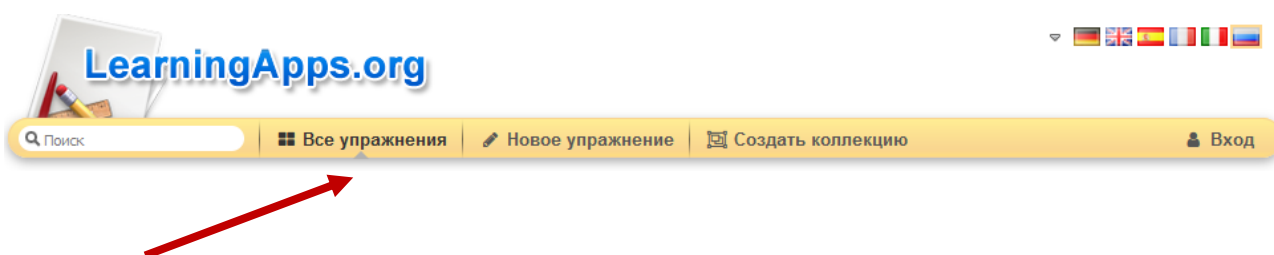


Сервис представлен на 20 языках мира, в том числе на русском языке. Для выбора нужного языка необходимо в правом верхнем углу страницы сайта выбрать пиктограмму с соответствующим флажком или кликнуть на галочку, чтобы появился список с языками, где тоже можно выбрать нужный язык для работы в сервисе.



Сайт содержит галерею общедоступных интерактивных заданий, созданных пользователями ресурса. Все представленные в сервисе упражнения распределены по учебным предметам, что облегчает поиск нужного задания.

Чтобы разобраться с функционалом и навигацией, необходимо нажать кнопку «Все упражнения» в верхней части главной страницы. В результате откроется список упражнений, созданных и опубликованных другими пользователями.



Категория

Медиа: Все

Классы:

Для начинающих — Профессиональное образование и повышение

- Английский язык
- Инженерное дело
- Итальянский язык
- ОБЖ
- Русский как иностранный
- Философия
- Астрономия
- Инструменты обучения
- Латынь
- Политика
- Французский язык
- Биология
- Информатика и ИКТ
- Математика
- Профессиональное обучение
- Русский язык
- Химия
- Все категории
- Искусство
- Музыка
- Психология
- Спорт
- Человек и мир
- География
- Испанский язык
- Немецкий язык
- Религия
- Трудовое обучение
- Экономика
- Другие языки
- История

Пример

Разряды наречий по значению	Сетка приложений. Жизненный цикл и	ОРКСЭ. Правила этикета	Префиксы существительных,	Правописание НЕ с прилагательными
Блиц-олимпиада (6 класс)	Таблица умножения	Учимся составлять формулы солей	Склонение составных	Правописание ОЕ после шипящих в суффиксах существительных

Для создания и сохранения собственных заданий на сайте необходимо зарегистрироваться. После прохождения процесса регистрации становятся доступными шаблоны, которые помогают создать интерактивное упражнение. Шаблоны предлагаемых упражнений сгруппированы по функциональному признаку.

LearningApps.org

Настройки аккаунта: Марина Васильевна Крайнова

Поиск Все упражнения Новое упражнение Создать коллекцию Мои классы Мои упражнения

have an idea → pick a template → fill in content → save your App → share it

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

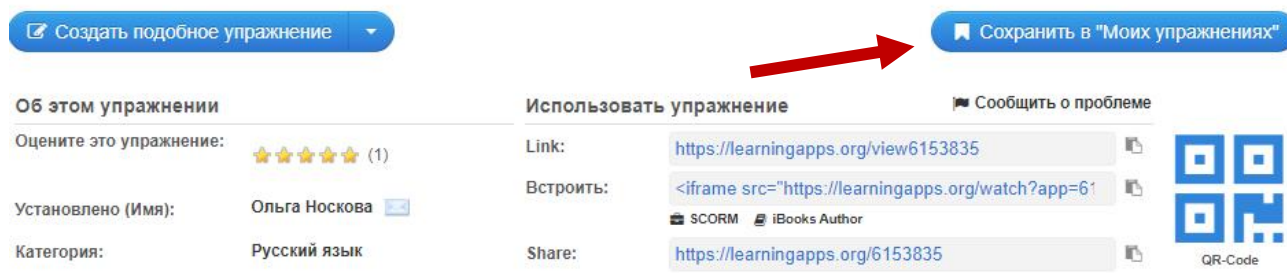
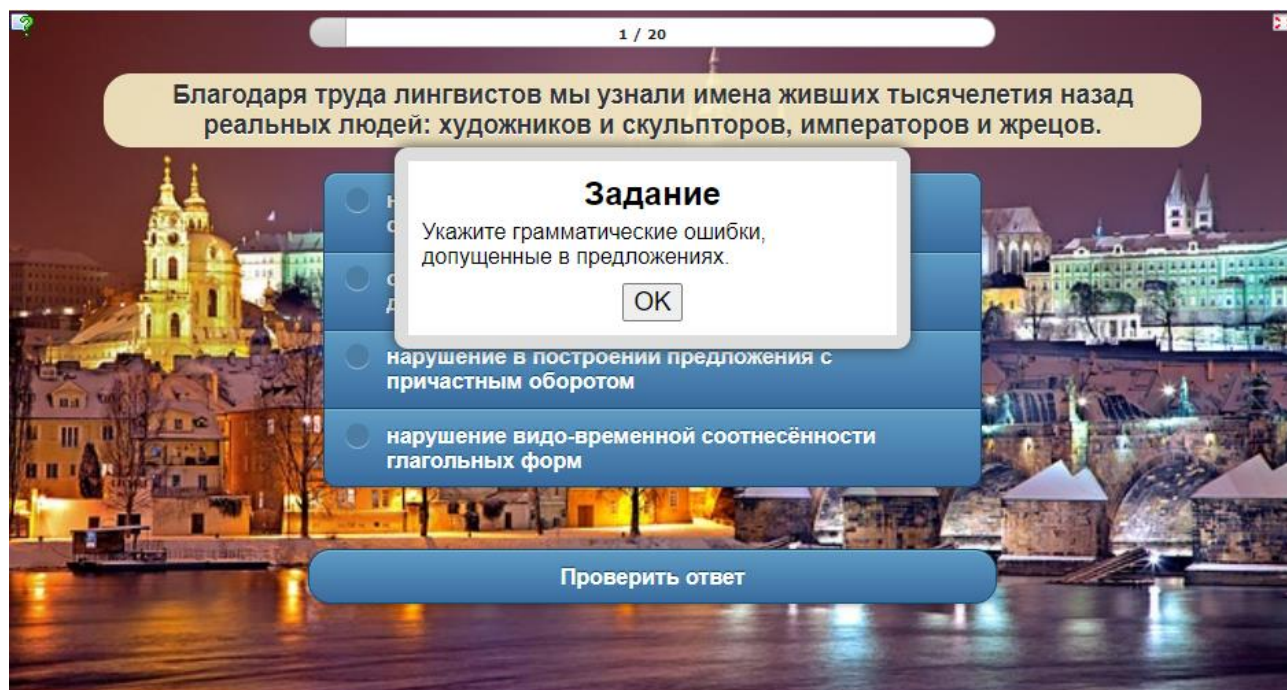


## Форматы упражнений и заданий в приложении:



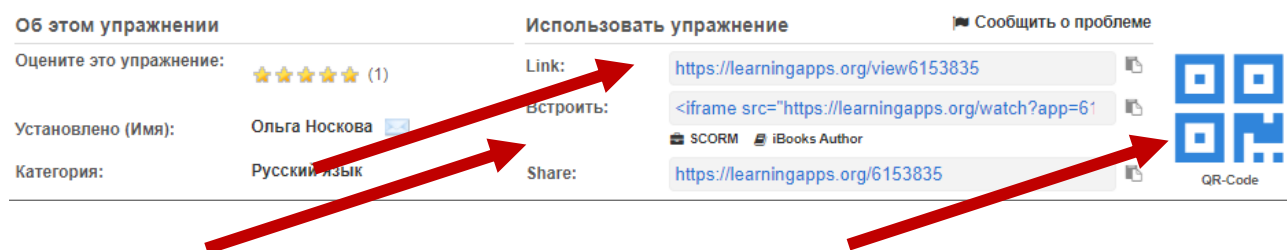
Все задания сопровождаются картинками и анимацией для наглядности. В случае выбора неправильного ответа можно попробовать ответить еще раз.

Создав задание, можно опубликовать его или сохранить для личного пользования.



Доступ к готовым ресурсам открыт и для незарегистрированных пользователей. Можно использовать задания, составленные коллегами, скопировав ссылку внизу задания из поля «Привязать» и вставив её на страницу своего личного сайта.

Созданные в данном сервисе задания и упражнения можно опубликовать на страницах личного сайта (блога), «поделиться» ими в социальных сетях, отправить на них ссылку или QR-код по электронной почте.



Кроме того, можно создать аккаунты для обучающихся и использовать свои ресурсы для проверки их знаний прямо на этом сервисе.

**Внимание:** папки класса и учетные записи учащихся неоднократно приводили к жалобам на конфиденциальность данных. Теперь мы предлагаем решение с коллекциями, в котором учащимся не нужно регистрироваться или входить в систему, а статус работы по-прежнему можно отслеживать. В конце учебного года папки класса и учетные записи учащихся будут деактивированы. Новые классы больше нельзя будет создавать с августа 2021 года, существующие классы и учетные записи учащихся без приложений, созданных самостоятельно, будут удалены с конца сентября 2021 года. Все остальные учетные записи учащихся будут преобразованы в обычные учетные записи.

5A

5Б

5В

Создать новый класс:

### 3. Пошаговые инструкции по созданию упражнений в приложении LearningApps

Зайдите на приложение под своей учетной записью.

Кликните на вкладку - **Новое упражнение**:

Категория: Русский язык ▾ Медиа: Всё ▾ Классы:

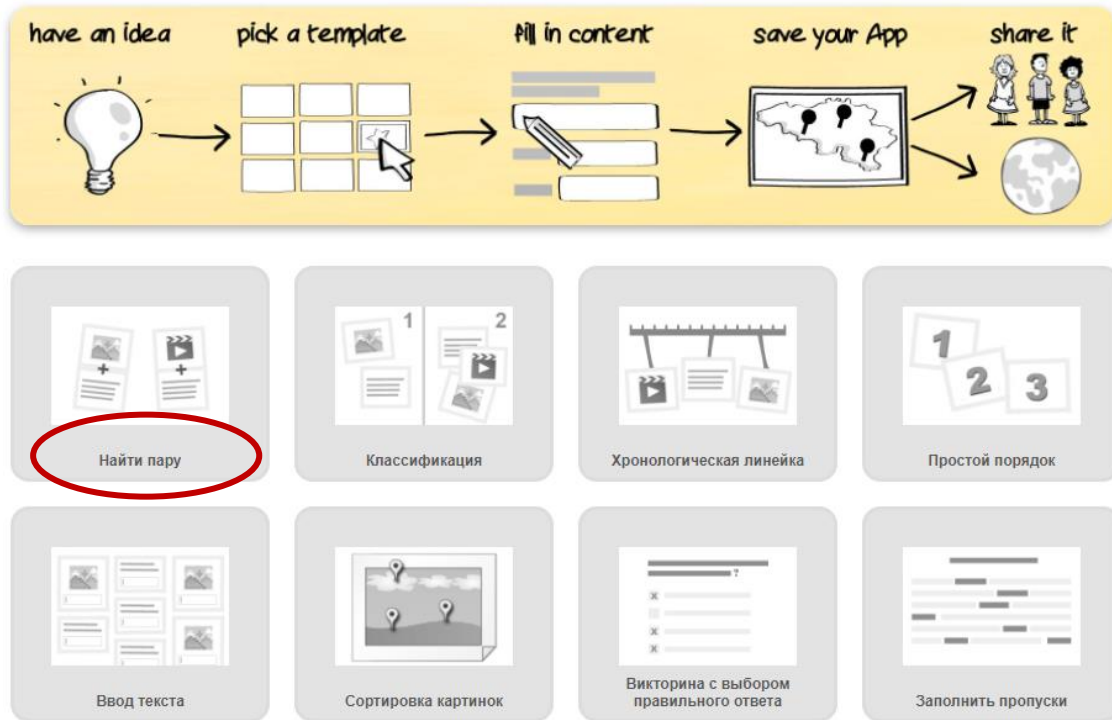
- 1 класс
- 2 класс
- 3 класс
- Главные члены предложения
- Глагол
- Лексика
- Литература
- Литература
- Орфограммы в корне слова
- Орфография
- Причастия и деепричастия
- Пунктуация
- Составление рассказа
- Твёрдый и мягкий знак

На открывшейся странице выберите нужный шаблон и кликните на него.

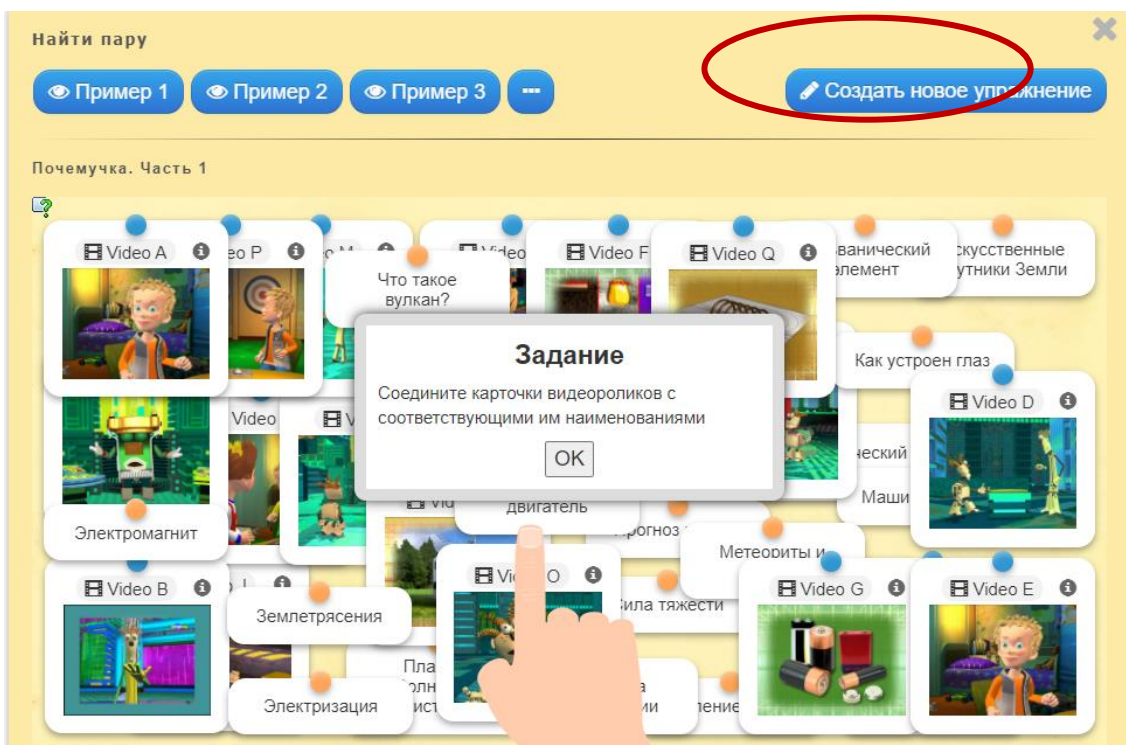


### 3.1. Шаблон «Найди пару»

Создадим упражнение по шаблону - «Найди пару»:










Познакомьтесь с примерами упражнений, которые созданы по этому шаблону, а затем кликните на кнопку - **Создать новое упражнение**:



Откроется страница для редактирования нового упражнения.


Заполните поля: **Название упражнения** и **Описание задания**.

**Название упражнения** Язык дисплея ? :      

Склонение имен существительных 

**Описание задания**






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






Соедините тип склонения с названием предмета, изображенного на картинке. 


Для первой пары выберем кнопку - **Текст**. Кликнем на нее.

**Пары**

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

Пара 1:     





Пара 1:     



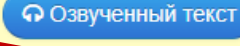

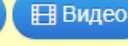



Заполните поле для текста. Затем кликните на кнопку - **Картинка**, чтобы выбрать картинку для второго компонента пары:

**Пары**

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

Пара 1:   1 склонение  Подсказка: 

Пара 1:     



Выберите картинку в интернете или добавьте из папки на своем компьютере, кликнув на выделенную синим пунктиром область справа:

## Пары

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

Пара 1: 1 склонение Подсказка:

Пара 1: Выберите картинку Размер: 0 x 0 Редактировать Подсказка:

### Выбрать мультимедийное содержание

Используйте объемный материал из Википедии!

Искать Картинку

Ссылка

Скопируйте сюда Интернет-адрес вашей картинки (с отметкой об авторских правах)

Используйте Картинку

Потяните картинку сюда или нажмите здесь

В последний раз использовано:

Добавьте следующую пару, кликнув на кнопку - **Добавить следующий элемент**:

Пара 1: 1 склонение Подсказка:

Пара 1: Выберите картинку Размер: 132 x 110 Редактировать Подсказка:

Добавить следующий элемент

Аналогично добавьте элементы для второй и последующих пар:

## Пары

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

Пара 1: 1 склонение Подсказка:

Пара 1: Выберите картинку Размер: 132 x 110 Редактировать Подсказка:

Пара 2: 2 склонение Подсказка:

Пара 2: Выберите картинку Размер: 140 x 106 Редактировать Подсказка:

Пара 3: 3 склонение Подсказка:

Пара 3: Выберите картинку Размер: 133 x 151 Редактировать Подсказка:

Поставьте галочку, если хотите, чтобы правильно составленные пары были удалены.

#### 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

Выберите **Выравнивание**, раскрыв список, нажимая на галочку.

#### Выравнивание

Карты друг на друга ▾

Замените запись в поле **Обратная связь**, если она вас не устраивает.

#### Обратная связь

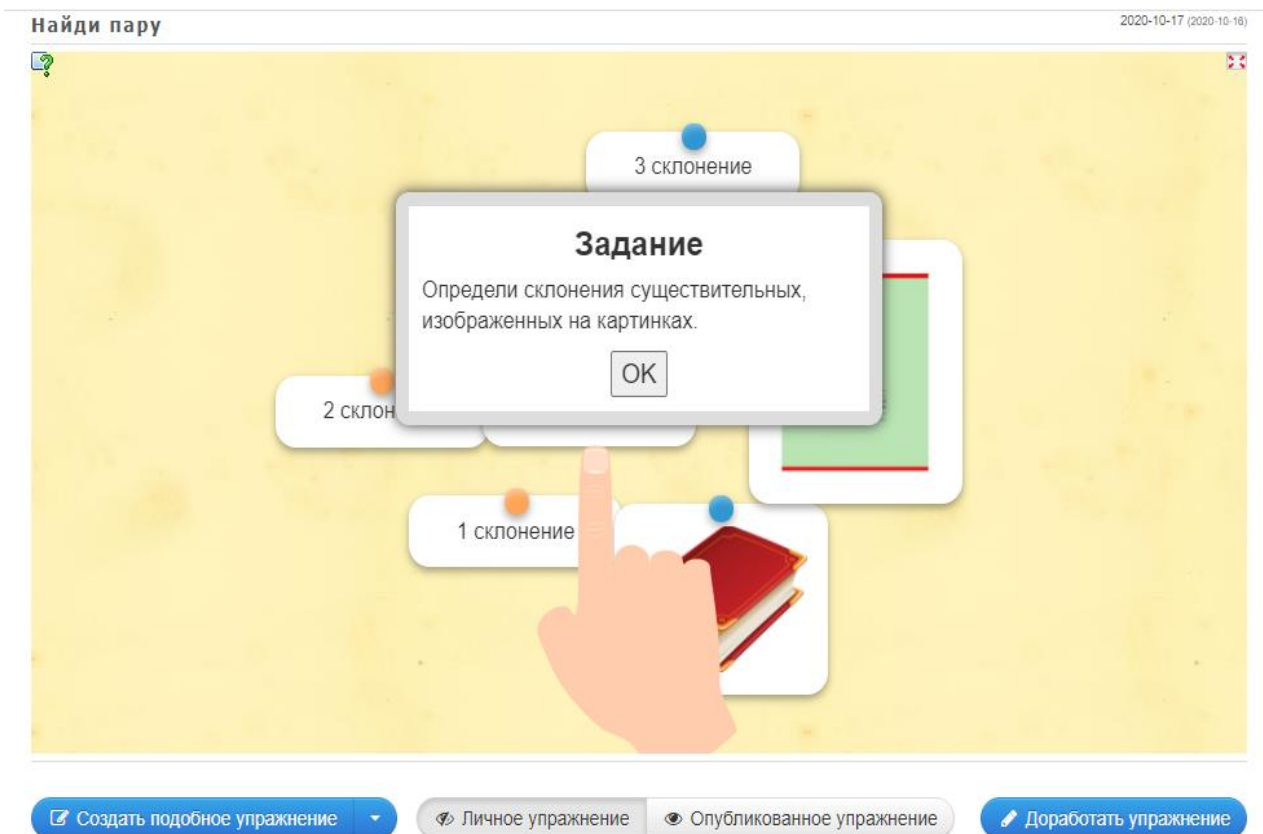
Задайте текст, который будет высвечиваться, если найдено правильное решение.

Здорово, ты нашел правильное решение

Завершите редактирование, кликнув на кнопку в правом нижнем углу – **Завершить и показать в предварительном просмотре**:

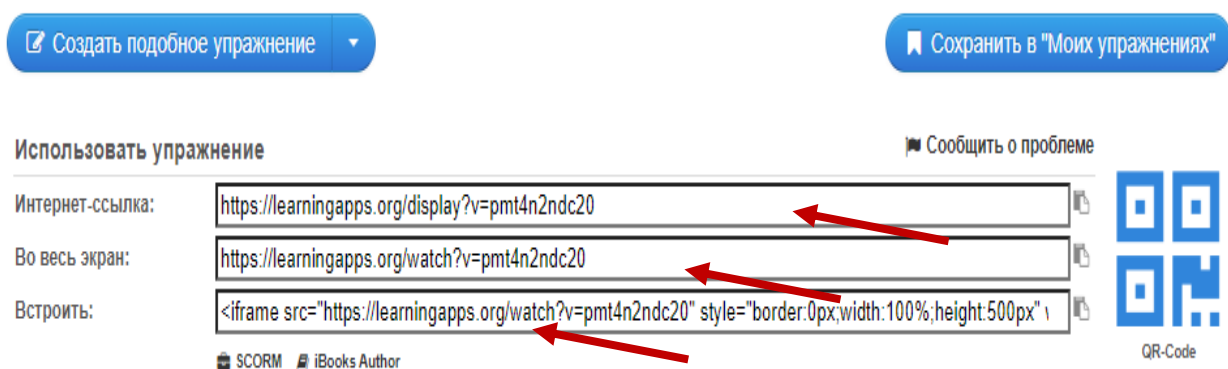
▶ Завершить и показать в предварительном просмотре

Откроется окно с созданным упражнением:



The screenshot shows a mobile application interface. At the top, the title "Найди пару" (Find a pair) is visible on the left, and the date "2020-10-17 (2020-10-18)" is on the right. The main content area has a yellow background with a central white dialog box titled "Задание" (Task). The task text reads: "Определи склонения существительных, изображенных на картинках." (Determine the cases of nouns shown in the pictures.) Below the text is an "OK" button. Surrounding the dialog box are three smaller white boxes with colored dots: "3 склонение" (3rd case) with a blue dot, "2 склонение" (2nd case) with an orange dot, and "1 склонение" (1st case) with an orange dot. A hand icon is pointing at the "1 склонение" box. At the bottom of the screen, there are four buttons: "Создать подобное упражнение" (Create a similar exercise), "Личное упражнение" (Personal exercise), "Опубликованное упражнение" (Published exercise), and "Доработать упражнение" (Edit exercise).

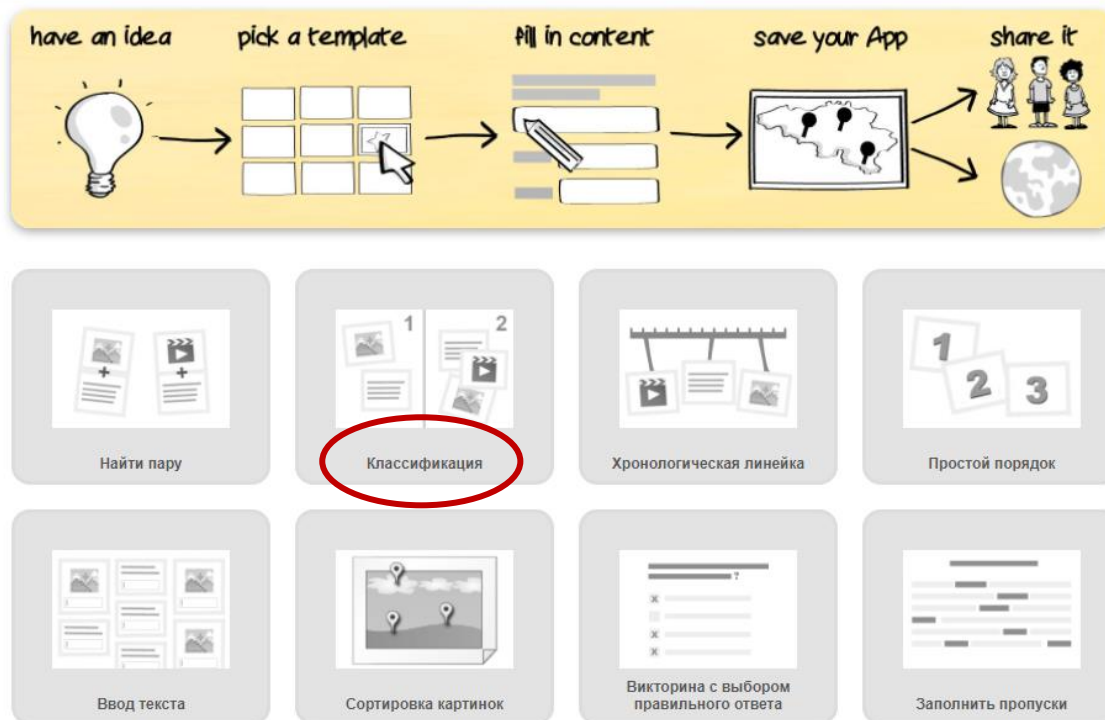
Под заданием можно найти ссылки, с помощью которых можно поделиться созданным упражнением, и код для встройки на веб страницу:



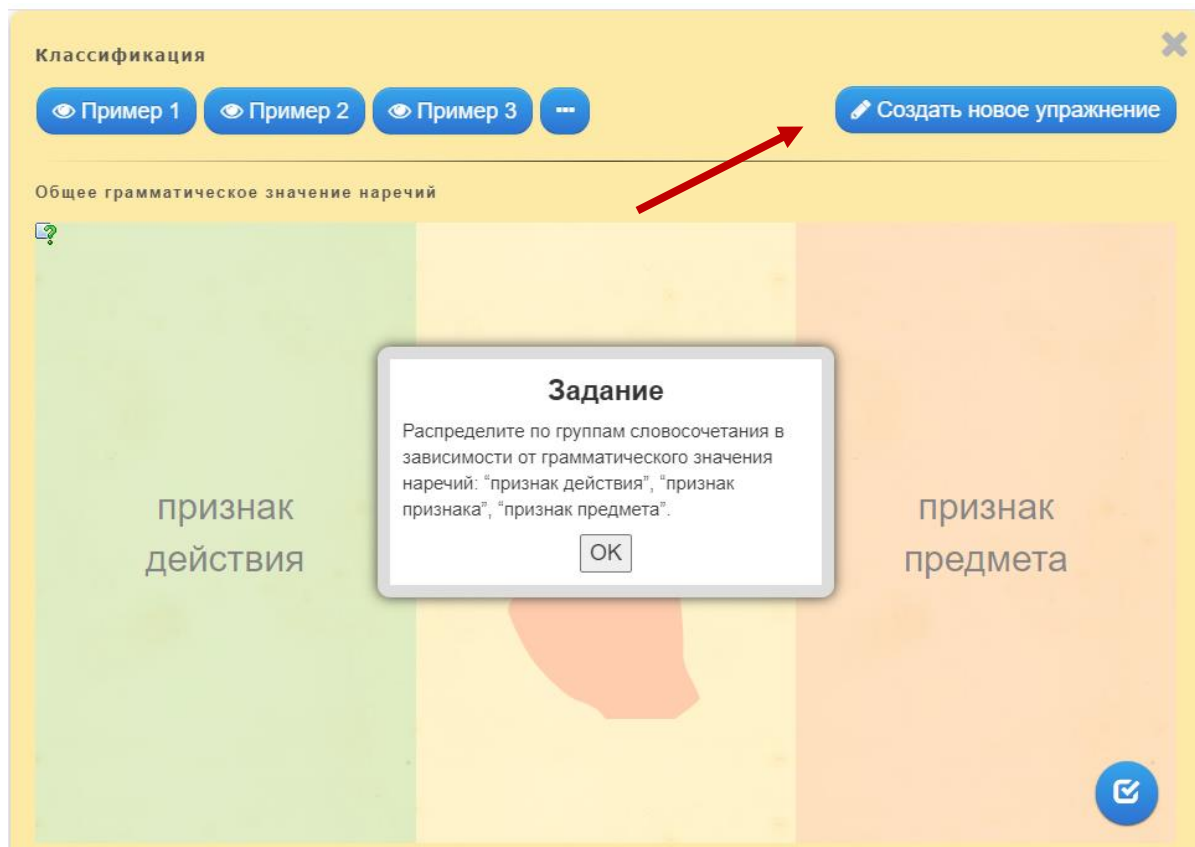
This screenshot shows the sharing options for the exercise. At the top left is a button "Создать подобное упражнение" (Create a similar exercise) and at the top right is a button "Сохранить в 'Моих упражнениях'" (Save in 'My exercises'). Below these is the section "Использовать упражнение" (Use exercise) with a "Сообщить о проблеме" (Report a problem) link. There are three input fields with red arrows pointing to them: "Интернет-ссылка:" (Internet link) with the URL `https://learningapps.org/display?v=pmt4n2ndc20`; "Во весь экран:" (Full screen) with the URL `https://learningapps.org/watch?v=pmt4n2ndc20`; and "Встроить:" (Embed) with the code `<iframe src="https://learningapps.org/watch?v=pmt4n2ndc20" style="border:0px;width:100%;height:500px" \`. To the right of these fields is a QR code and the text "QR-Code". At the bottom left, there are icons for "SCORM" and "iBooks Author".

### 3.2. Шаблон «Классификация»

Создадим упражнение по шаблону - **Классификация**:



Познакомьтесь с примерами упражнений, которые созданы по этому шаблону, а затем кликните на кнопку - **Создать новое упражнение**:



Откроется страница для редактирования нового упражнения.

Заполните поля: **Название упражнения** и **Описание задания**.

### Название упражнения

Язык дисплея ? :

Разряды прилагательных

### Описание задания

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

Распределите прилагательные по разрядам.

Отредактировать фон и текст для каждой группы в классификации можно с помощью редактирования полей в **Описании**. Здесь же можно добавить элементы в каждую группу классификации и добавить новую группу для классификации:

### 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 Озвученный текст Аудио Видео

+ Добавить следующий элемент

Группа 2 Задний фон :

Текст Картинка

Группа 2 Элемент 1:

Текст Картинка Озвученный текст Аудио Видео

+ Добавить следующий элемент

+ Добавить группу.

Для упражнения «Разряды прилагательных» мы создали и отредактировали три группы:

### 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 : Качественные прилагательные Подсказка:

Группа 1 Элемент 1: Красный Подсказка:

Группа 1 Элемент 2: Веселый Подсказка:

Группа 1 Элемент 3: Сильный Подсказка:

Группа 1 Элемент 4: Яркий Подсказка:

+ Добавить следующий элемент



Группа 2 Задний фон : Относительные прилагательные Подсказка:

Группа 2 Элемент 1: Стекланный Подсказка:

Группа 2 Элемент 2: Осенний Подсказка:

Группа 2 Элемент 3: Гражданский Подсказка:

Группа 2 Элемент 4: Школьный Подсказка:

[+ Добавить следующий элемент](#)

Группа 3 Задний фон : Притяжательные прилагательные Подсказка:

Группа 3 Элемент 1: Бабушкин Подсказка:

Группа 3 Элемент 2: Лисий Подсказка:

Группа 3 Элемент 3: Наташин Подсказка:

Группа 3 Элемент 4: Отцов Подсказка:

[+ Добавить следующий элемент](#)

Отредактируем поля **Показать карточки** и **Обратная связь** и кликнем на кнопку – **Завершить и показать в предварительном просмотре**:

**Показать карточки.**

Выберите режим демонстрации карточек.

**Обратная связь**

Введите здесь текст, который будет появляться, если найдено верное решение!

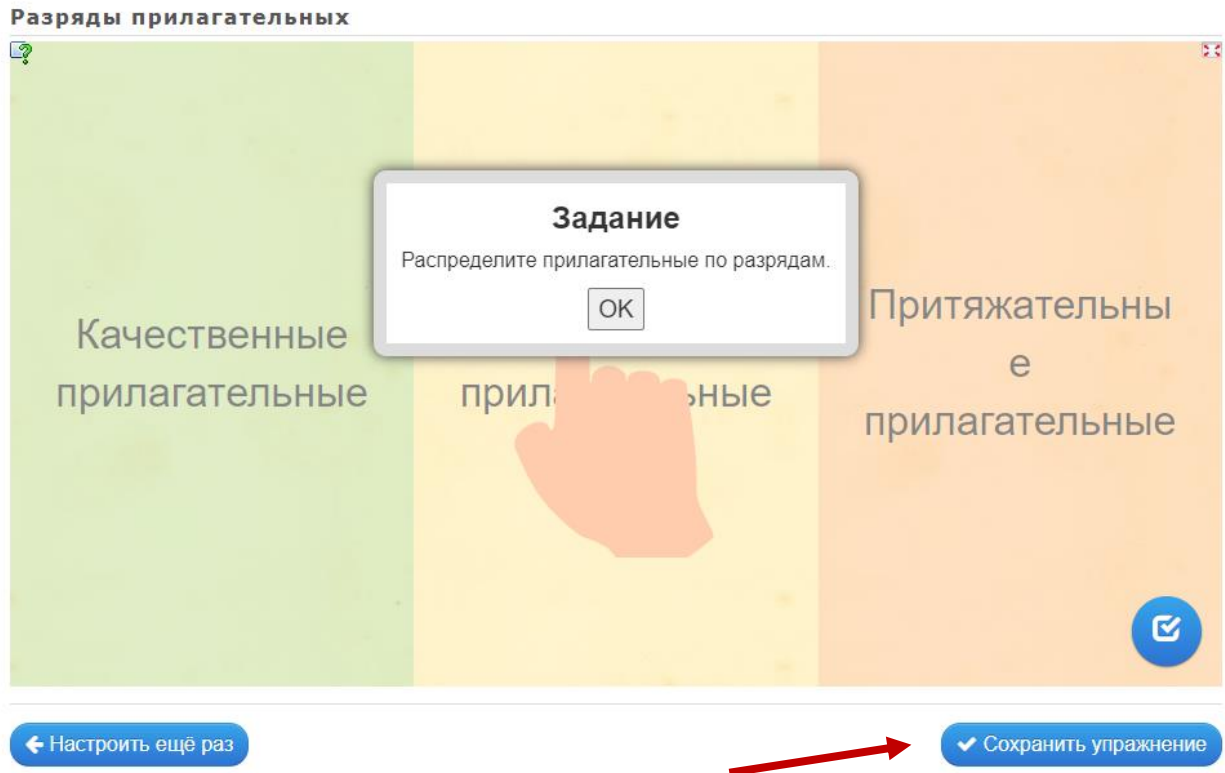
**Помощь**

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](#)

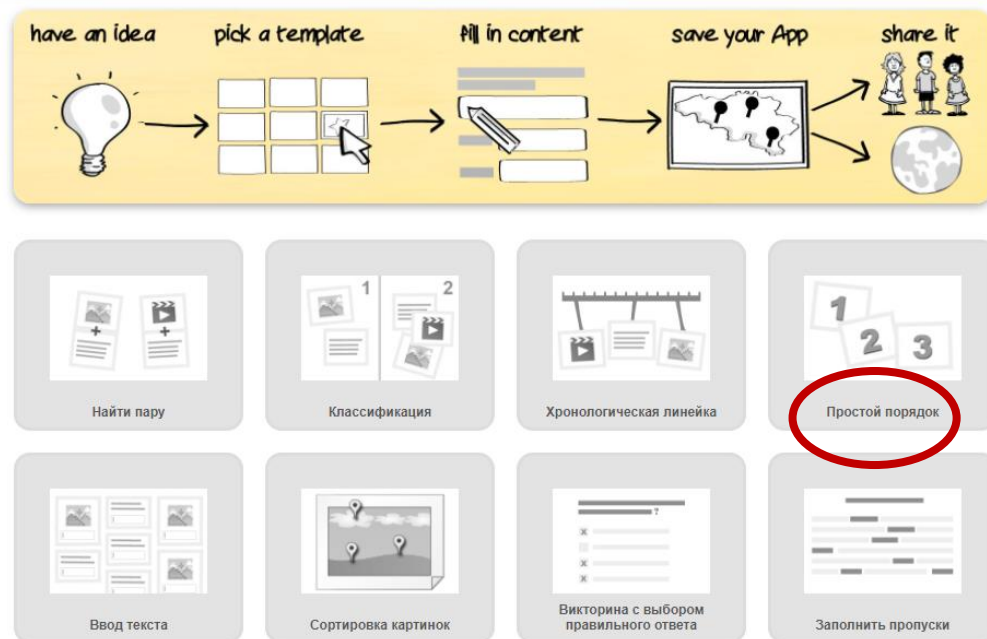


Откроется окно с созданным упражнением, где нужно кликнуть на кнопку в правом нижнем углу – **Сохранить упражнение**, чтобы добавить его в свою папку:

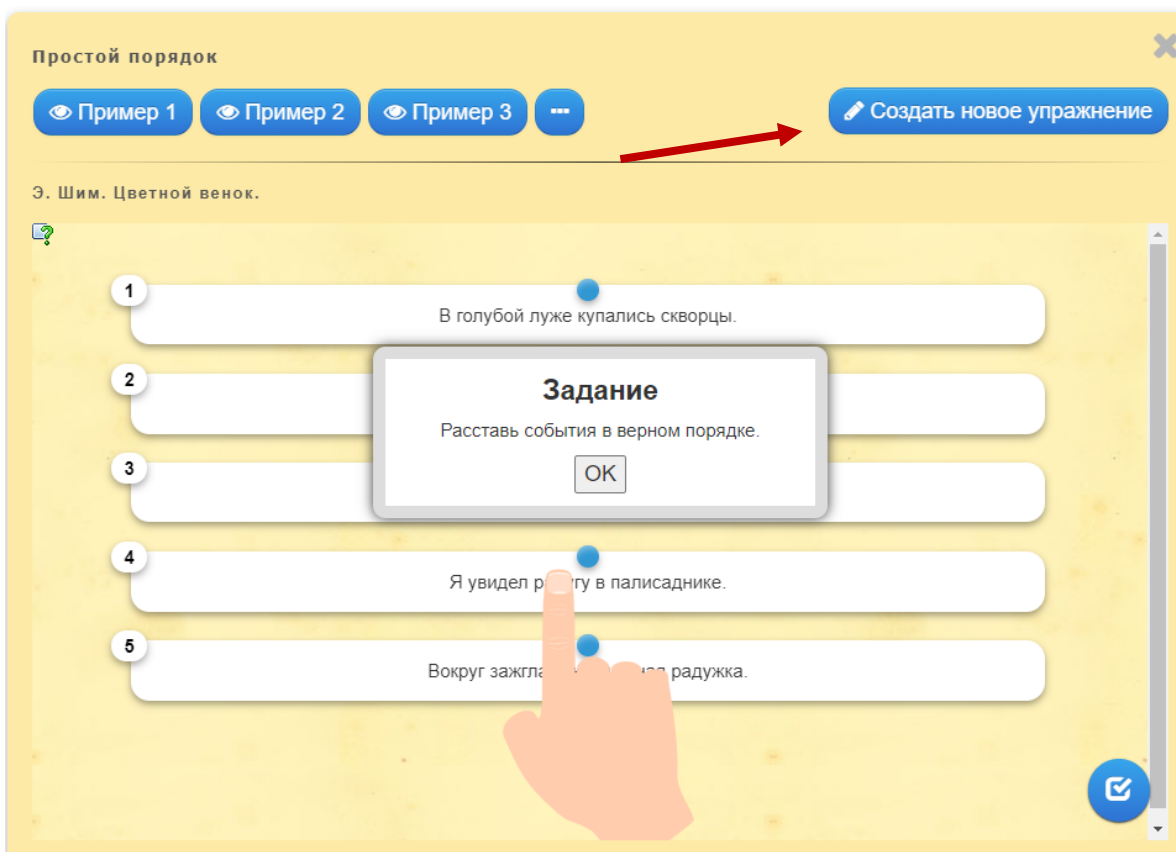


### 3.3. Шаблон «Простой порядок»

Создадим упражнение по шаблону - **Простой порядок**:



Познакомьтесь с примерами упражнений, которые созданы по этому шаблону, а затем кликните на кнопку - **Создать новое упражнение**:



Откроется страница для редактирования нового упражнения.

Заполните поля: **Название упражнения** и **Описание задания**.

**Название упражнения**

Язык дисплея ? :

Собираем слова в предложение

**Описание задания**

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

Восстановите предложение, расставив слова в нужном порядке

Отредактируйте поле **Карточки**, введя текст или картинку, или аудио, или видео. Для добавления элементов кликайте на кнопку – **Добавить следующий элемент**:

### Карточки

Укажите карточки, которые нужно расставить в нужном порядке. Используемый здесь порядок будет являться правильным решением.

Карточка 1:



Например, у вас может получиться такой вариант:

### Карточки

Укажите карточки, которые нужно расставить в нужном порядке. Используемый здесь порядок будет являться правильным решением.

Карточка 1:   Ранним Подсказка:

Карточка 2:   утром Подсказка:

Карточка 3:   начался Подсказка:

Карточка 4:   проливной Подсказка:

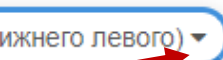
Карточка 5:   дождь Подсказка:

Поля по сортировке вы можете заполнять по желанию, а можно оставить незаполненными.

В поле **Отображение элементов** кликните на галочку справа и выберите нужный вам способ:

### Отображение элементов

Выберите способ отображения элементов.




В поле **Обратная связь** замените запись, если это нужно:

#### Обратная связь

Задайте текст, который будет появляться при правильном решении.

Здорово, ты верно выполнил задание.




В поле **Скрыть номера** поставьте галочку, если это необходимо:

#### Скрыть номера


Числа от 1 до N автоматически отображаются на карточках. Они могут быть скрыты по запросу.

Скрыть номера

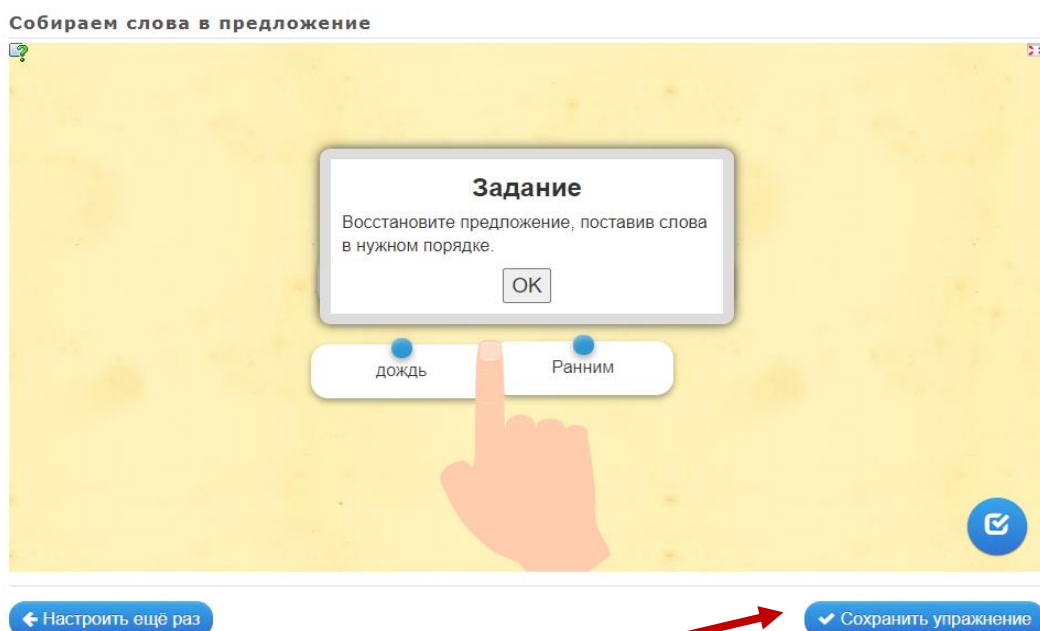


Чтобы закончить редактирование, нажмите кнопку в правом нижнем углу – **Завершить и показать в предварительном просмотре**:

▶ Завершить и показать в предварительном просмотре

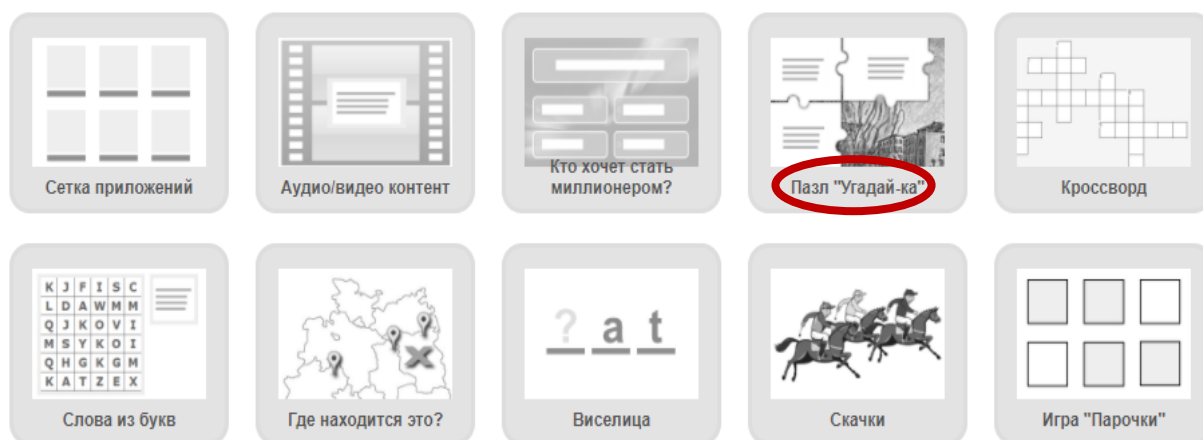


Откроется окно с созданным заданием. Чтобы сохранить упражнение в своей папке, кликните на кнопку в правом нижнем углу – **Сохранить упражнение**:

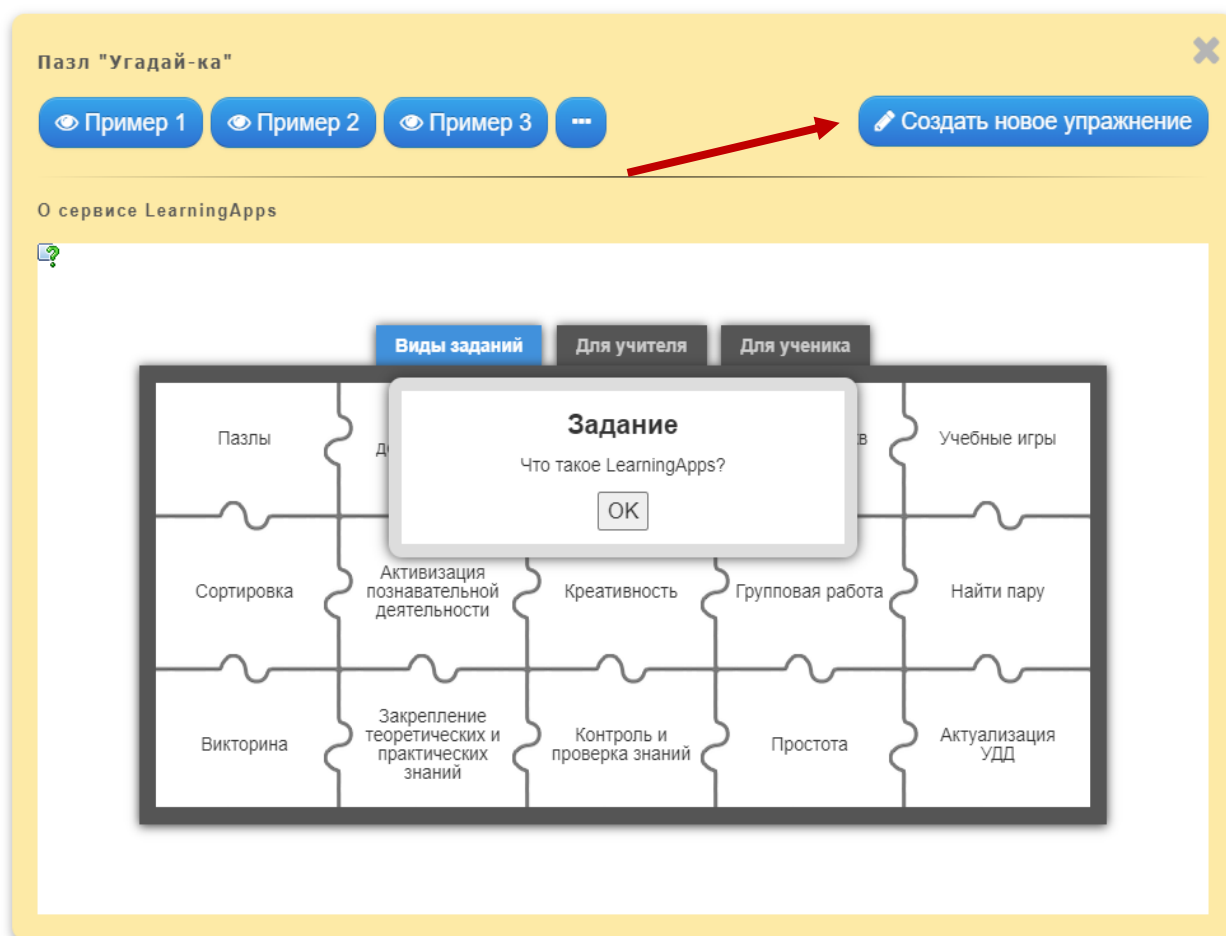


### 3.4. Шаблон «Пазл «Угадай-ка»»

Создадим упражнение по шаблону - Пазл «Угадай-ка»:



Познакомьтесь с примерами упражнений, которые созданы по этому шаблону, а затем кликните на кнопку - **Создать новое упражнение**:



Откроется страница для редактирования нового упражнения.

Заполните поля: **Название упражнения** и **Описание задания**.

**Название упражнения** Язык дисплея ? :

Склонение существительных

**Описание задания**

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

Распределите существительные по типам склонения.

Загрузите картинку или видео для фона, когда откроется весь пазл:

### Задний фон

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

Картинка Видео

Отредактируйте поле – **Группы терминов и термины**, добавляя элементы или группы с помощью кнопок – **Добавить следующий элемент** и **Добавить группу**:

### 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: Текст Картинка

Группа 1 Элемент 1: Текст Картинка

Группа 1 Элемент 2: Текст Картинка

+ Добавить следующий элемент

Группа 2: Текст Картинка

Группа 2 Элемент 1: Текст Картинка

Группа 2 Элемент 2: Текст Картинка



+ Добавить следующий элемент

+ Добавить группу

После редактирования у нас получилось следующее:


### 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:   1 склонение

Группа 1 Элемент 1:   Река

Группа 1 Элемент 2:   Вода

Группа 1 Элемент 3:   Дядя



Группа 1 Элемент 4:   Мама



Группа 2:   2 склонение

Группа 2 Элемент 1:   Стол

Группа 2 Элемент 2:   Окно



Группа 2 Элемент 3:   Лес



Группа 2 Элемент 4:   Ведро



Группа 3:   3 склонение


Группа 3 Элемент 1:   Речь



Группа 3 Элемент 2:   Дочь

Группа 3 Элемент 3:   Радость

Группа 3 Элемент 4:   Шерсть

Группа 4:   Разносклоняемые

Группа 4 Элемент 1:   Знамя

Группа 4 Элемент 2:   Темя

Группа 4 Элемент 3:   Путь

Группа 4 Элемент 4:   Время

Выберите в поле **Размер карточек**: средний, большой или малый размер:

### Размер карточек.

Выберите размер карточек



## Отредактируйте поле – Обратная связь:

### Обратная связь

Задайте текст, который будет появляться при правильном решении.

Здорово, ты все правильно расставил по местам!



Чтобы закончить редактирование, нажмите кнопку в правом нижнем углу – **Завершить и показать в предварительном просмотре:**



▶ Завершить и показать в предварительном просмотре

Откроется страница с созданным упражнением. Чтобы сохранить упражнение в своей папке, кликните на кнопку в правом нижнем углу – **Сохранить упражнение:**

### Склонение существительных

**Задание**  
Распределите существительные по типам склонения.

OK

← Настроить ещё раз



✓ Сохранить упражнение



#### 4. Использованные источники

1. LearningApps: как создавать задания? Источник - <https://teachbase.ru/obuchenie/kak-sozdavat-zadaniya-v-servise-learningapps/>
2. Использование интерактивных технологий в образовательном процессе.  
Источник - <https://uch-pro.ru/articles/interaktivnye-tehnologii-v-obrazovanii/>
3. Использование LearningApps для создания интерактивных заданий.  
Источник - <https://pandia.ru/text/80/390/1054.php>
4. Использование сервиса LearningApps для дистанционного обучения.  
Источник - <https://urok.1sept.ru/articles/686302>
5. Плисецкая, Б. Сущность мультимедиа, история развития. // Подраздел 1.1.2  
— мультимедиа в образовании. Источник - <http://gigabaza.ru/doc/74185.html>
6. Что такое LearningApps.org? Источник - <https://learningapps.org/about.php>