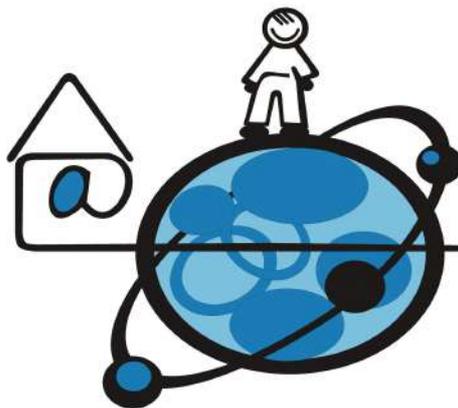


Департамент образования Ивановской области

**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.
Часть 2*



Иваново 2021

Департамент образования Ивановской области

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

«СЕРВИС LEARNINGAPPS. ЧАСТЬ 2»

*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. Часть 2»./Маркелова Ю.И., Крайнова М.В., Надельштехель М.В., Иваново, 2021 – 52 с.

Методические рекомендации продолжают серию пошаговых инструкций по работе с сервисом LearningApps, которые были представлены в Части 1, и содержат практические советы по использованию этого сервиса в условиях дистанционного обучения, в том числе детей с ОВЗ и детей-инвалидов.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	4
1. Пошаговые инструкции по созданию упражнений в приложении LearningApps	5
1.1 Шаблон «Хронологическая линейка»	5
1.2 Шаблон «Ввод текста»	10
1.3 Шаблон «Сортировка картинок»	15
1.4 Шаблон «Викторина с выбором правильного ответа»	21
1.5 Шаблон «Заполнить пропуски	26
1.6 Шаблон «Аудио/видео контент»	31
1.7 Шаблон «Кто хочет стать миллионером?»	36
1.8 Шаблон «Кроссворд»	41
1.9 Шаблон «Слова из букв»	46
2. Источники.....	52

Введение

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/>

Приложение LearningApps имеет достаточно широкий спектр применения и является универсальным инструментом для создания дидактических материалов.

В первой части методических рекомендаций были представлены пошаговые инструкции для создания интерактивных заданий в следующих шаблонах:

- «Найди пару»
- «Классификация»
- «Простой порядок»
- «Пазл «Угадай-ка»

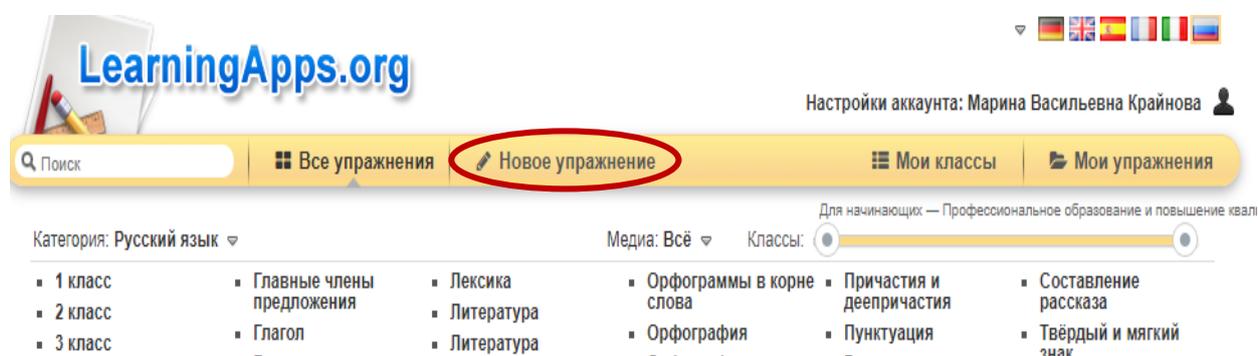
Вторая часть методических рекомендаций продолжает серию пошаговых инструкций по работе с приложением LearningApps в шаблонах:

- «Хронологическая линейка»
- «Ввод текста»
- «Сортировка картинок»
- «Викторина с выбором правильного ответа»
- «Заполнить пропуски»
- «Аудио/видео контент»
- «Кто хочет стать миллионером?»
- «Кроссворд»
- «Слова из букв»

1. Пошаговые инструкции по созданию упражнений в приложении LearningApps

Зайдите на приложение под своей учетной записью.

Кликните на вкладку - **Новое упражнение**:



На открывшейся странице выберите нужный шаблон и кликните на него.

1.1. Шаблон «Хронологическая линейка»

Лента времени (хронологическая линейка) - эффективный образовательный инструмент, который помогает визуализировать такое абстрактное понятие, как время.

Чаще всего этот инструмент используется на уроках истории, так как благодаря чёткому представлению в виде временных отрезков и визуальному оформлению ленты обучающиеся могут лучше представлять какие-то события и быстрее запоминать их. Это особенно актуально при работе с детьми, имеющими особые образовательные потребности.

Кроме уроков истории, хронологическую линейку можно использовать и на других уроках, например, литературы, математики, физики, географии и т.д., где в содержании изучаемого материала имеется наличие хронологии. Так, на уроках литературы в виде ленты времени можно представить жизненный путь изучаемых писателей и поэтов, на уроках географии — хронологию освоения полезных ископаемых или географических открытий, на уроках биологии — фазы превращения гусеницы в бабочку и т.п.

Среди созданных в приложении LearningApps упражнений с помощью шаблона «Хронологическая линейка» есть и задания, которые используют на уроках математики и информатики. Например:

Задание

Расставьте выражения в соответствии с результатом их вычисления

OK

54

124 div 100

1024 mod 10

874 div 100

N=1928 N mod 100 N div 10

218 mod 10

2396 mod 10

N=2877 N div 10 N mod 10

Задание

ВЫРАЗИ В САНТИМЕТРАХ.

Соедини табличку с верным значением на линейке. Ответ можно корректировать, нажимая + или - рядом с числом. Нажав на левую верхнюю кнопку, проверь работу.

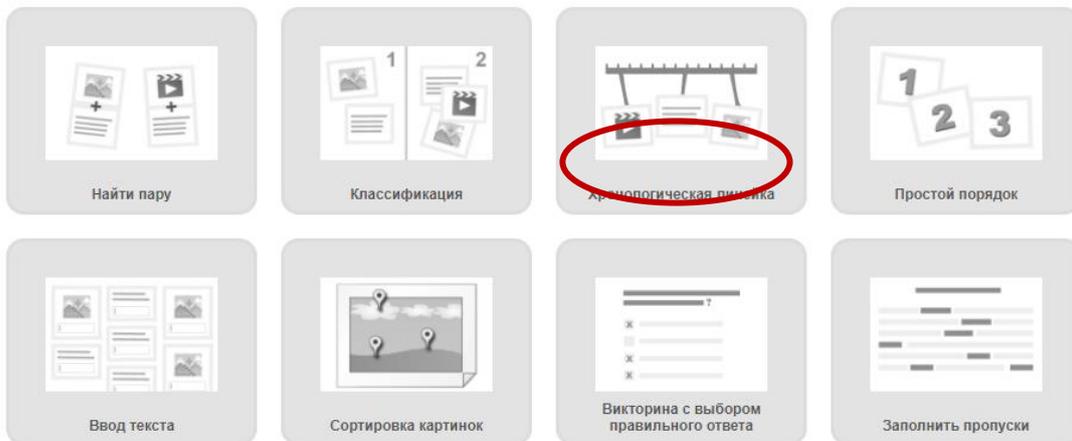
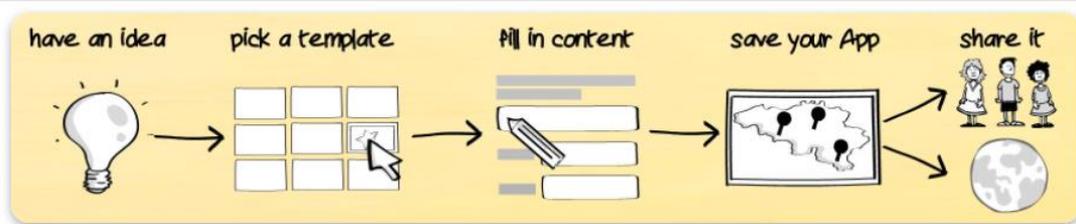
OK

5 м 4 дм

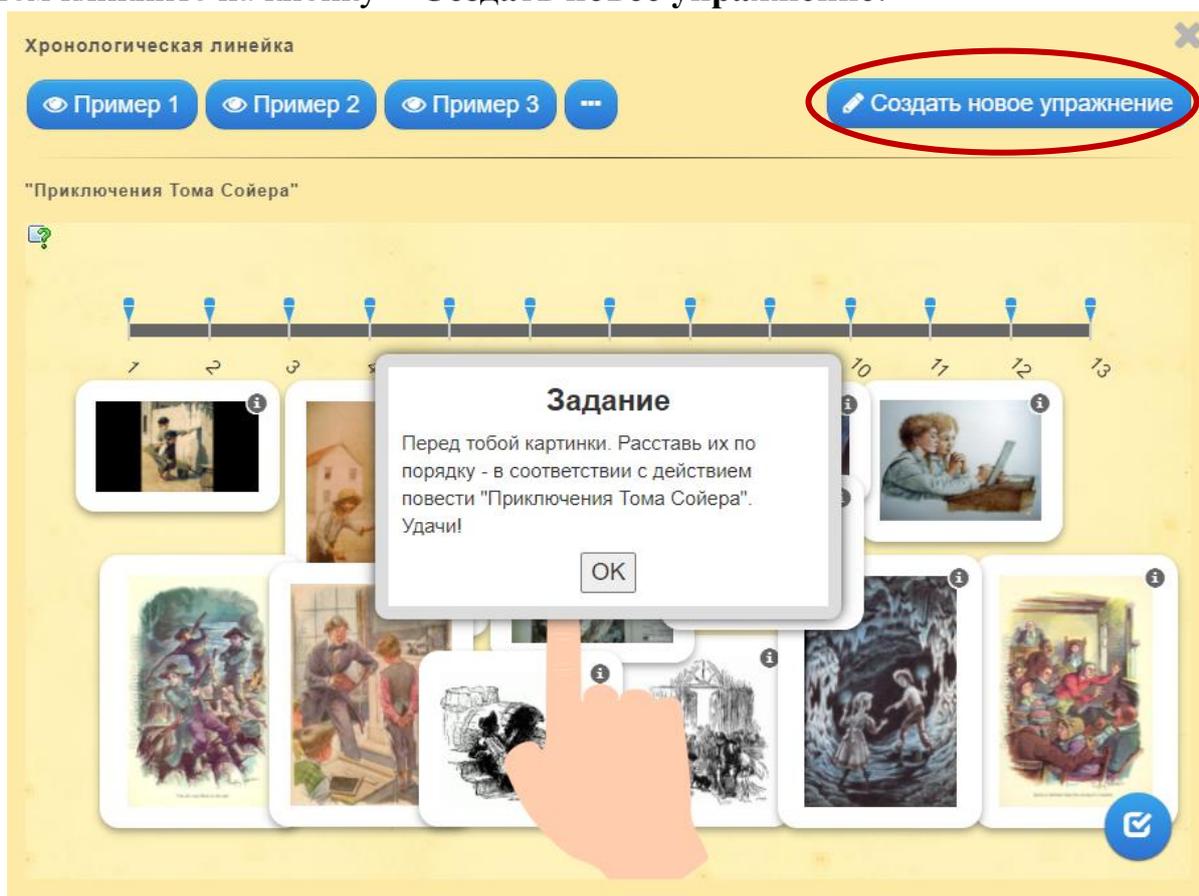
59 дм 6 см

8 дм 1 см

Хронологическая линейка – эффективный инструмент для обучения детей любого возраста, облегчающий восприятие и запоминание временных цепочек. С помощью шаблона «Хронологическая линейка» вы сможете настроить шкалу времени, где расположится необходимая для обучения детей информация в виде текста, картинки, видео или аудио. Создадим упражнение по шаблону - «Хронологическая линейка»:



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 

Древняя Русь

Описание задания

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

Расставьте события в хронологическом порядке и укажите их даты

На **Ленте с цифрами** задайте Минимум и Максимум.

Так как дата, соответствующая меньшему числу, будет 862, нужно выбрать для минимума число меньше 862. Зададим, например, число - 800.

Так как дата, соответствующая самому большому числу, будет 988, нужно выбрать для максимума число больше 988. Зададим, например, число - 1000.

Лента с цифрами

Задайте на этой прямой минимум и максимум. Полные цифры.

Минимум :

800

Максимум :

1000

Заполните поля **Пары**. В поле **Элемент** нужно указать историческое событие, для этого используйте Текст, Картинку, Озвученный текст, Аудио или Видео (выбрать можно только одно из перечисленного), а затем добавьте выбранное в задание.

В поле **Оценка** укажите дату исторического события. С помощью кнопки **Добавить следующий элемент** и аналогично добавьте информацию о всех исторических событиях, которые будут находиться на Хронологической линейке.

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:

Текст

Картинка

Озвученный текст

Аудио

Видео

Оценка :

+ Добавить следующий элемент

В итоге мы получили следующее:

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: Подсказка: ▼

Оценка:

Элемент: Подсказка: ▲

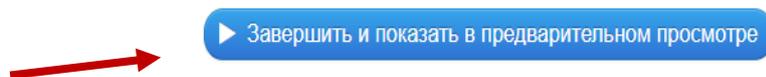
Оценка:

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

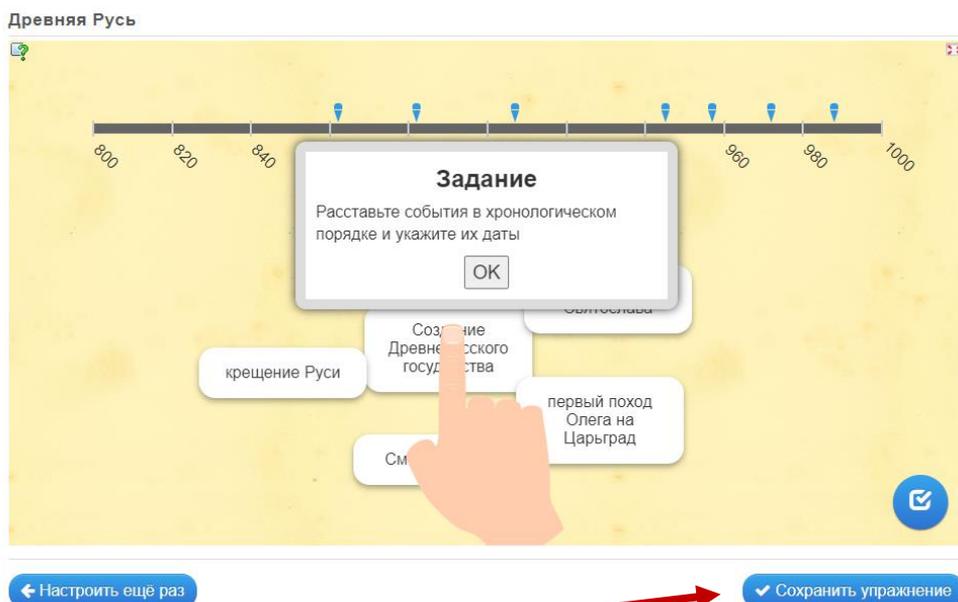
Обратная связь

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

Завершите редактирование, кликнув на кнопку в правом нижнем углу – **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:



В «**Моих упражнениях**» после сохранения задания можно найти ссылки, с помощью которых можно поделиться созданным упражнением, QR – код и код для встраивания на веб-страницу:

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

Использовать упражнение Сообщить о проблеме

Ссылка:

Встроить:

Поделиться:

 QR-Code

1.2. Шаблон «Ввод текста»

Важное место в системе упражнений, в том числе и для детей с особыми образовательными потребностями, занимают задания, выполняя которые, обучающиеся используют возможность ввода текста. Подобные упражнения педагоги используют при изучении самых разных учебных предметов.

В приложении LearningApps представлена целая коллекция упражнений, созданных с помощью шаблона «Ввод текста»:

Химия

Номенклатура спиртов 2021-06-01 (2016)

Задание

Откройте задание в полноэкранном режиме. Напишите названия веществ, формулы которых приведены

OK

CC(C)C(O)C
CC(C)C(C)C
CC(C)C(C)C(C)C
CC(C)C(C)C(C)C(C)C
CC(C)C(C)C(C)C(C)C(C)C
CC(C)C(C)C(C)C(C)C(C)C(C)C

Математика

Функция $y=kx^2$

2019-02-01 (2017-01)

The interface features a yellow background with several white cards pinned to it. Each card shows a coordinate system with a red parabola. The parabolas vary in their opening: some open upwards, some downwards, and some are wider or narrower. Below each parabola is a small grey input box. In the center, a larger white card with a grey border contains the text: **Задание**
Впишите коэффициент k (целое число или десятичная дробь) для каждой параболы.
Для увеличения рисунка щелкните по нему.
Below this text is an 'OK' button. A blue checkmark icon is located in the bottom right corner of the interface.

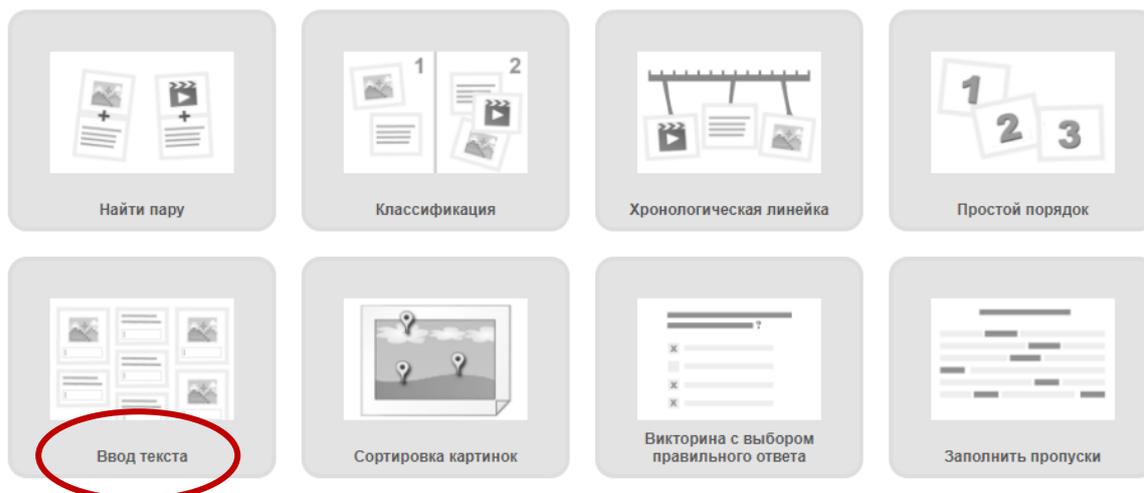
География

Назови материки

2019-02-01 (2018-11)

The interface features a yellow background with several white cards pinned to it. Each card shows a map of a continent: Africa (yellow), Asia (orange), Europe (blue), North America (green), and South America (green). Below each map is a small grey input box. In the center, a larger white card with a grey border contains the text: **Задание**
Подпиши названия материков
Below this text is an 'OK' button. A blue checkmark icon is located in the bottom right corner of the interface.

Создадим упражнение по шаблону - Ввод текста:



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 : 

Учимся определять склонение имен существительных

Описание задания

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

Внимательно прочитайте слово. Поставьте его в начальную форму. Определите склонение. Запишите в ячейке.

Заполните поля **Карточки**. В поле Содержание нужно указать необходимую информацию, для этого используйте Текст, Картинку, Озвученный текст, Аудио или Видео (выбрать можно только одно из перечисленного), а затем добавьте выбранное в задание. В поле Решение (решения) укажите правильный ответ, связанный с выполнением задания.

С помощью кнопки **Добавить следующий элемент** аналогично добавьте информацию.

Карточки

Введите текст ответа или решения. Несколько правильных ответов следует разделить ;.

Содержание:

Решение (решения):

В итоге мы получили следующее:

Карточки

Введите текст ответа или решения. Несколько правильных ответов следует разделить ;.

Содержание:

Подсказка:

Решение (решения):

Содержание:

Подсказка:

Решение (решения):

При необходимости поставьте галочки в полях **Настройки**:

Настройки

Вы чувствительны к регистру? Если эта функция активирована, запись оценивается как неправильная, если написание не полностью соответствует спецификации. Достаточно ли, если ответ включен во входные данные (например, поиск - 300, а вход - 300 метров)?

- Ввод с учетом регистра.
- Нужно только включить решение.
- Используйте случайный порядок карточек.

Если хотите изменить запись в поле **Обратная связь**, отредактируйте ее, например так:

Обратная связь

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

Отлично! Ты знаешь, как определять склонение имен существительных.



Введите полезную информацию для обучающихся в поле **Помощь**, а затем кликните на кнопку – **Завершить и показать в предварительном просмотре**:

Помощь

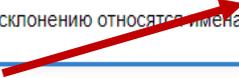
Вы можете создать для выполнения упражнения подсказки, которые пользователь сможет увидеть с помощью значка в верхнем левом углу. Если хотите, можете оставить это поле пустым.

Для того, чтобы поставить имя существительное в начальную форму, нужно поставить его в единственное число и в именительный падеж. Например, по дорожкам - что? дорожка. 1 склонение.

К первому склонению относятся имена существительные женского и мужского рода с окончаниями А - Я в именительном падеже.

Ко второму склонению относятся имена существительные мужского рода с нулевыми окончаниями и имена существительные среднего рода с окончаниями О - Е.

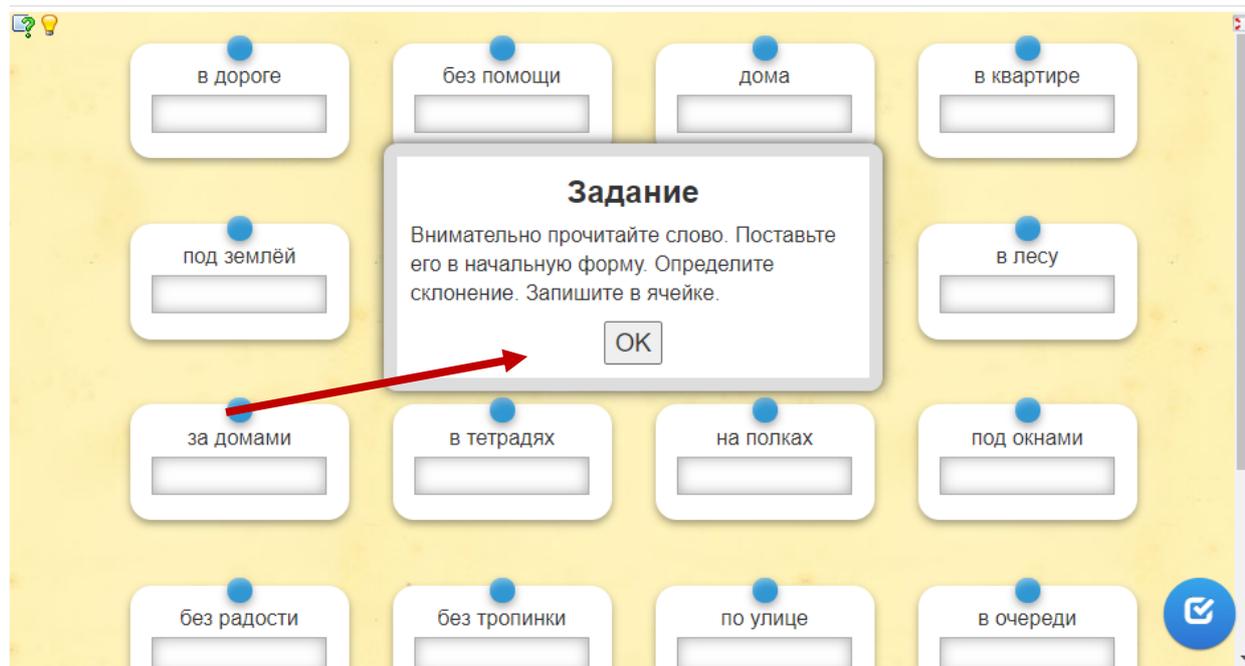
К третьему склонению относятся имена существительные женского с нулевыми окончаниями.



▶ 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:

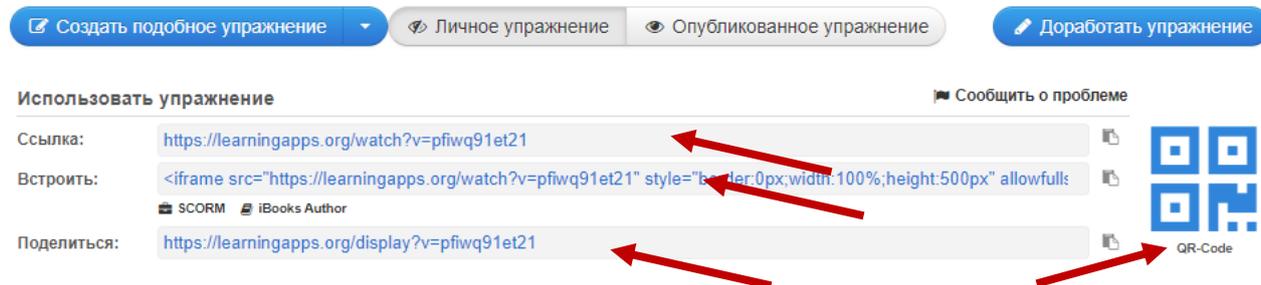
Учимся определять склонение имен существительных



← Настроить ещё раз

✓ Сохранить упражнение

В «Моих упражнениях» после сохранения задания можно найти ссылки, с помощью которых можно поделиться созданным упражнением, QR – код и код для встраивания на веб-страницу:



1.3. Шаблон «Сортировка картинок»

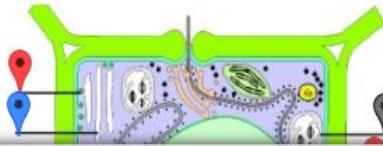
Упражнения на классификацию или сортировку предметов играют важную роль в процессе обучения детей, в том числе имеющих особые образовательные потребности. В приложении LearningApps есть возможность создать упражнение, где с помощью маркера указана часть картинки, которую обучающиеся должны обозначить словами или научными терминами.

Приложение LearningApps содержит большое количество готовых упражнений по разным предметам, созданных с помощью шаблона «Сортировка картинок»:

Биология

Строение растительной клетки

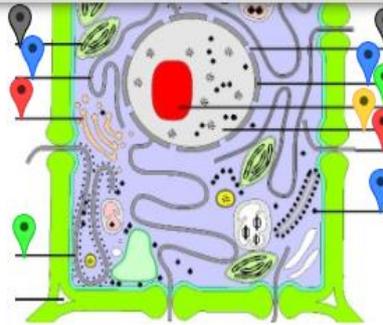
2019-04-01 (2017-0)



Задание

Назовите структурные элементы растительной клетки, на которые указывает соответствующая метка.

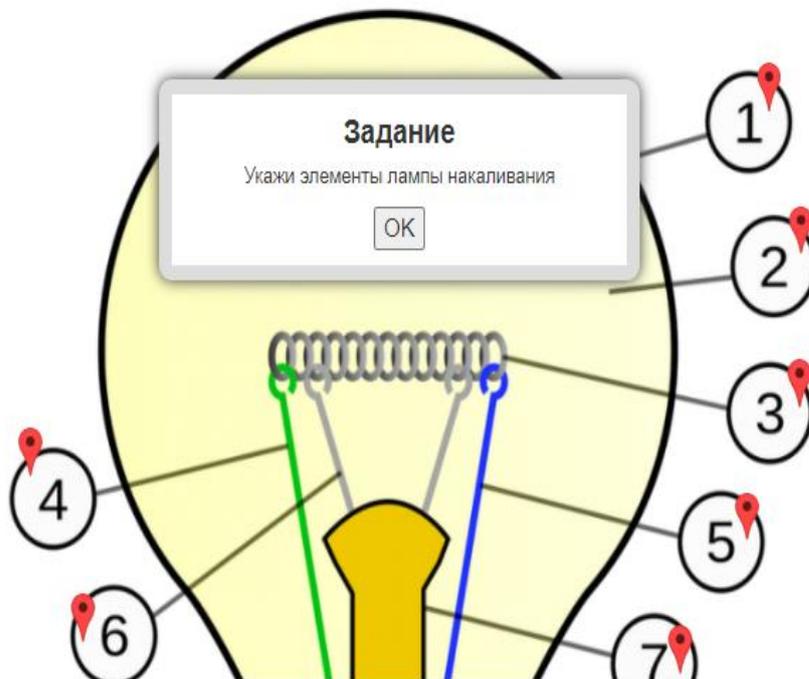
OK



Физика

Лампа накаливания

2021-03-17 (2018-



Задание

Укажи элементы лампы накаливания

OK

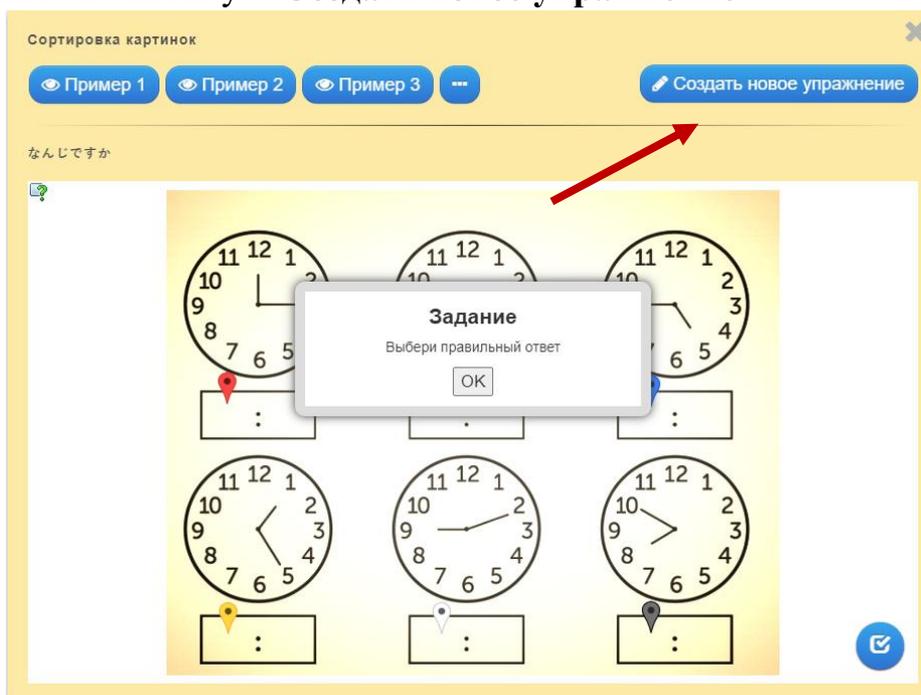




Создадим упражнение по шаблону - **Сортировка картинок**:

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

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 ? :

Виды треугольников

Описание задания

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

Укажите, какого вида треугольники.

Загрузите фоновую картинку, кликнув на кнопку **Выберите картинку**.

Фоновая картинка

Задайте здесь фоновую картинку, на которой будут располагаться необходимые метки.



Если вы всё верно сделали, то после загрузки картинки ее можно увидеть в круге и увидеть размер картинки:

Фоновая картинка

Задайте здесь фоновую картинку, на которой будут располагаться необходимые метки.

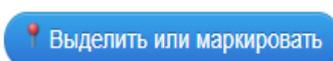


Далее отредактируйте поле **Метки для фоновой картинки**.
Кликните на кнопку **Выделить или маркировать**.

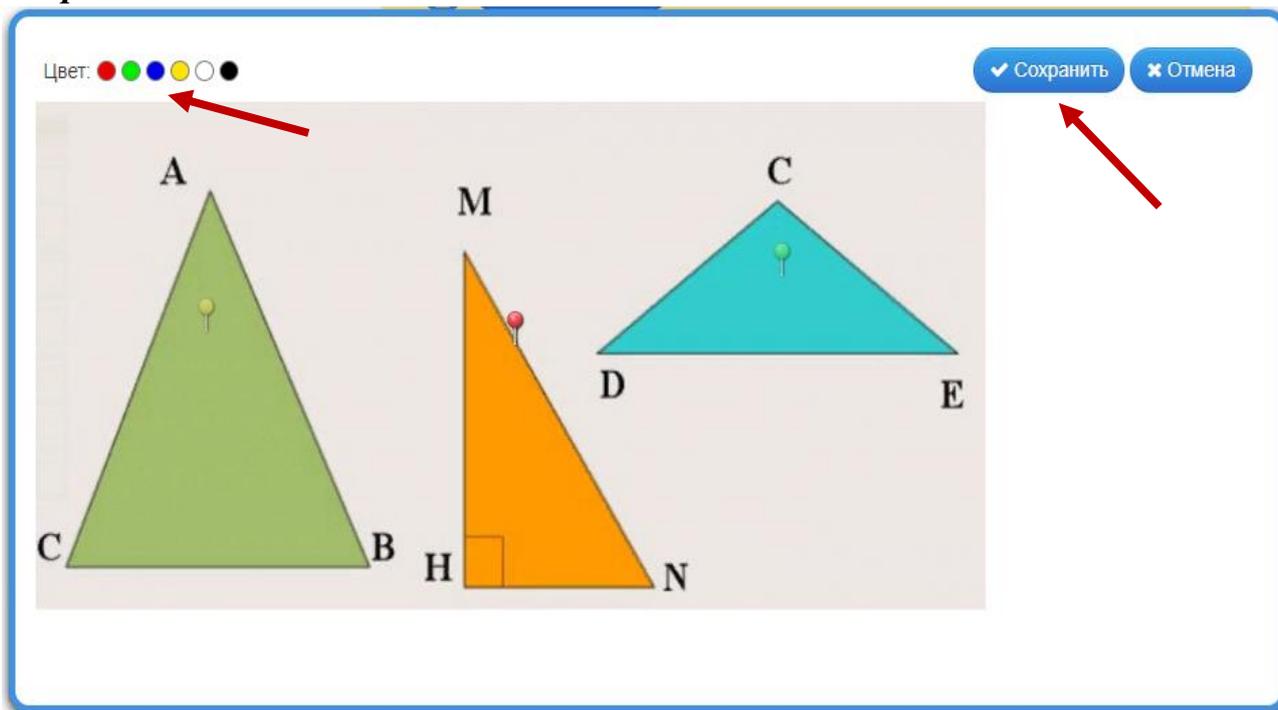
Метки для фоновой картинки

Теперь вы можете создавать метки и привязывать к ним различные элементы.

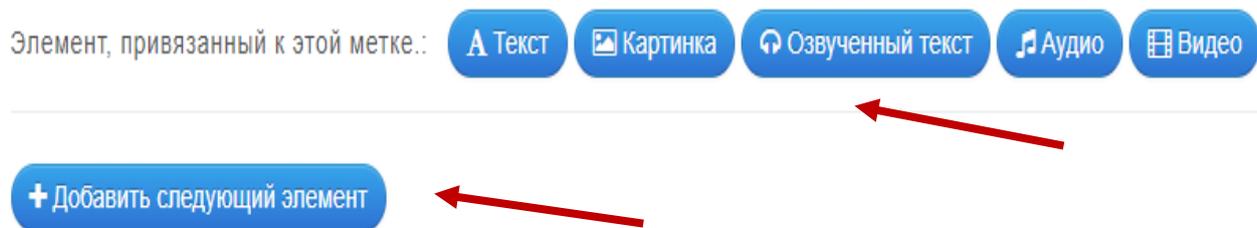
Метка на картинке:



Откроется картинка, где можно поставить маркер на нужную часть, выбрав при этом цвет маркера. После выполненного действия кликните на кнопку **Сохранить**.



Отредактируйте **Элемент, привязанный к этой метке**, добавив текст или картинку, или аудио, или видео. Для добавления элементов кликайте на кнопку – **Добавить следующий элемент**.



У нас получился такой вариант:

Метки для фоновой картинки

Теперь вы можете создавать метки и привязывать к ним различные элементы.

Метка на картинке: [Изменить метку](#)

Элемент, привязанный к этой метке.:
Подсказка:

Метка на картинке: [Изменить метку](#)

Элемент, привязанный к этой метке.:
Подсказка:

Метка на картинке: [Изменить метку](#)

Элемент, привязанный к этой метке.:
Подсказка:

Поля **Варианты ответа при нажатии на метку**, **Обратная связь**, **Помощь** вы можете заполнять по желанию, а можно оставить незаполненными. Чтобы закончить редактирование, нажмите кнопку в правом нижнем углу – **Завершить и показать в предварительном просмотре**:

Варианты ответа при нажатии на метку

Если Вы используете метки разных цветов, Вы можете сгруппировать ответы соответственно. Например, при нажатии на метку красного цвета будут показаны ответы только для красных меток, а при нажатии на метку синего цвета - ответы для синих меток.

Обратная связь

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

Помощь

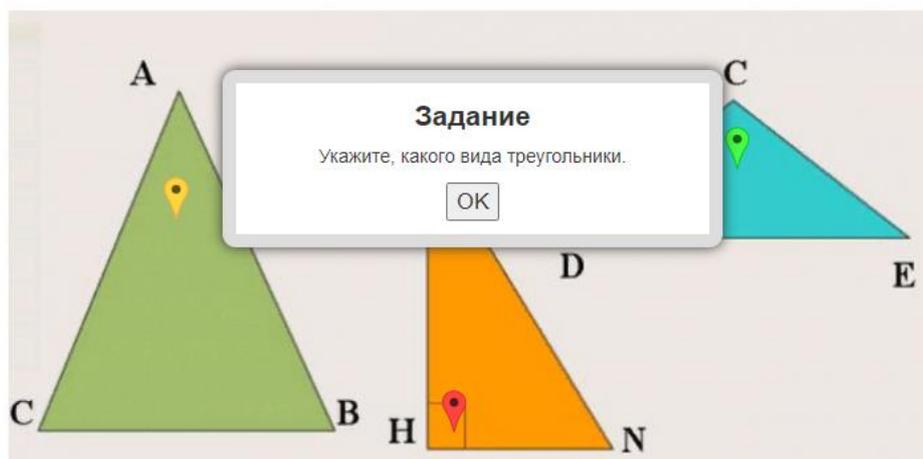
Вы можете создать для выполнения упражнения подсказки, которые пользователь сможет увидеть с помощью значка в верхнем левом углу. Если хотите, можете оставить это поле пустым.

[▶ Завершить и показать в предварительном просмотре](#)

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

Виды треугольников

2019-11-22 (2019-10-28)



Создать подобное упражнение

Сохранить в "Моих упражнениях"

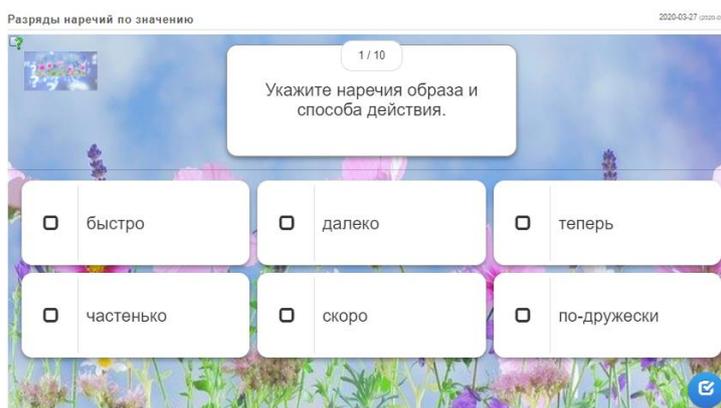
В «**Моих упражнениях**» после сохранения задания можно найти ссылки, с помощью которых можно поделиться созданным упражнением, QR – код и код для встраивания на веб-страницу.

1.4. Шаблон «Викторина с выбором правильного ответа»

Викторина как средство обучения способствует активизации учебного процесса, развивает у обучающихся наблюдательность, внимание, память, мышление. В учебном процессе викторины могут применяться как для проверки и закрепления приобретенных ранее знаний, так и для их расширения и углубления.

В приложении LearningApps разработано большое количество упражнений по разным предметам, созданным с помощью шаблона «Викторина с выбором правильного ответа»:

Русский язык



Биология

Витамины и их роль в организме человека

2019-09-13 (2017-01-16)

1 / 14

Недостаток какого витамина приводит к цинге?

В1(тиамин) С (аскорбиновая кислота) А (ретинол)



История

Великое княжество Литовское в XIII-XIV веке.

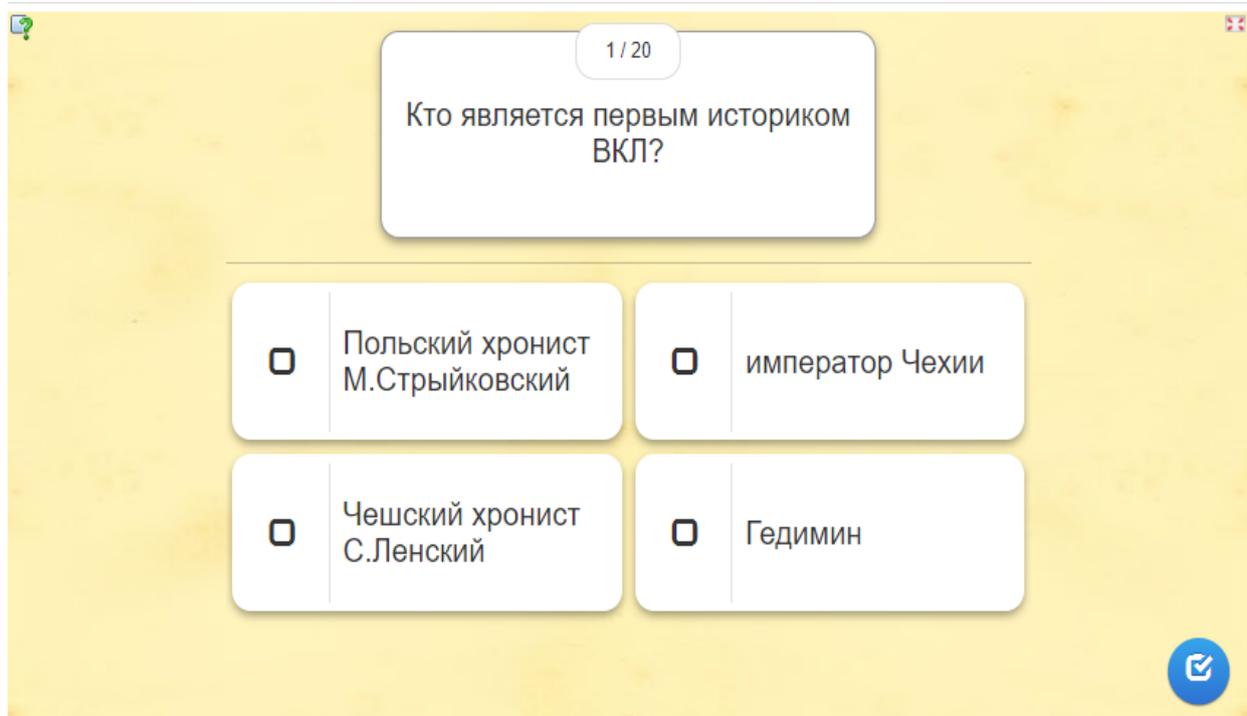
2019-09-13 (2017-02-18)

1 / 20

Кто является первым историком ВКЛ?

Польский хронист М.Стрыйковский император Чехии

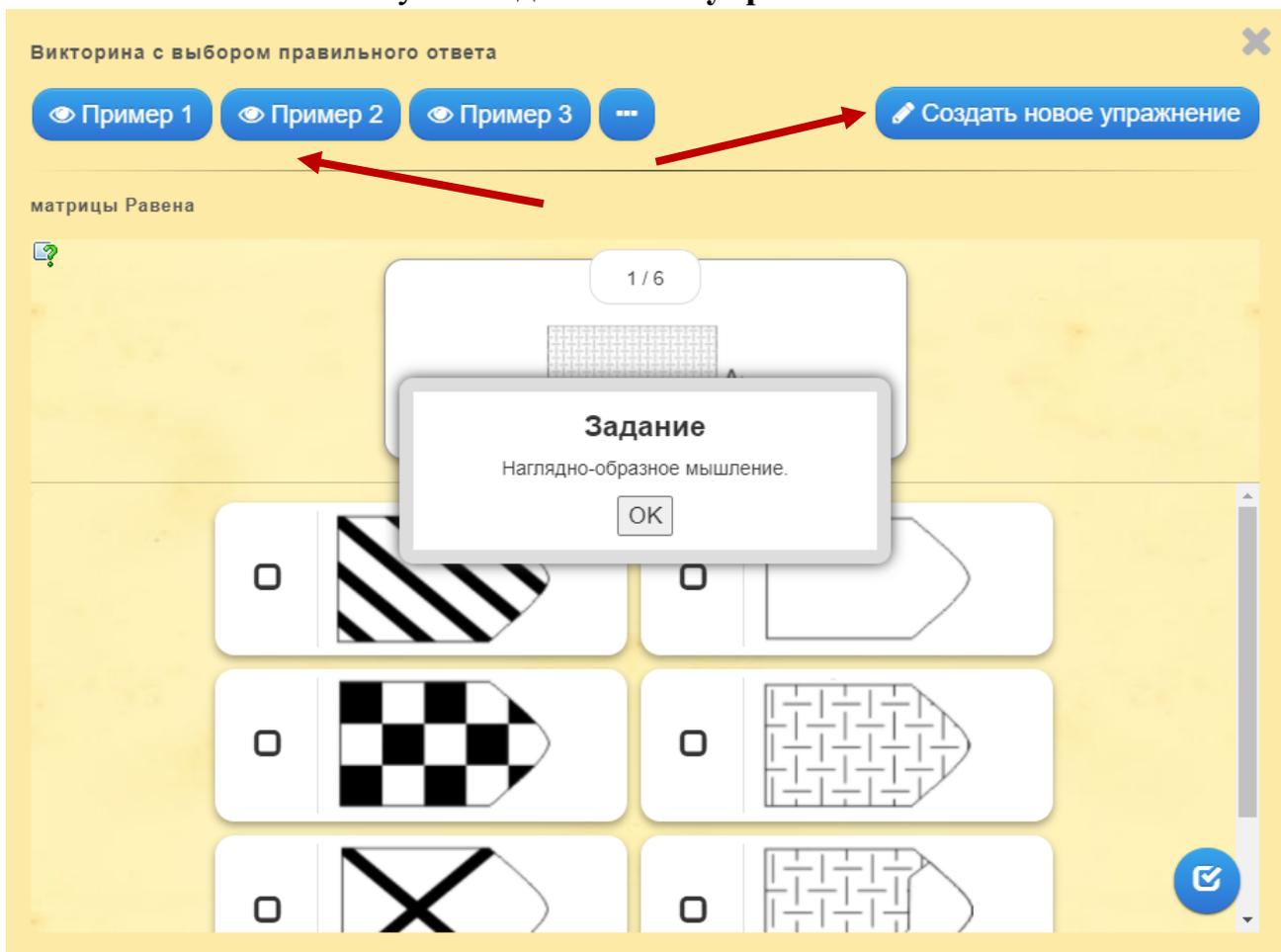
Чешский хронист С.Ленский Гедимин



Создадим упражнение по шаблону - **Викторина с выбором правильного ответа:**



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 : 

Части речи. 2 класс

Описание задания

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

Ответ на вопросы и задания викторины. Выбери правильный ответ.

Заполните при необходимости поле **Вступление** или оставьте его без редактирования.

В поле **Вопросы** задайте необходимую информацию, для этого используйте Текст, Картинку, Озвученный текст, Аудио или Видео (выбрать можно только одно из перечисленного), а затем добавьте выбранное в задание. В поле **Ответ** укажите варианты ответа на вопрос, галочкой отметив правильный вариант.

Если необходимо добавить варианты ответа на вопрос, кликните на кнопку **Добавить еще один вариант ответа**.

С помощью кнопки **Добавить еще вопрос** аналогично добавьте информацию по новому вопросу.

вступление (необязательный)

 Текст  Картинка  Озвученный текст  Аудио  Видео

Вопросы

Вопрос:  Текст  Картинка  Озвученный текст  Аудио  Видео

Ответ :  Текст  Картинка  Озвученный текст  Аудио  Видео

Правильно?

Ответ :  Текст  Картинка  Озвученный текст  Аудио  Видео

Правильно?

+ добавить еще один вариант ответа

+ добавить еще вопрос

В итоге мы получили следующее:

вступление (необязательный)



Вопросы

Вопрос: Подсказка:

Ответ: Подсказка:

Правильно?

Ответ: Подсказка:

Правильно?

Ответ: Подсказка:

Правильно?

[+ добавить еще один вариант ответа](#)

При необходимости выберите нужный порядок сортировки и поставьте галочку в поле **Оценка в конце**:

Сортировать вопросы

Вопросы могут показываться в постоянном или случайном порядке.

Оценка в конце

Даже если ответ неверен, он переходит к следующему вопросу. Правильный ответ (-и) затем выделяется цветом. В конце указано, сколько правильных ответов было дано. Без оценки каждый вопрос выбирается до тех пор, пока не будет найден правильный ответ.

Оценка в конце

Для данного упражнения можно использовать фоновую картинку. Для этого загрузите ее, кликнув на кнопку **Выберите картинку** в поле **Фоновая картинка**:

Фоновая картинка

Выберите фоновую картинку для кроссворда, если желаете.



Если хотите изменить запись в поле **Обратная связь**, отредактируйте ее, например так:

Обратная связь

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

Молодец, ты ответил на все вопросы верно!

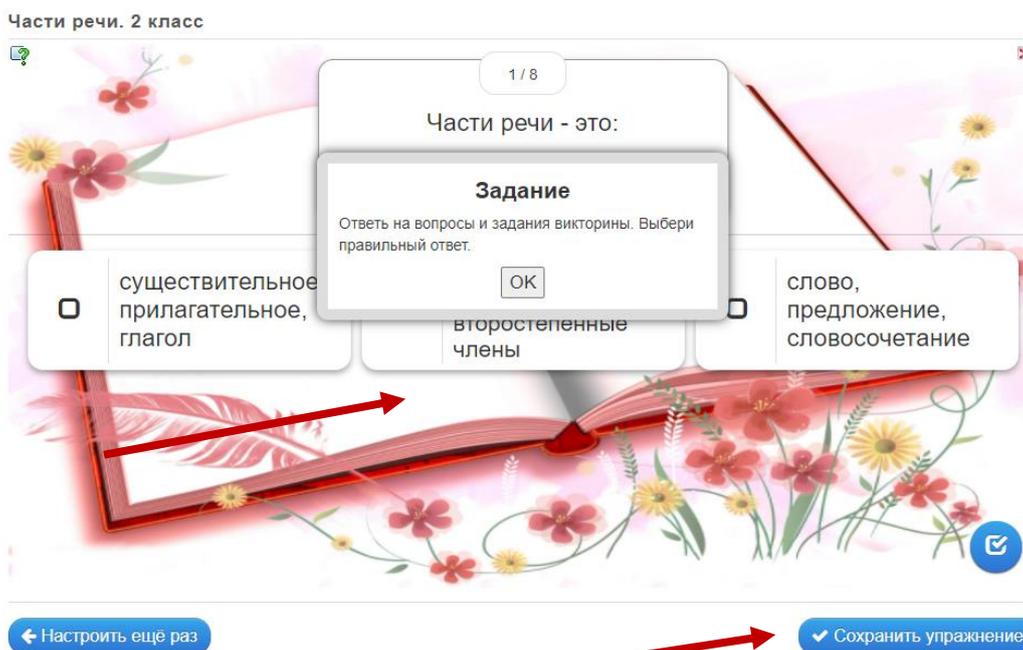
Введите полезную информацию для обучающихся в поле Помощь, а затем кликните на кнопку – **Завершить и показать в предварительном просмотре**:

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:



Части речи. 2 класс

1 / 8

Части речи - это:

Задание
Ответь на вопросы и задания викторины. Выбери правильный ответ.

существительное, прилагательное, глагол

второстепенные члены

слово, предложение, словосочетание

В «**Моих упражнениях**» после сохранения задания можно найти ссылки, с помощью которых можно поделиться созданным упражнением, QR – код и код для встраивания на веб-страницу.

1.5. Шаблон «Заполнить пропуски»

Упражнения, в которых нужно заполнить пропуски, представляют собой ряд незавершенных предложений и сопровождаются заданием закончить их по

смыслу или используя информацию, полученную из прослушанного или прочитанного текста.

Приложение LearningApps позволяет создавать такого рода упражнения по разным предметам:

Технология

Глоссарий к уроку по технологии "Как работает скульптор?" – 3 класс

2020-09-21 (2020-)

_____ – это искусство создания объёмных художественных произведений путем резьбы, высекания, лепки или отливки.

Мастеров, создающих скульптуры, называют _____.

_____ – это небольшая скульптурная _____, выполненная из различных материалов и служащая для украшения интерьеров.

Скульптурное изображение человека или животного называется _____.

Скульптурное изображение головы и верхней части туловища называется _____ (по грудь или по пояс) – _____.

Вид рельефа, в котором изображение создаётся путём вырезания из материала. Чаще всего используют как форму заготовку для барельефов и горельефов – _____.

Разновидность скульптурного выпуклого рельефа, при котором изображение выступает над плоскостью фона слегка – не более, чем на половину своего объёма. Также называется "высокий рельеф" – _____.

Вид скульптурного рельефа, отличается от барельефа тем, что изображаемый объект может выступать из фона более чем на половину своего объёма. Также называется "высокий рельеф" – _____.

- барельеф
- бюст
- горельеф
- контррельеф
- скульпторами
- Скульптура
- Статуэтка
- статуя

Иностранный язык

My family (вставить слова)

2019-01



This is Linda and _____ family. _____ are in the living room. Sara is _____ mum.

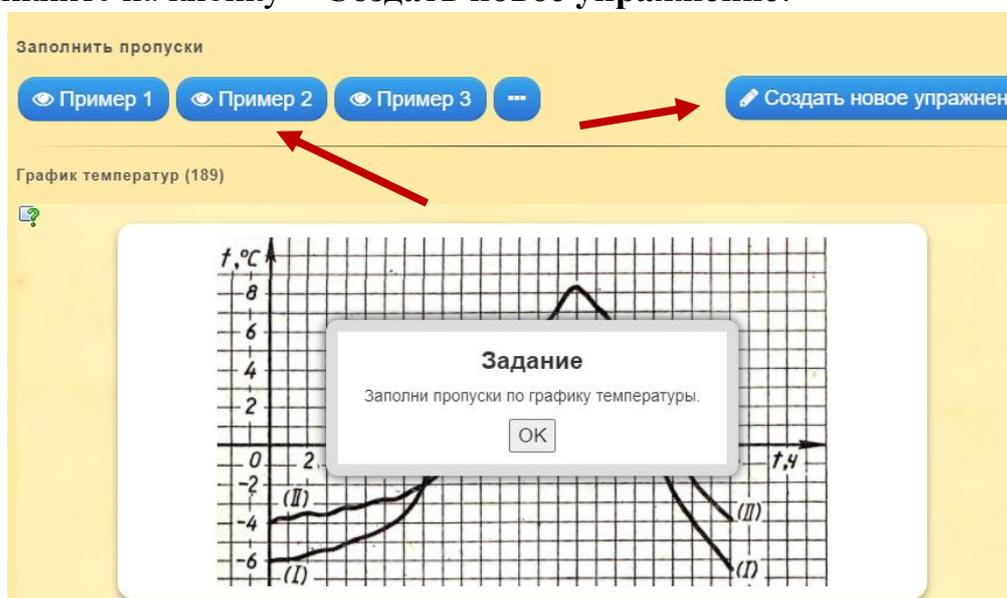
_____ is a teacher. Joe is Linda's dad. _____ is a teacher, too. Look at the Linda's brother.

_____ name is Harry. This is _____ dog, Spot. They are a nice family!

Создадим упражнение по шаблону - Заполнить пропуски:



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 ? :

Считай быстро

Описание задания

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

Вычисли и введи правильные ответы в «окошки». **НОВИЧОК** это делает более 2 мин, **МАСТЕР** 1-2 мин, **СУПЕРМАСТЕР** менее 1 мин. Кликни значок с галочкой в нижнем правом углу и увидишь свои результаты! Всем спасибо! Смотрите похожие задания на сайте <http://vivat2.okis.ru>

Отредактируйте поле **Установите тип задания** (можно выбрать, например, **Впишите**) или оставьте его без редактирования – **Выберите слов из списка.**

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)

В поле **Заголовок** добавьте (опционально) вводные слова, аудио или видео перед пропущенным текстом, для этого используйте Текст, Картинку, Озвученный текст, Аудио или Видео (выбрать можно только одно из перечисленного), а затем добавьте выбранное в задание.

В поле **Заполнить пропуски** впишите текст (буквенный или цифровой), который должен быть вставлен обучающимися. Используйте символы -1-, -2- и т.д. для обозначения места вставки текста или цифры. Вы можете использовать одни и те же номера для полей вставки одинаковых слов или цифр в данном тексте.

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.

7 + 6 = -1-
13 - 7 = -2-
7 + 9 = -3-
17 - 8 = -4-
8 + 8 = -5-
12 - 4 = -6-
8 + 6 = -7-
14 - 9 = -8-
6 + 9 = -9-
18 - 9 = -10-



В поле **Вставляемый вместо пропусков текст** последовательно добавьте нужную информацию. Если необходимо добавить элементы вставки на месте пропуска, кликните на кнопку *Добавить следующий элемент*.

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-:	<input type="text" value="13"/>	∨
Вместо пропусков -2-:	<input type="text" value="6"/>	∧
Вместо пропусков -3-:	<input type="text" value="16"/>	∧
Вместо пропусков -4-:	<input type="text" value="9"/>	∧
Вместо пропусков -5-:	<input type="text" value="16"/>	∧
Вместо пропусков -6-:	<input type="text" value="8"/>	∧
Вместо пропусков -7-:	<input type="text" value="14"/>	∧
Вместо пропусков -8-:	<input type="text" value="5"/>	∧
Вместо пропусков -9-:	<input type="text" value="15"/>	∧
Вместо пропусков -10-:	<input type="text" value="9"/>	∧



Если хотите изменить запись в поле **Обратная связь**, отредактируйте ее, например так:

Обратная связь

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

Все верно!

Для данного упражнения можно использовать фоновую картинку. Для этого загрузите ее, кликнув на кнопку **Выберите картинку** в поле **Фоновая картинка**:

Фоновая картинка

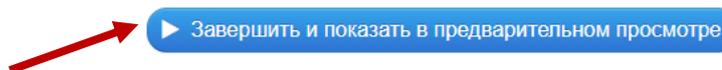
Выберите фоновую картинку для кроссворда, если желаете.



Введите полезную информацию для обучающихся в поле **Помощь**, а затем кликните на кнопку – **Завершить и показать в предварительном просмотре**:

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.



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

Считай быстро

← Настроить ещё раз

✓ Сохранить упражнение

В «**Моих упражнениях**» после сохранения задания можно найти ссылки, с помощью которых можно поделиться созданным упражнением, QR – код и код для встраивания на веб-страницу:

1.6. Шаблон «Аудио/видео контент»

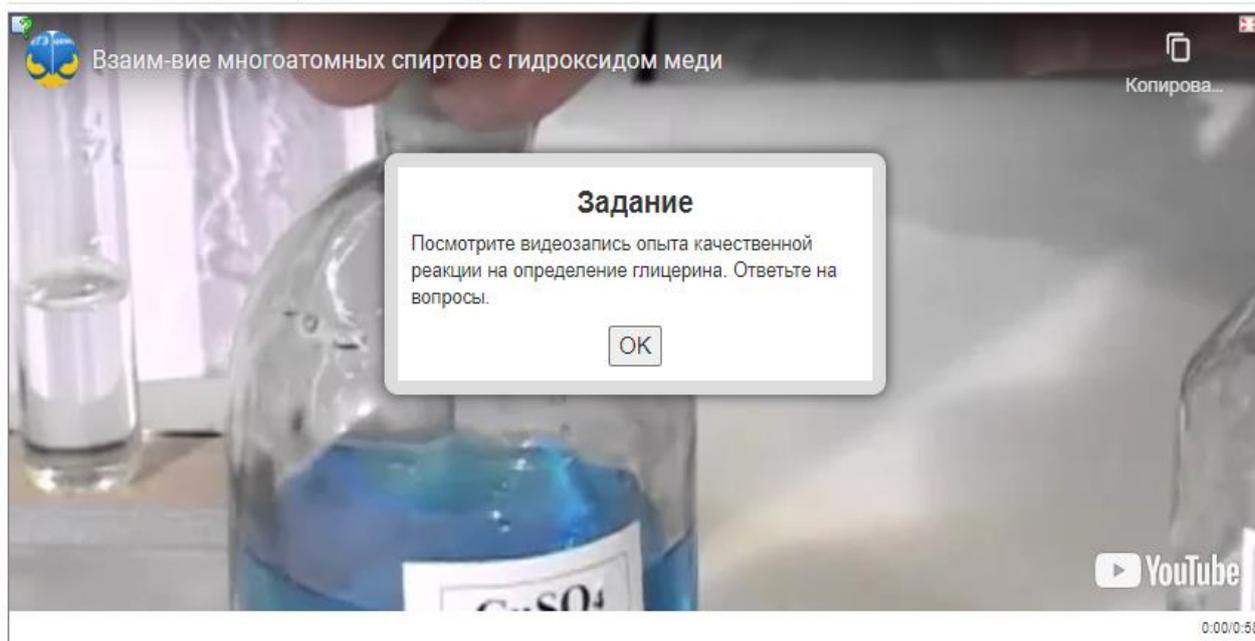
Аудиовизуальный формат передачи учебного материала содержит большое количество информации в небольшом пространстве. Графика и звуки задействуют сразу несколько органов чувств, поэтому обучение становится более эффективным. При этом важно, что видеоролики, которые используются в упражнениях, обучающиеся могут приостановить, перемотать назад, перемотать вперед или перезапустить, чтобы повторить, пропустить или сосредоточиться более тщательно на определенном фрагменте контента.

В приложении LearningApps представлена целая коллекция упражнений, созданных с помощью шаблона «Аудио/видео контент»:

Химия

Качественная реакция на определение глицерина

2018-01-11 (2017-03-12)



Взаим-вие многоатомных спиртов с гидроксидом меди

Копирова...

Задание

Посмотрите видеозапись опыта качественной реакции на определение глицерина. Ответьте на вопросы.

OK

YouTube

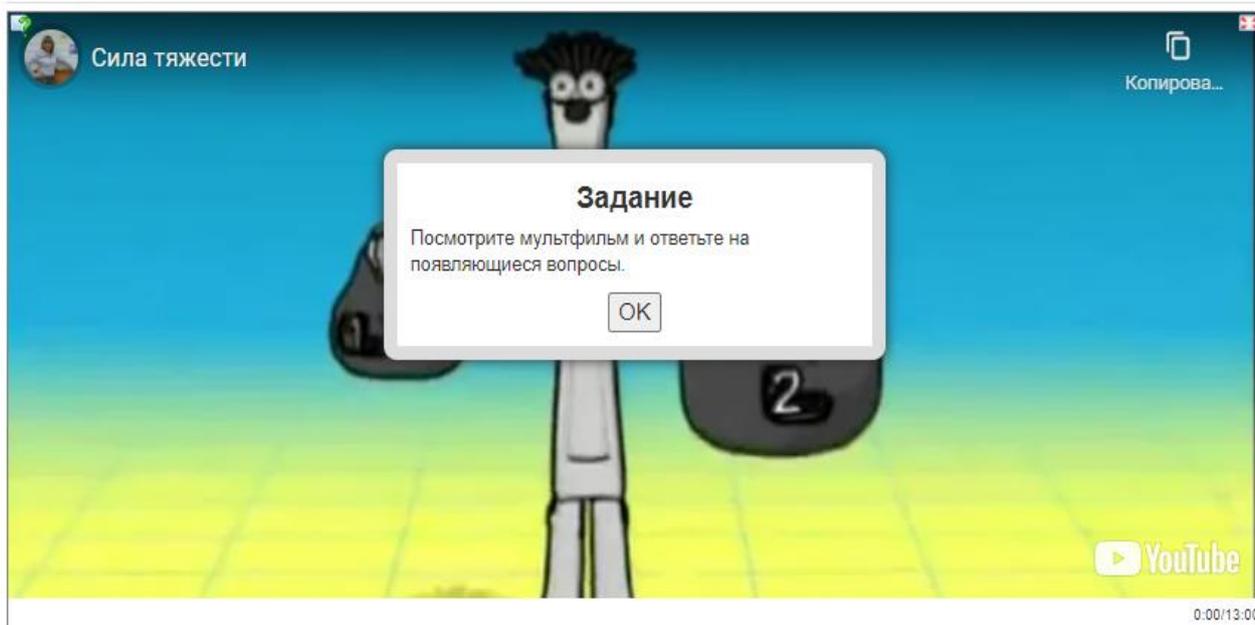
0:00/0:58

1 2 3 4 5 6

Физика

Сила тяжести

2018-01-11 (2015-11-16)



Сила тяжести

Копирова...

Задание

Посмотрите мультфильм и ответьте на появляющиеся вопросы.

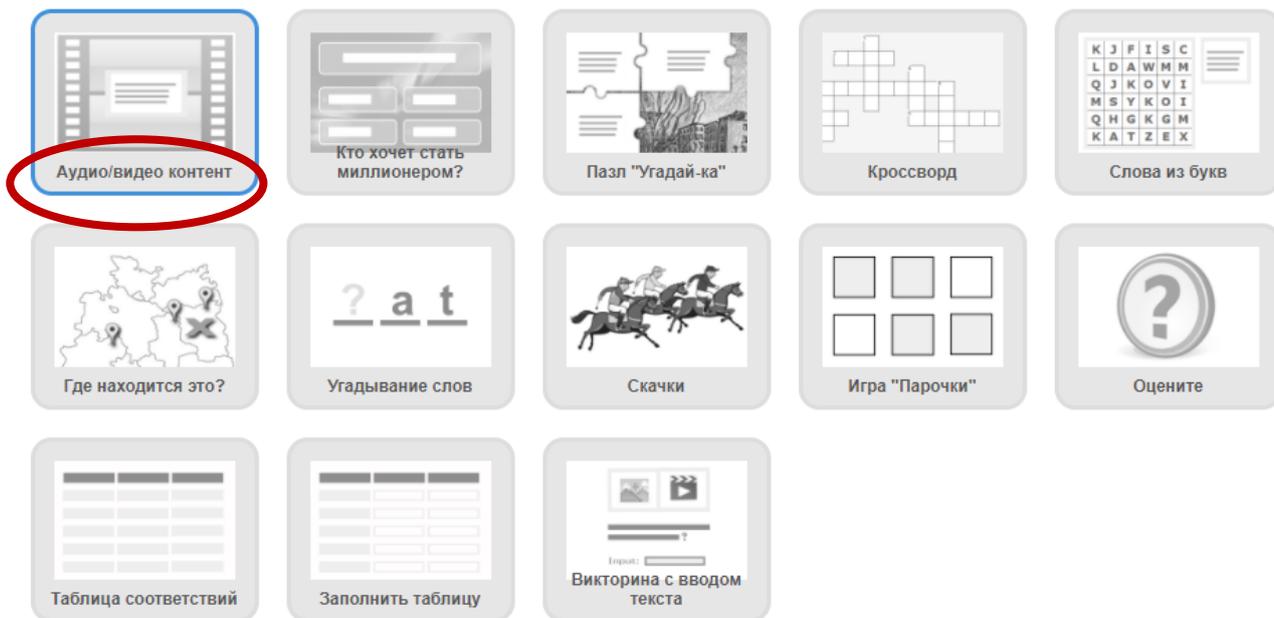
OK

YouTube

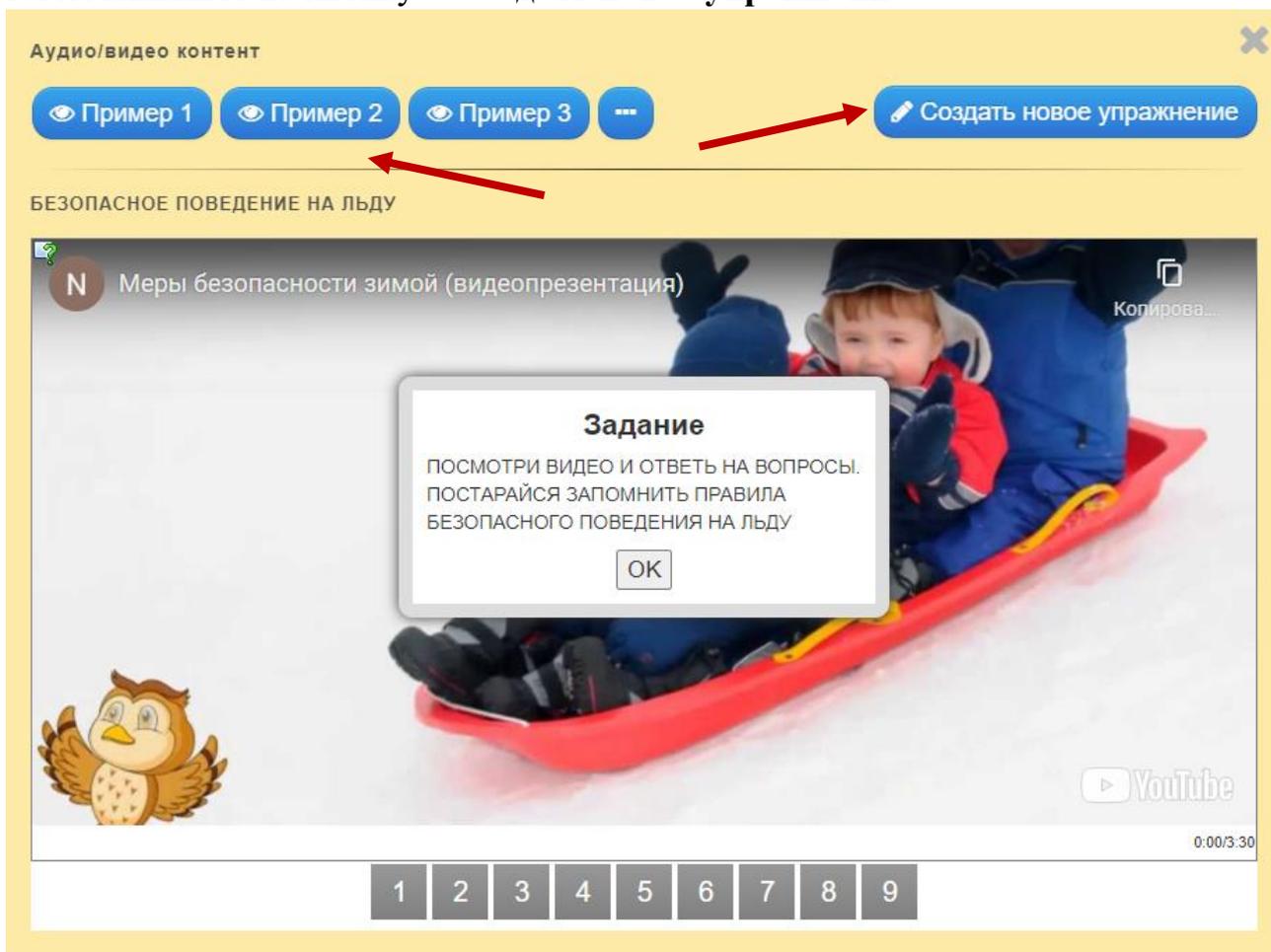
0:00/13:00

1 2 3 4

Создадим упражнение по шаблону - **Аудио/видео контент:**



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 ? : 

Линейная функция и ее график

Описание задания

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

Просмотрите внимательно видеоролик и дайте ответы на вопросы, а также выполните задание.

Загрузите видео- или аудиофайлы с помощью кнопок **Аудио** или **Видео** в поле **Видео**.

Видео

Выберите видео

 Аудио  Видео

В разделе **Вопросы** в поле **Вставка** разместите вопросы, которые можно задать по содержанию фрагментов видео или аудио, или можно написать замечания, комментарий, которые разъясняют дальнейшее проигрывание. Укажите **Время начала показа видео-** или аудиофрагмента. Кроме этого, в качестве отработки того или иного навыка можно дать выбрать упражнение из приложения Learningapps с помощью кнопки **Выбрать упражнение**. Если необходимо добавить элементы с вопросами и упражнениями, кликните на кнопку **Добавить следующий элемент**.

Вопросы

Во время проигрывания видео Вы можете поставить вопросы по смыслу или написать замечания, которые будут появляться при дальнейшем проигрывании.

Время начала показа: 0:21

Вставка:

Запишите формулу линейной функции. Что является ее графиком?

Вставка App:

 **Выбрать упражнение**

Время начала показа: 1:03

Вставка:

Что собой представляют графики линейной функции при $b=0$? $k=0$?

Вставка App:

 **Выбрать упражнение**

Время начала показа: 2:30

Вставка:

Как построить график линейной функции?

Вставка App:

 **Выбрать упражнение**

Введите полезную информацию для обучающихся в поле Помощь, а затем кликните на кнопку – **Завершить и показать в предварительном просмотре:**

Помощь

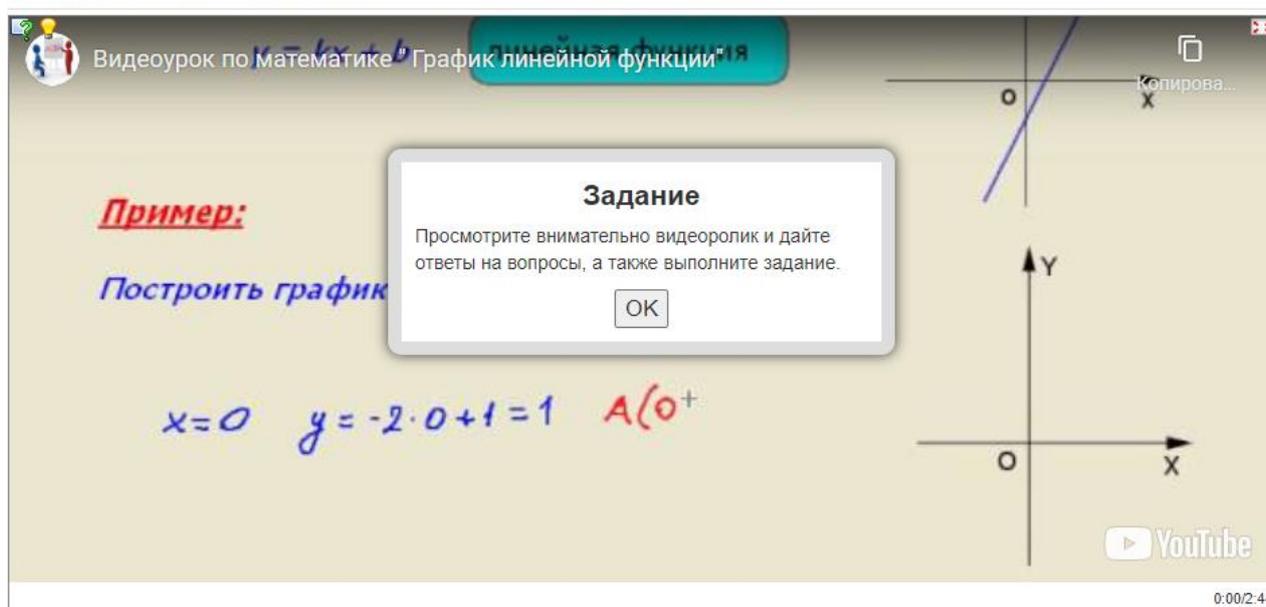
Вы можете создать для выполнения упражнения подсказки, которые пользователь сможет увидеть с помощью значка в верхнем левом углу. Если хотите, можете оставить это поле пустым.



 **▶ 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:

Линейная функция и ее график



1 2 3

 **← Настроить ещё раз**

✓ Сохранить упражнение

В «**Моих упражнениях**» после сохранения задания можно найти ссылки, с помощью которых можно поделиться созданным упражнением, QR – код и код для встраивания на веб-страницу:

Использовать упражнение

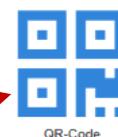
 Сообщить о проблеме

Ссылка: <https://learningapps.org/watch?v=pps7821d521> 

Встроить: `<iframe src="https://learningapps.org/watch?v=pps7821d521" style="border:0px;width:100%;height:500px" allowfu` 

Поделиться: <https://learningapps.org/display?v=pps7821d521> 



1.7. Шаблон «Кто хочет стать миллионером?»

Игра занимает важное место в процессе интерактивного обучения. Играя, обучающиеся запоминают больше информации, лучше ее усваивают, учатся работать со своим рациональным мышлением и эмоциями.

Приложение LearningApps включает в себя шаблоны, с помощью которых можно создавать упражнения-игры, например, «Кто хочет стать миллионером?». С помощью такого шаблона легко подготовить упражнения по разным учебным предметам:

Математика

Сравнение десятичных дробей

2018-04-22 (2017-02-28)

Сравните числа 16,356 и 16,563

A >

B Не знаю

C <

D =

География

Северная Америка

2018-04-22 (2015-4)

Координаты самой южной точки Северной Америки - Мыса Марьято

A 65°с. ш.; 168°з. д.

B 71° с. ш.; 94°з. д.

C 52°с. ш.; 55° з. д.

D 7°с. ш.; 80°з. д.

Какая оппозиция выступала против политики Карла X?

A буржуазно-консервативная

B парламентская

C буржуазно-республиканская

D буржуазно-либеральная

Создадим упражнение по шаблону - Кто хочет стать миллионером?

Аудио/видео контент

Кто хочет стать миллионером?

Пазл "Угадай-ка"

Кроссворд

Слова из букв

Где находится это?

Угадывание слов

Скачки

Игра "Парочки"

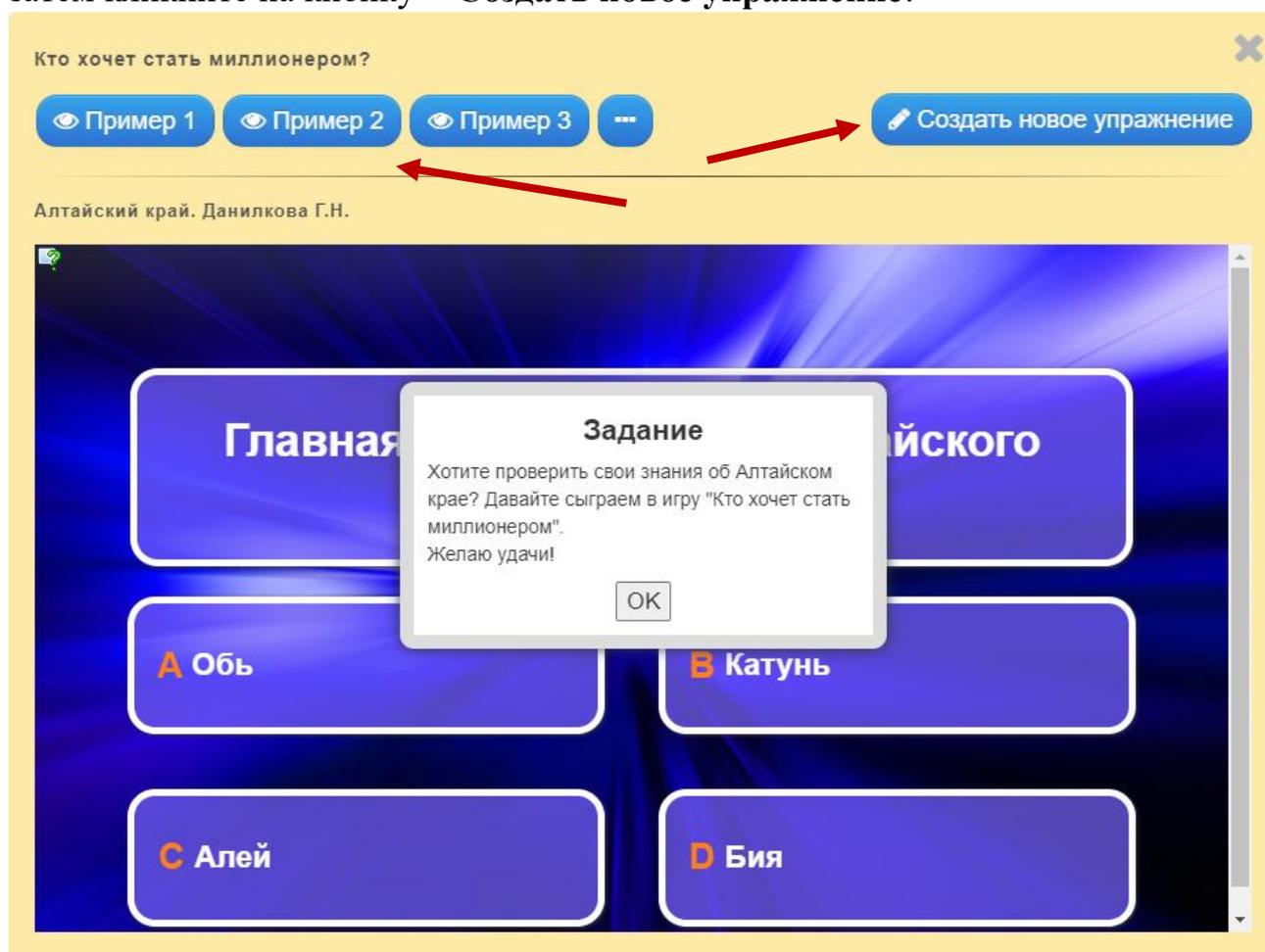
Оцените

Таблица соответствий

Заполнить таблицу

Викторина с вводом текста

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 ? :

Строение цветка

Описание задания

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

Строение цветка.

Заполните поле **Вопросы** для игры – элементарно (**500**), вписывая **Вопрос**, а затем **Правильный ответ** и **Неверные ответы**.

Если необходимо добавить еще вопросы, кликните на кнопку **Добавить вопросы по игре**.

Вопросы для игры - элементарно (500)

Вопрос:   Что находится в тычиночной нити? 

Правильный ответ: Пыльца

Неверный ответ : Ничего

Неверный ответ : Мякоть

Неверный ответ : Жидкость

[+ Добавить вопросы по игре](#)

Аналогично заполните разделы **Вопросы для игры – довольно просто (1000)**, **Вопросы для игры – средняя степень сложности (5000)**, **Вопросы для игры – довольно сложно (50000)**, **Вопросы для игры – очень сложно (250000)**, **Вопросы для игры – наивысшей степени сложности (1000000)**, вписывая **Вопрос**, а затем **Правильный ответ** и **Неверные ответы**.

Если необходимо добавить еще вопросы, кликните на кнопку **Добавить вопросы по игре**.

Вопросы для игры - довольно просто (1'000)

Вопрос:   Верхняя расширенная часть цветоножки 

Правильный ответ: Цветоложе

Неверный ответ : Пестик

Неверный ответ : Тычиночная нить

Неверный ответ : Чашелистик

[+ Добавить вопросы по игре](#)

Вопросы для игры - средняя степень сложности (5'000)

Вопрос:   Что такое отдельная часть чашечки цветка? 

Правильный ответ: Чашелистик

Неверный ответ : Завязь

Неверный ответ : Чашечка

Неверный ответ : Лепесток

[+ Добавить вопросы по игре](#)

Если хотите изменить запись в поле **Обратная связь**, отредактируйте ее, например так:

Обратная связь

Задайте текст, который будет появляться при правильном решении.

Ты, МЕГА-УМ!!!!!!!

Введите полезную информацию для обучающихся в поле **Помощь**, а затем кликните на кнопку – *Завершить и показать в предварительном просмотре*:

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:

Строение цветка

Что находится в центре цветка?

Задание
Строение цветка.
OK

A Ничего

B Пыльца

C Жидкость

D Мякоть

← Настроить ещё раз

✓ Сохранить упражнение

В «**Моих упражнениях**» после сохранения задания можно найти ссылки, с помощью которых можно поделиться созданным упражнением, QR – код и код для встраивания на веб-страницу:

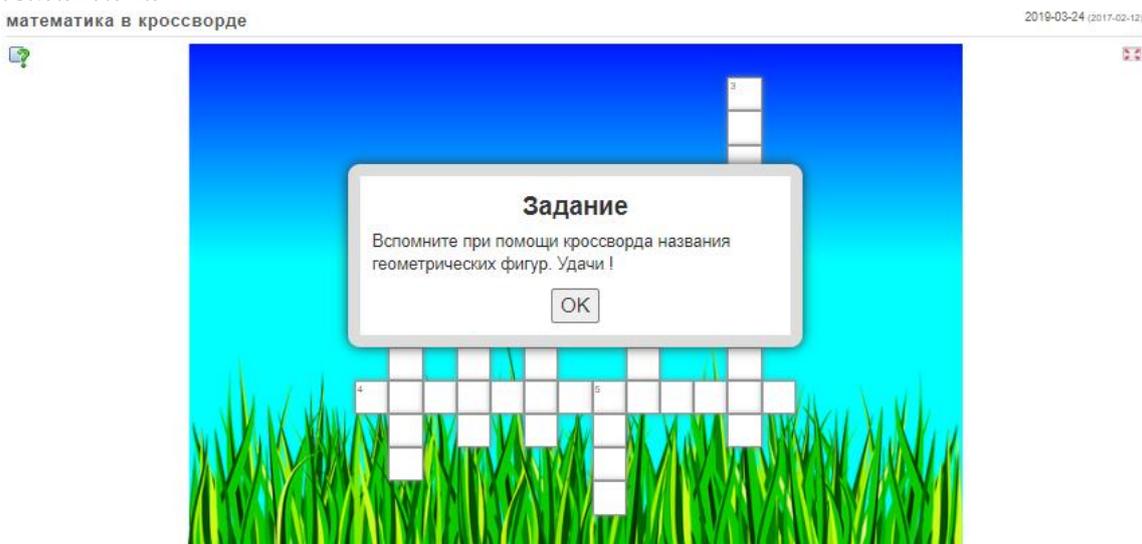


1.8. Шаблон «Кроссворд»

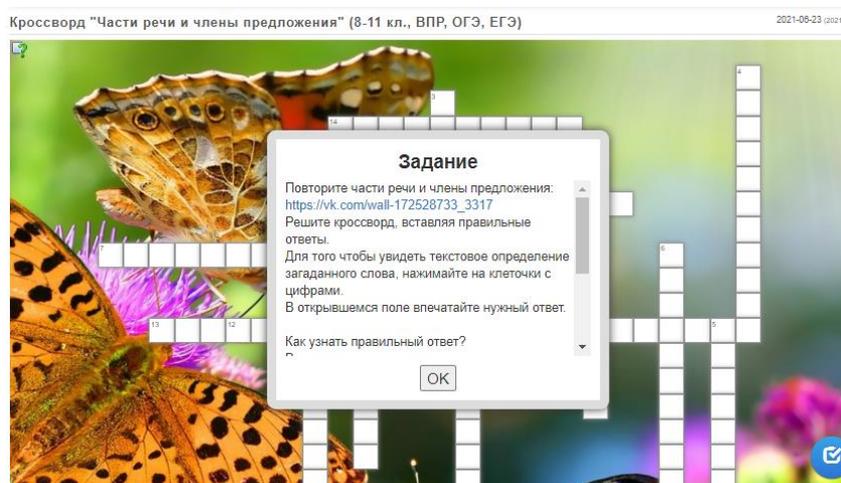
Использование кроссвордов при обучении, их составление, решение, способствует развитию мышления учащихся, учит четко, логично и лаконично выражать свои мысли. Кроссворды, являясь интеллектуальными играми, способствуют развитию эрудиции, расширению словарного запаса, тренировке памяти, внимания.

В приложении LearningApps можно найти большую коллекцию готовых упражнений, созданных с помощью шаблона «Кроссворд»:

Математика



Русский язык



Химия

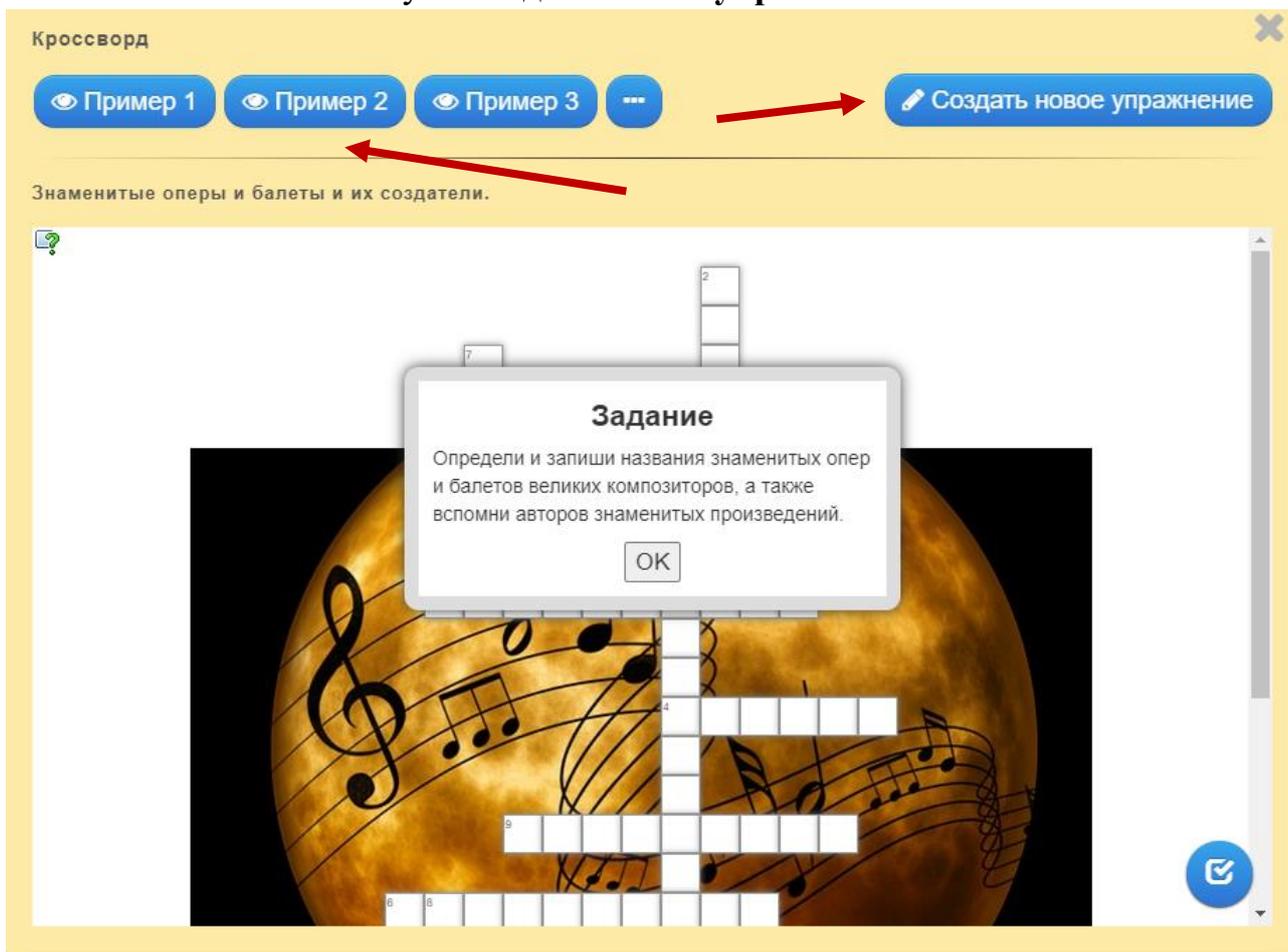
Химическая связь

The image shows a digital educational interface for chemistry. It is divided into four quadrants illustrating different types of chemical bonds: **ковалентная полярная** (polar covalent) with $\text{H} \rightarrow \text{Cl}$ and $\delta^+ \delta^-$ labels, **ковалентная неполярная** (non-polar covalent) with $\text{Cl}-\text{Cl}$, **ионная** (ionic) with Na^+ and Cl^- , and **металл** (metal) showing a lattice of atoms and electrons. A central popup window titled "Задание" (Task) contains the text "Проверь свои знания по теме: ХИМИЧЕСКАЯ СВЯЗЬ" (Check your knowledge on the topic: CHEMICAL BONDING) and an "OK" button. Below the popup, there are diagrams for "фторид водорода" (hydrogen fluoride) and "уксусная кислота" (acetic acid) showing hydrogen bonding. At the bottom left, it says "ХИМИЯ 8" and "Таблица №12 (24)".

Создадим упражнение по шаблону - **Кроссворд**:

A grid of 15 activity icons is shown. The icon for "Кроссворд" (Crossword) is circled in red. The icons represent various educational activities: "Аудио/видео контент", "Кто хочет стать миллионером?", "Пазл 'Угадай-ка'", "Кроссворд", "Слова из букв", "Где находится это?", "Угадывание слов", "Скачки", "Игра 'Парочки'", "Оцените", "Таблица соответствий", "Заполнить таблицу", and "Викторина с вводом текста".

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 :

Описание задания

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

Для того, чтобы в упражнении использовать фоновую картинку, загрузите ее, кликнув на кнопку **Выберите картинку** в разделе **Фоновая картинка**:

Фоновая картинка

Выберите фоновую картинку для кроссворда, если желаете.

В разделе **Вопросы** задайте необходимую информацию, для этого используйте Текст, Картинку, Озвученный текст, Аудио или Видео (выбрать можно только одно из перечисленного), а затем добавьте выбранное в задание. К каждому вопросу можно добавить **Подсказку**.

В поле **Ответ** укажите ответ на вопрос.

С помощью кнопки **Добавить следующий элемент** аналогично добавьте информацию по новому вопросу.

Вопросы

Введите вопросы для кроссворда.

Вопрос:

Ответ:

В итоге мы получили следующее:

Вопросы

Введите вопросы для кроссворда.

Вопрос: Явление, которое не ведёт к образованию новых веществ (с иными свойствами), называют ... Подсказка:

Ответ: физическое

Вопрос: Явление, при котором образуются новые вещества, называют Подсказка:

Ответ: химическое

Вопрос: Подсказка:

Какой признак химической реакции описывает происходящие сезонные явления в природе?

Ответ: цвет

Вопрос: Подсказка:

Какой признак химической реакции сопровождается горением?

Ответ: запах

Вопрос: При скисании молока образуется... Подсказка:

Ответ: газ

При необходимости в поле **Ключевое слово** укажите ключевое слово, которое автоматически формируется из букв кроссворда.

Если поставить галочку в поле **Фиксированная ориентация**, кроссворд можно совместить вертикально с ответным словом. Для этого символы решающего слова должны быть включены в ответы на отдельные вопросы. Символ 1 должен быть в ответе 1, символ 2 - в ответе 2 и т. Д.

Ключевое слово

При необходимости укажите ключевое слово, которое автоматически формируется из букв в головоломке. В головоломке должны быть все буквы ключевого слова!



Фиксированная ориентация

Совместите кроссворд вертикально с ответным словом. Для этого символы решающего слова должны быть включены в ответы на отдельные вопросы. Символ 1 должен быть в ответе 1, символ 2 - в ответе 2 и т. Д.

Фиксированная ориентация

Если хотите изменить запись в поле **Обратная связь**, отредактируйте ее, например так:

Обратная связь

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

Молодец, ты ответил на все вопросы верно!

Введите полезную информацию для обучающихся в поле **Помощь**, а затем кликните на кнопку – **Завершить и показать в предварительном просмотре**:

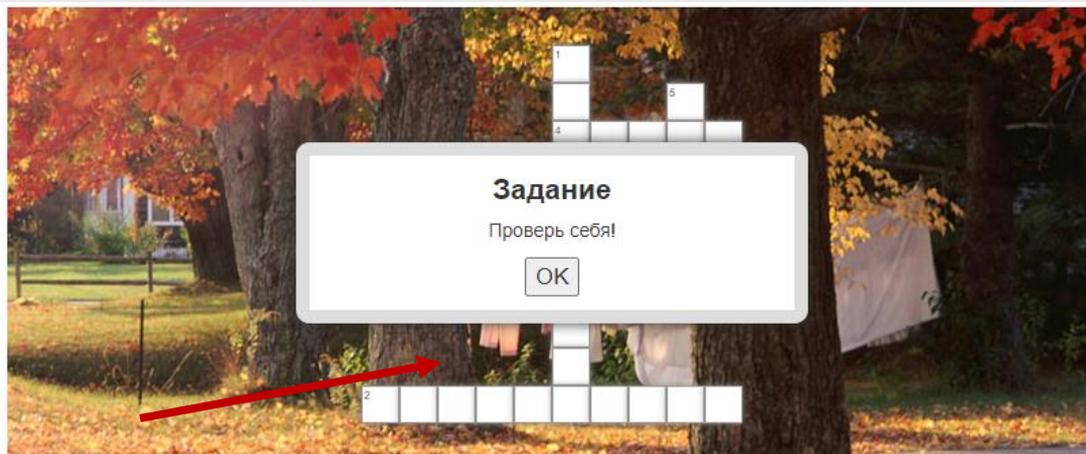
Помощь

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:



← Настроить ещё раз

✓ Сохранить упражнение

В «Моих упражнениях» после сохранения задания можно найти ссылки, с помощью которых можно поделиться созданным упражнением, QR – код и код для встраивания на веб-страницу:

Использовать упражнение Сообщить о проблеме

Ссылка: <https://learningapps.org/watch?v=puum2036a21>

Встроить: `<iframe src="https://learningapps.org/watch?v=puum2036a21" style="border:0px;width:100%;height:500px" allowfi`

Поделиться: <https://learningapps.org/display?v=puum2036a21>

QR-Code

1.9. Шаблон «Слова из букв»

Упражнения, в основе которых лежит игра со словами, являются полезным инструментом в обучении детей, в том числе и с особыми образовательными потребностями. Такого рода упражнения помогают развивать память, интеллект и сообразительность, тренируют зрительную память и логику, обогащают словарный запас обучающихся.

Используя шаблон «Слова из букв», можно легко формировать головоломки, которые в игровой форме помогут обучающимся развивать различные компетенции. В приложении LearningApps можно найти большую коллекцию готовых упражнений, созданных с помощью шаблона «Слова из букв»:

Музыка

Средства музыкальной выразительности



Л	М	Ф	Щ	Й	Я	С	Х	1. _____
И	Е	П	Ю	Г	К	Щ	Г	2. _____
У	Л	А	Ё	Э	Ч	Ё	Р	3. _____
А	Задание Найдите в сетке средства музыкальной выразительности. <input type="button" value="OK"/>							
Й								
Д								
Б								
Ж								
П	Ь	Т	Ю	Е	Т	Ю	Т	
Ш	П	У	С	Г	Е	Р	У	
М	Ё	У	П	И	Ъ	О	Щ	
Д	Х	Е	Т	С	Ц	Н	Ю	
Т	Т	Д	О	Т	Ё	Х	Е	
З	Ю	Ы	Г	Р	Ц	У	Щ	

Русский язык

Части слова

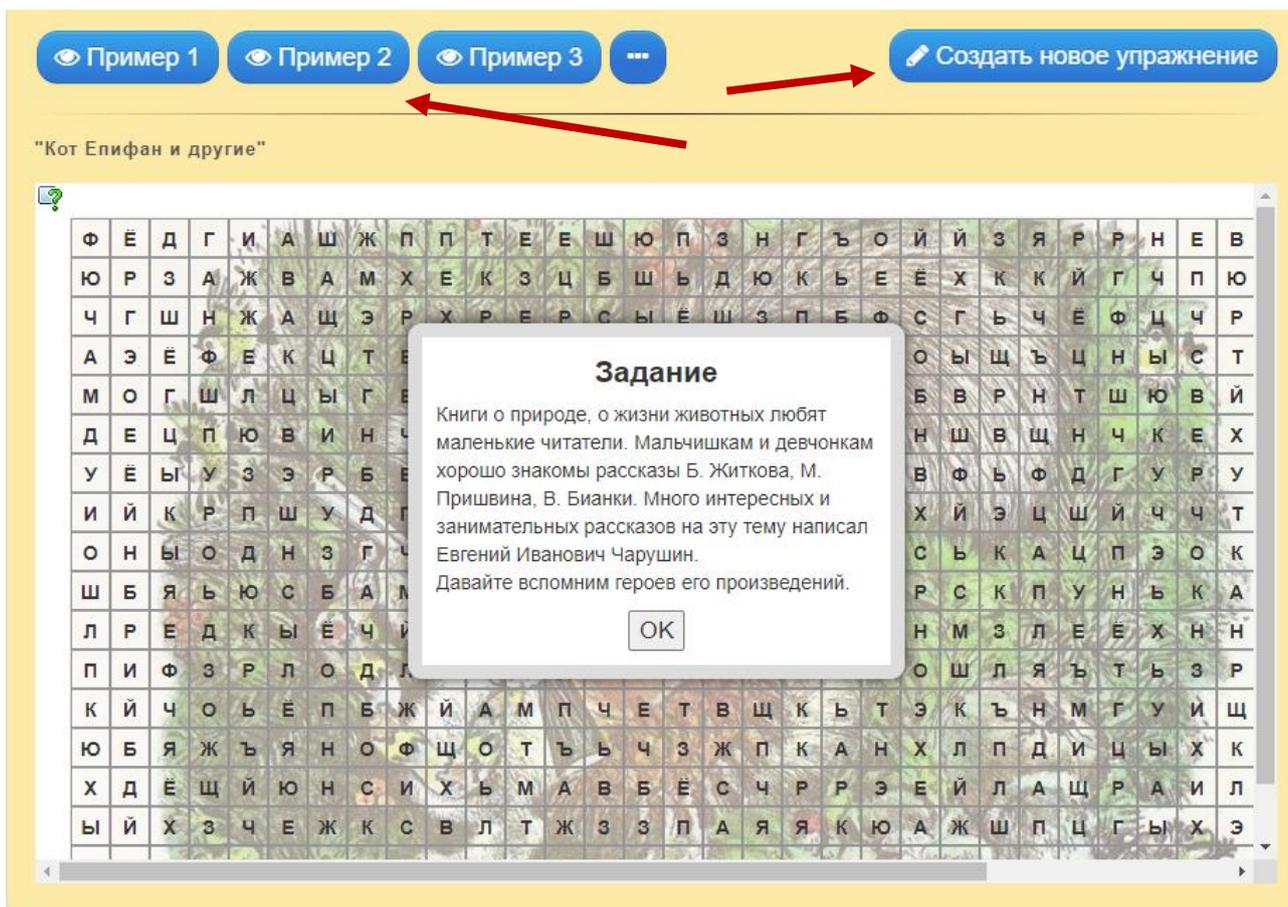


Й	Й	Ь	У	Е	Й	Ш	Ё	О	К	О	Н	Ч	А	Н	И	Е	1. _____
Э	О	С	У	Ф	Ф	И	К	С	Ц	Ю	Ы	Л	Д	Х	Щ	З	2. _____
У	Ъ	Э	Ц	К	О	Р	Е	Н	Ь	Д	М	С	Ф	Ч	Э	Ы	3. _____
В	Я	Ф	Ю	Ц	Задание Найдите в таблице названия всех частей слова. Чтобы выделить слово нажмите на первую букву и проведите курсором по всем буквам слова, удерживая левую кнопку мыши <input type="button" value="OK"/>												4. _____
Щ	К	Я	У	Ц													
П	Р	И	С	Т													
																	5. _____

Создадим упражнение по шаблону - **Слова из букв**:

 Аудио/видео контент	 Кто хочет стать миллионером?	 Пазл "Угадай-ка"	 Кроссворд	 Слова из букв
 Где находится это?	 Угадывание слов	 Скачки	 Игра "Парочки"	 Оцените

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 

Дорожное движение

Описание задания

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

Найдите в сетке букв слова по теме: "Дорожное движение".

Для того, чтобы в упражнении использовать фоновую картинку, загрузите ее, кликнув на кнопку **Выберите картинку** в разделе **Фоновая картинка**:

Фоновая картинка

Выберите фоновую картинку для кроссворда, если желаете.



В разделе **Слова** укажите в поле **Слово** – нужное слово. В поле **Подсказка** добавьте информацию, используя Текст, Картинку, Озвученный текст, Аудио или Видео (выбрать можно только одно из перечисленного).

С помощью кнопки **Добавить следующий элемент** аналогично добавьте информацию по новому слову.

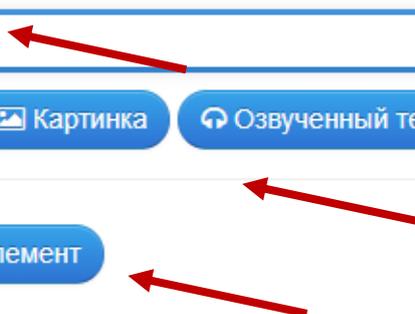
Слова

Запиши слова для поиска тут:

Слово:  

Подсказка:  Текст  Картинка  Озвученный текст  Аудио  Видео

 Добавить следующий элемент



В итоге мы получили следующее:

Слова

Запиши слова для поиска тут:

Слово:   зebra

Подсказка:  Текст  Картинка  Озвученный текст  Аудио  Видео

Слово:   тротуар

Подсказка:  Текст  Картинка  Озвученный текст  Аудио  Видео

Слово:   светофор

Подсказка:  Текст  Картинка  Озвученный текст  Аудио  Видео

Слово:   перекресток

Подсказка:  Текст  Картинка  Озвученный текст  Аудио  Видео

Слово:   пассажир

Подсказка:  Текст  Картинка  Озвученный текст  Аудио  Видео

При необходимости поставьте галочки в полях **Расположение слов по диагонали**, **Показать слова**, **Показать подсказки**, **Строчные буквы**.

Расположение слов по диагонали.

Разрешить расположение слов по диагонали в сетке?

Расположение слов по диагонали.

Показать слова

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

Показать слова

Показать подсказки

Вы можете включить дополнительные подсказки для каждого поискового запроса. Выберите, будут ли эти подсказки отображаться при запуске или только при нахождении слова.

Показать подсказки

строчные буквы

Используйте строчные буквы вместо прописных.

строчные буквы

Если хотите изменить запись в поле **Обратная связь**, отредактируйте ее, например так:

Обратная связь

Задайте текст, который будет появляться при правильном решении.

Здорово, ты верно выполнил задание.

Обратная связь

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

Молодец, ты ответил на все вопросы верно!

Введите полезную информацию для обучающихся в поле **Помощь**, а затем кликните на кнопку – **Завершить и показать в предварительном просмотре**:

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.

Соедини все буквы найденного слова по порядку

▶ 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:

Дорожное движение



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

1. ПЕШЕХОД
2. ПАССАЖИР
3. ВОДИТЕЛЬ
ПЕРЕКРЕСТОК
СВЕТОФОР
ПЕБРА
ПРОТУАР

Задание

Найдите в сетке букв слова по теме: "Дорожное движение".

OK

← Настроить ещё раз

✓ Сохранить упражнение

В «**Моих упражнениях**» после сохранения задания можно найти ссылки, с помощью которых можно поделиться созданным упражнением, QR – код и код для встраивания на веб-страницу:

Использовать упражнение

Сообщить о проблеме

Ссылка: <https://learningapps.org/watch?v=p8spd9s8c21>

Встроить: `<iframe src="https://learningapps.org/watch?v=p8spd9s8c21" style="border:0px;width:100%;height:500px" allowful`

SCORM iBooks Author

Поделиться: <https://learningapps.org/display?v=p8spd9s8c21>



QR-Code

2. 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>