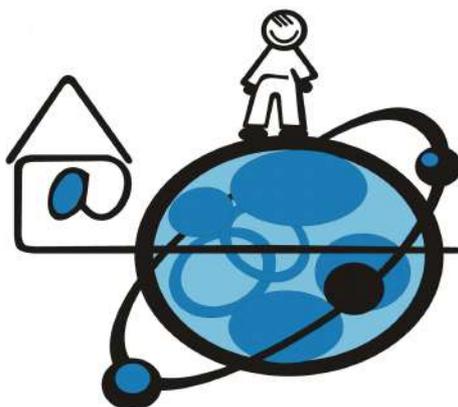


**Департамент образования Ивановской области**

**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 3*



**Иваново 2021**

Департамент образования Ивановской области

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

**«СЕРВИС LEARNINGAPPS. ЧАСТЬ 3»**

*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 3»./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 Части 2, 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 «Где находится это?» .....	5
1.2 Шаблон «Угадывание слов» .....	10
1.3 Шаблон «Скачки» .....	15
1.4 Шаблон «Игра «Парочки» .....	21
1.5 Шаблон «Оцените» .....	26
1.6 Шаблон «Таблица соответствий» .....	31
1.7 Шаблон «Заполнить таблицу» .....	36
1.8 Шаблон «Викторина с вводом текста» .....	41
2. Опция «Создать коллекцию» .....	52
3. Источники.....	55

## 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 и второй частях методических рекомендаций были представлены пошаговые инструкции для создания интерактивных заданий в следующих шаблонах:

- «Найди пару»
- «Классификация»
- «Простой порядок»
- «Пазл «Угадай-ка»
- «Хронологическая линейка»
- «Ввод текста»
- «Сортировка картинок»
- «Викторина с выбором правильного ответа»
- «Заполнить пропуски»
- «Аудио/видео контент»
- «Кто хочет стать миллионером?»
- «Кроссворд»
- «Слова из букв»

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

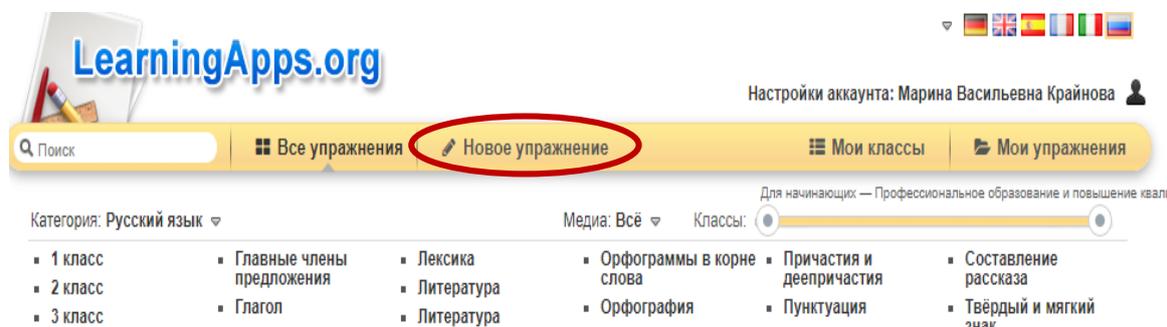
- «Где находится это?»
- «Угадывание слов»
- «Скачки»
- Игра «Парочки»
- «Оцените»
- «Таблица соответствий»
- «Заполнить таблицу»
- «Викторина с вводом текста»

Кроме этого, в методических рекомендациях представлена пошаговая инструкция по использованию опции - «Создать коллекцию».

# 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 «Где находится это?»

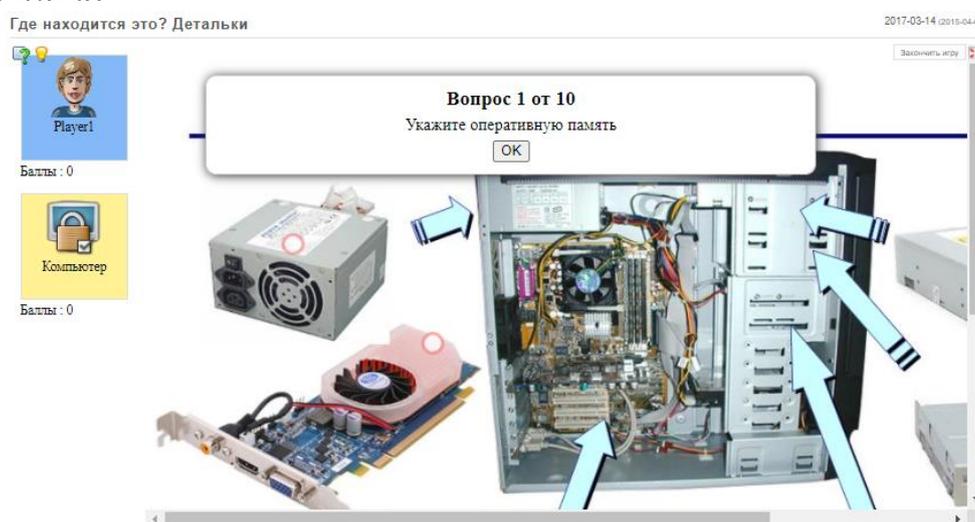
«Игра – это огромное окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений и понятий. Это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности», - писал В.А. Сухомлинский.

Приложение LearningApps дает возможность создать большое количество упражнений, имеющих разные признаки дидактических игр.

Обратимся к шаблону «Где находится это?». Несмотря на то, что названный шаблон имеет сходные черты с шаблоном «Сортировка картинок», так как содержит маркеры, но есть и существенное отличие. В упражнениях, созданных с помощью шаблона «Сортировка картинок», указана часть картинки, которую обучающиеся должны обозначить словами или научными терминами, а в упражнениях по шаблону «Где находится это?» задача состоит в том, чтобы найти на картинке или карте нужный объект и указать его.

Приложение LearningApps содержит большое количество готовых упражнений по разным предметам, созданных с помощью шаблона «Где находится это?»:

### **Информатика:**



## Биология:

Внешнее строение майского жука

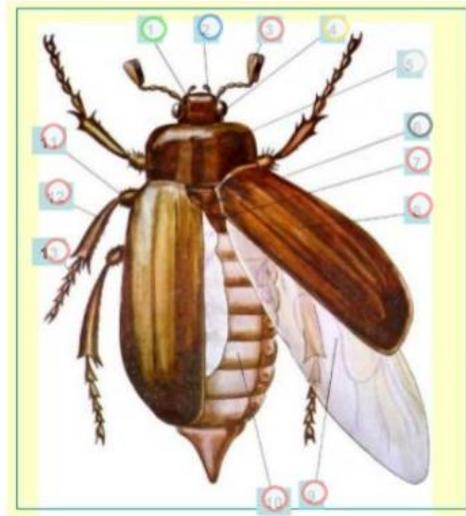
2017-03-14 (2015-10-31)



Баллы : 0



Баллы : 0



Завершить игру

## Математика:

Пространственные тела

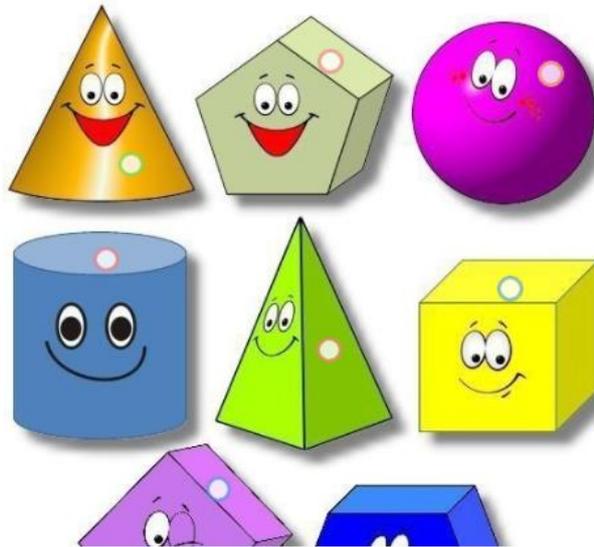
2017-03-



Баллы : 0



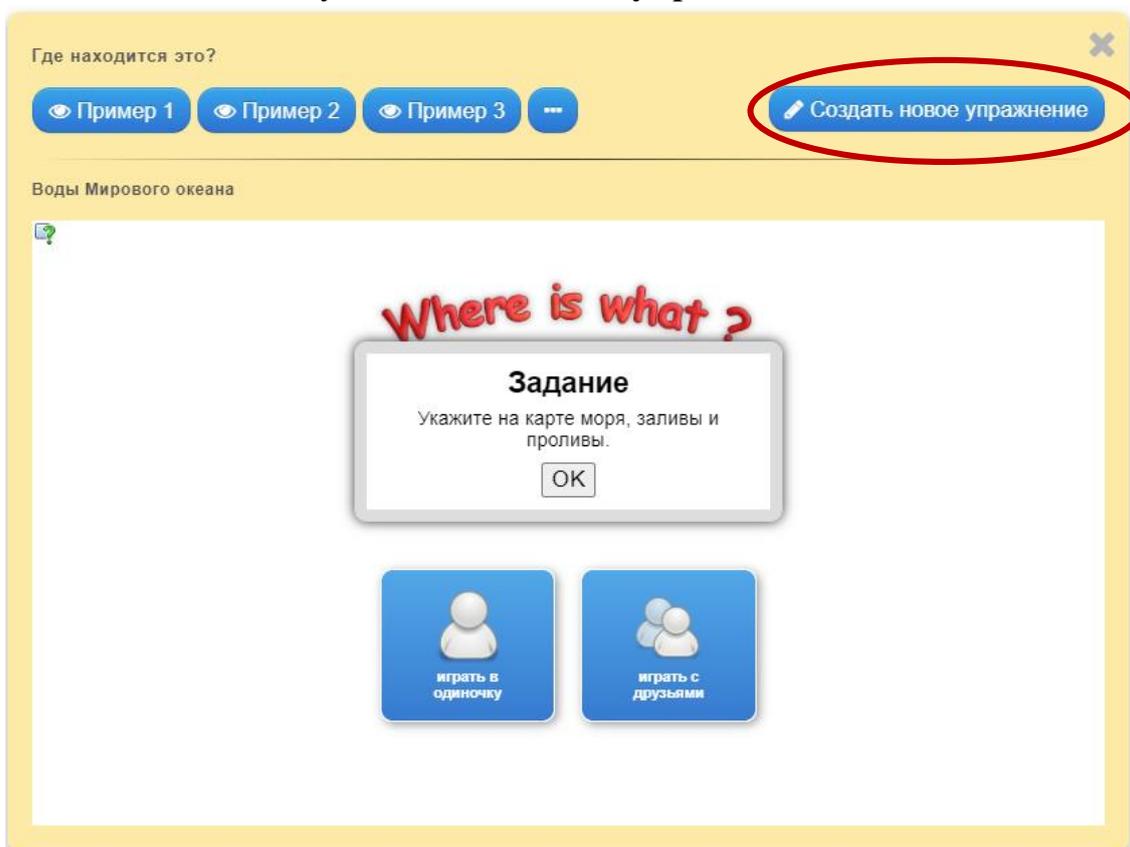
Баллы : 0



Создадим упражнение по шаблону - «Где находится это?»:

 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 

Воды Мирового океана

Описание задания

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

Укажите на карте моря, заливы и проливы.

Загрузите **Картинку** для заднего фона игры, кликнув на кнопку **Выберите картинку**.

Картинка заднего фона игры

Введите здесь фоновое изображение (карту, временную шкалу, термометр ...), который будет использовать карты <HREF = "http://commons.wikimedia.org/wiki/"\_целевых = "\_blank Atlas\_of



Выберите картинку

Размер: 0 x 0

Редактировать

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

### Картинка заднего фона игры

Введите здесь фоновое изображение (карту, временную шкалу, термометр ...), который использовать карты <HREF = "http://commons.wikimedia.org/wiki/ "целевых =" \_blank Atla:



Далее отредактируйте поле **Вопросы игры**.

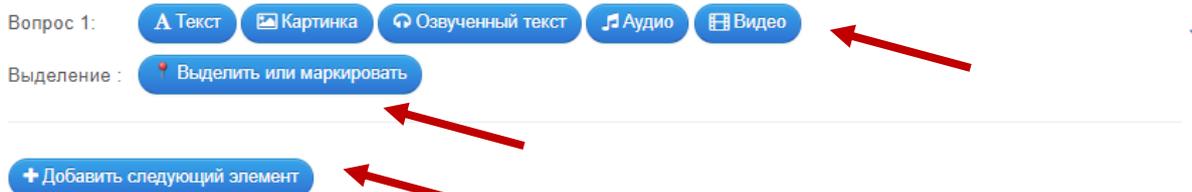
Для **Вопроса 1** выберите **Текст**, **Картинку**, **Озвученный текст**, **Аудио** или **Видео** (выбрать можно что-то одно из перечисленного).

Далее отредактируйте **Выделение**, кликнув на кнопку **Выделить или маркировать**.

Для добавления других вопросов кликните на кнопку **Добавить следующий элемент** и выполните все действия, которые были сделаны для редактирования **Вопроса 1**.

#### Вопросы игры

В каждом раунде отображается первый вопрос. Они могут быть указаны в нужном месте в виде текста, фотографий, аудио или видео. Затем выберите нужное место на игровом поле, которое должно быть найдено.



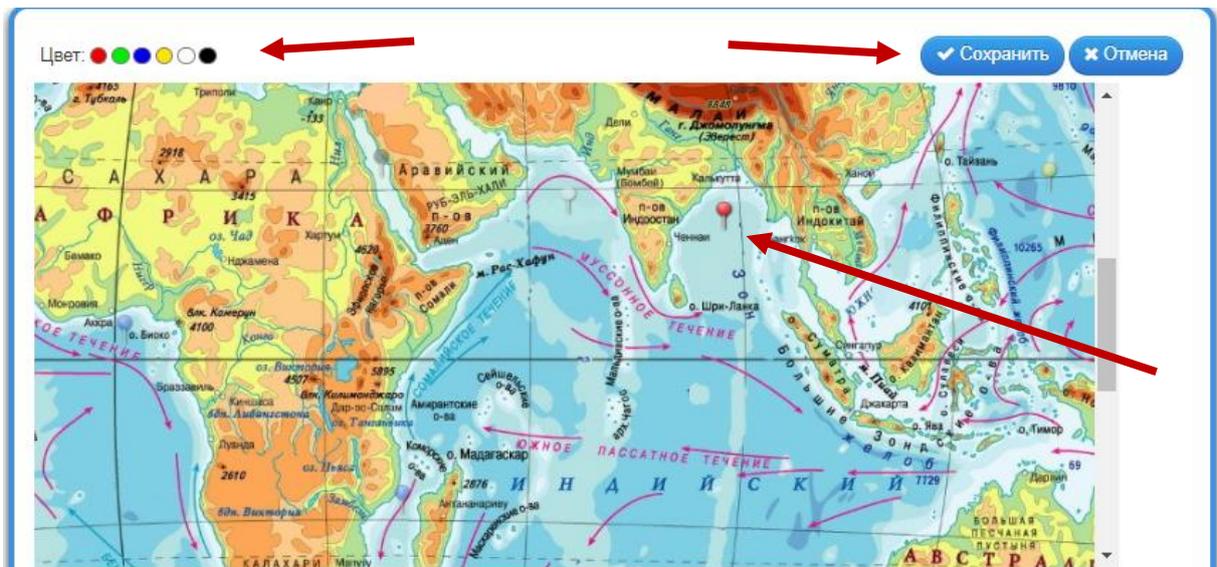
Например, в **Вопросе 1** мы указали **Текст** – Бенгальский залив:

#### Вопросы игры

В каждом раунде отображается первый вопрос. Они могут быть указаны в нужном месте в виде текста, фотографий, аудио или видео. Затем выберите нужное место на игровом поле, которое должно быть найдено.



После того, как мы кликнули на кнопку **Выделить или маркировать**, у нас открылось окно, в котором нужно поставить метку, выбрав цвет этой метки по желанию, а затем нужно кликнуть на кнопку **Сохранить**:



Если на фоновом изображении нужно выделить целые объекты, поставьте галочку в поле **Показать все возможные маркировки:**

#### Показать все возможные маркировки

При желании все отметки, установленные в задаче, отображаются в виде кружков, чтобы выделить эти области в качестве вспомогательного средства. Это особенно полезно, если на фоновом изображении нужно выделить целые объекты.

Показать все возможные маркировки

В разделе **Сортировать вопросы** выберите **Случайный порядок** или **Расположено как задано:**

#### Сортировать вопросы

Вопросы могут быть как и случайно расположенными, так и по порядку. Если Вы например выбираете вопросы с повышенной трудностью, то выберите по порядку.

случайный порядок ▾

случайный порядок

По расположено как задано

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.

В поле **Помощь** можно разместить подсказки, которые пользователь сможет увидеть с помощью значка  в верхнем левом углу. Если хотите, можете оставить это поле пустым.

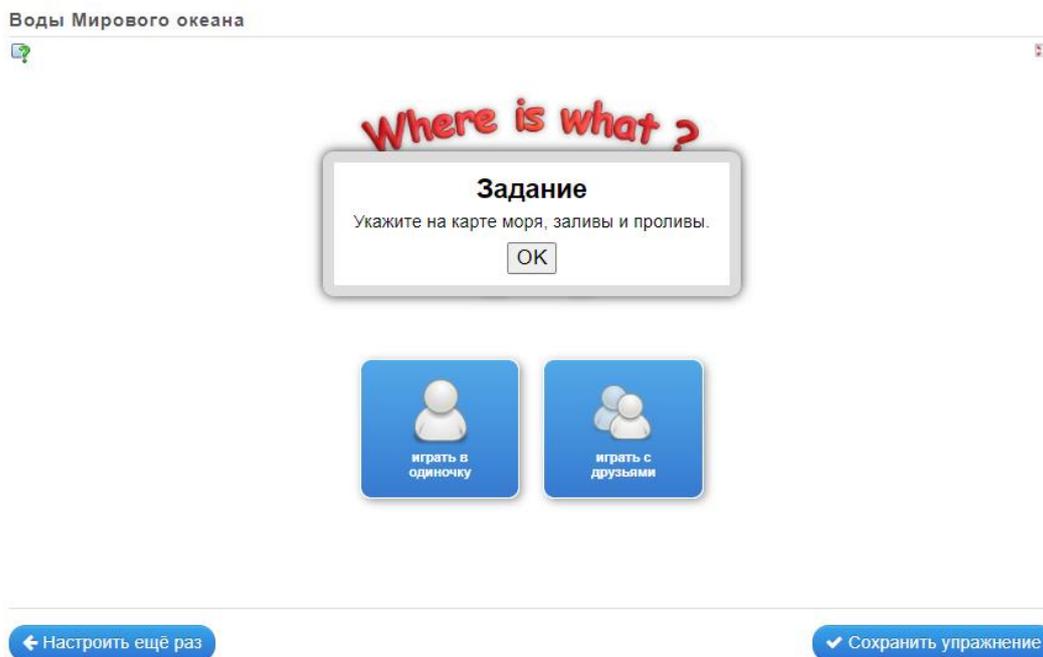
#### Помощь

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.

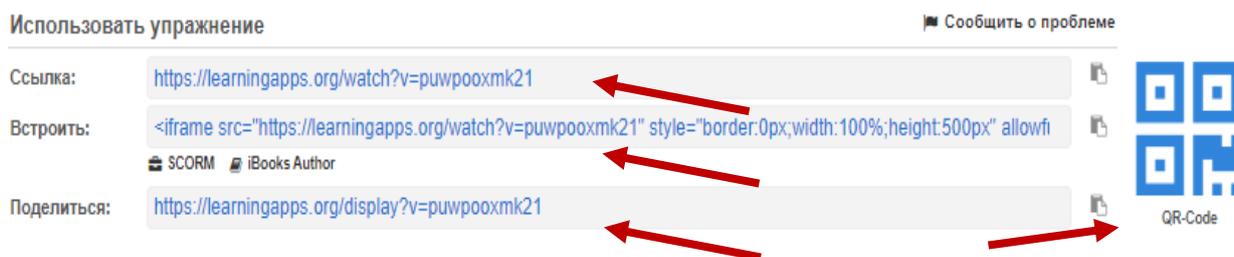
Завершите редактирование, кликнув на кнопку в правом нижнем углу – **Завершить и показать в предварительном просмотре:**



Откроется окно с созданным упражнением:



После сохранения в «*Моих упражнениях*» после его открытия под заданием можно найти ссылки, с помощью которых можно поделиться созданным упражнением, QR – код и код для встраивания на веб-страницу:



## 1.2. Шаблон «Угадывание слов»

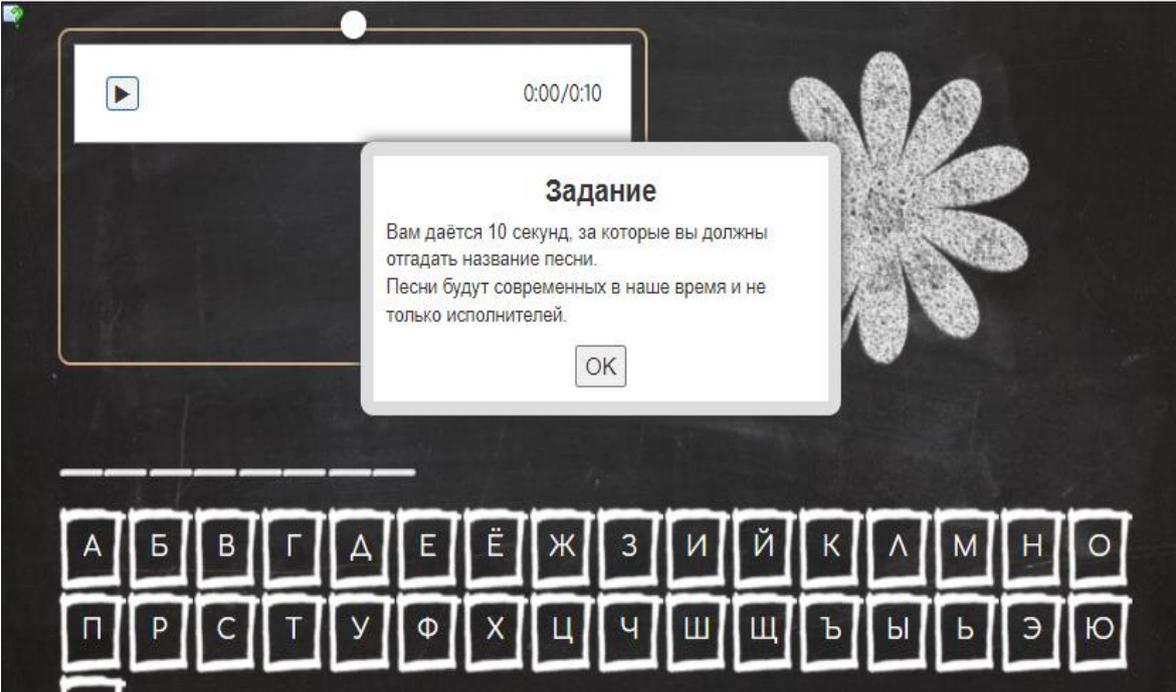
Шаблон «Угадывание слов» представляет собой игру, имеющую правила, похожие на правила известной лингвистической игры «Виселица». Но вместо виселицы, которую ведущий рисует, если игрок неверно угадывает буквы, составляющие загаданное слово, здесь мы найдем ромашку, лепестки которой осыпаются в случае неверно названной буквы, входящей в загаданное слово.

Шаблон «Угадывание слов» можно использовать для создания игры, которая поможет пополнить словарный запас обучающихся или проверить знание изученных терминов.

В архиве Приложения LearningApps имеется большое количество упражнений по разным предметам, созданных с помощью шаблона «Угадывание слов»:

### **Музыка:**

Музыкальная шкатулка 2019-06-04 (2019-0)



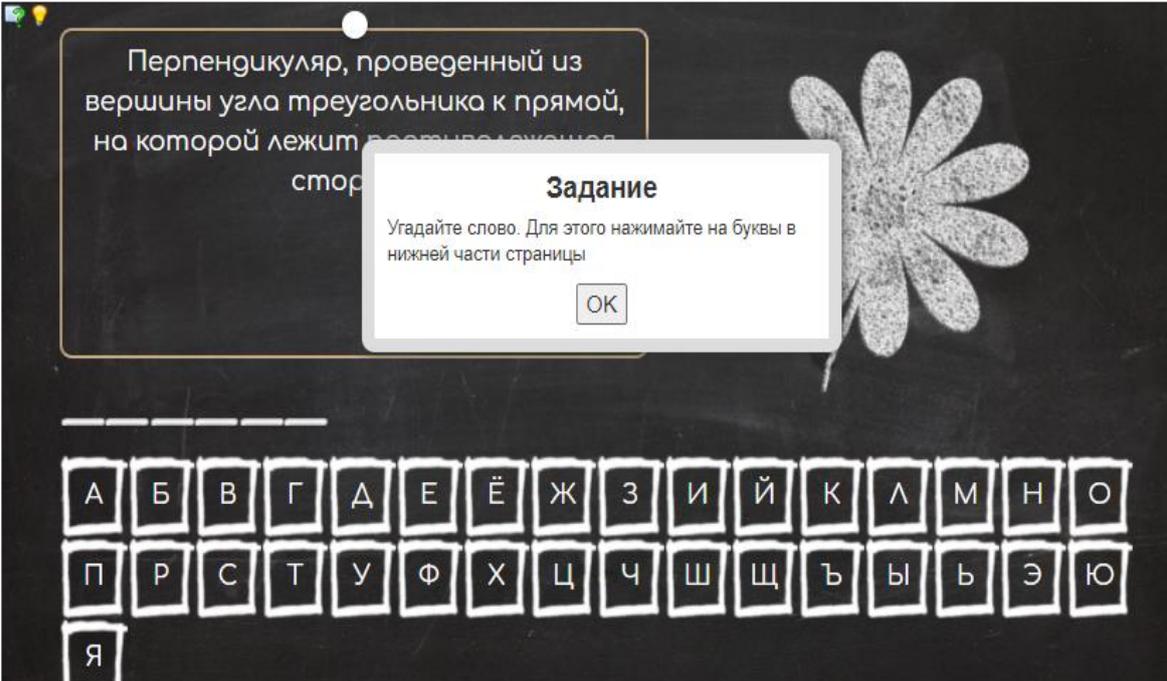
**Задание**  
Вам даётся 10 секунд, за которые вы должны отгадать название песни.  
Песни будут современных в наше время и не только исполнителей.

ОК

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

### **Математика:**

Геометрические термины 2019-06-04 (2019-0)



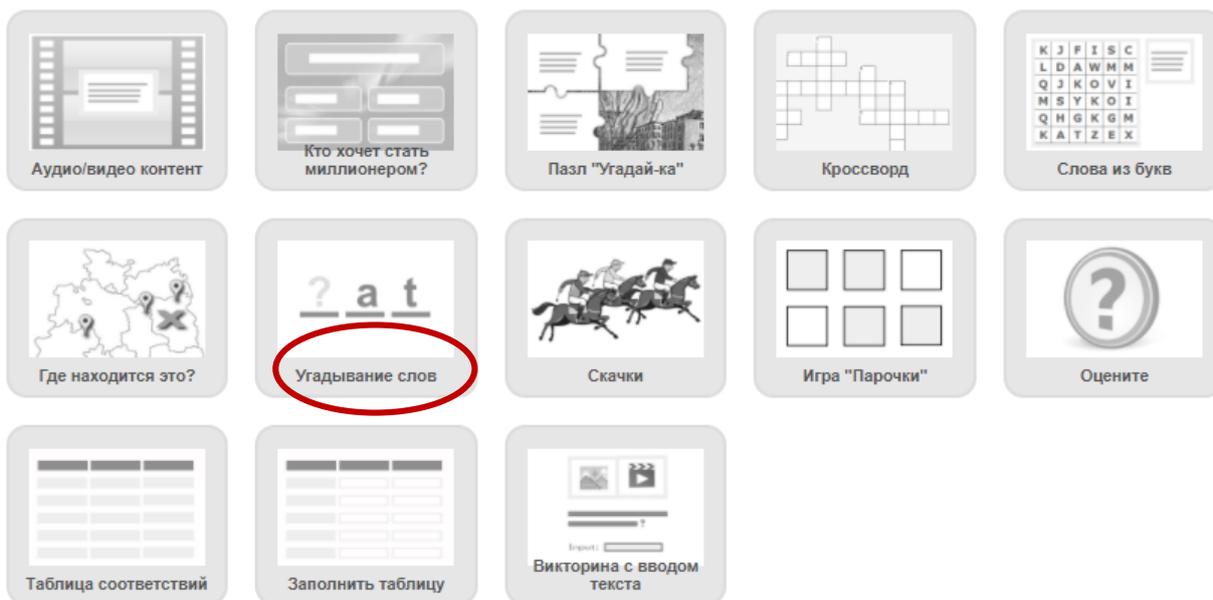
Перпендикуляр, проведенный из вершины угла треугольника к прямой, на которой лежит противоположная сторона

**Задание**  
Угадайте слово. Для этого нажимайте на буквы в нижней части страницы

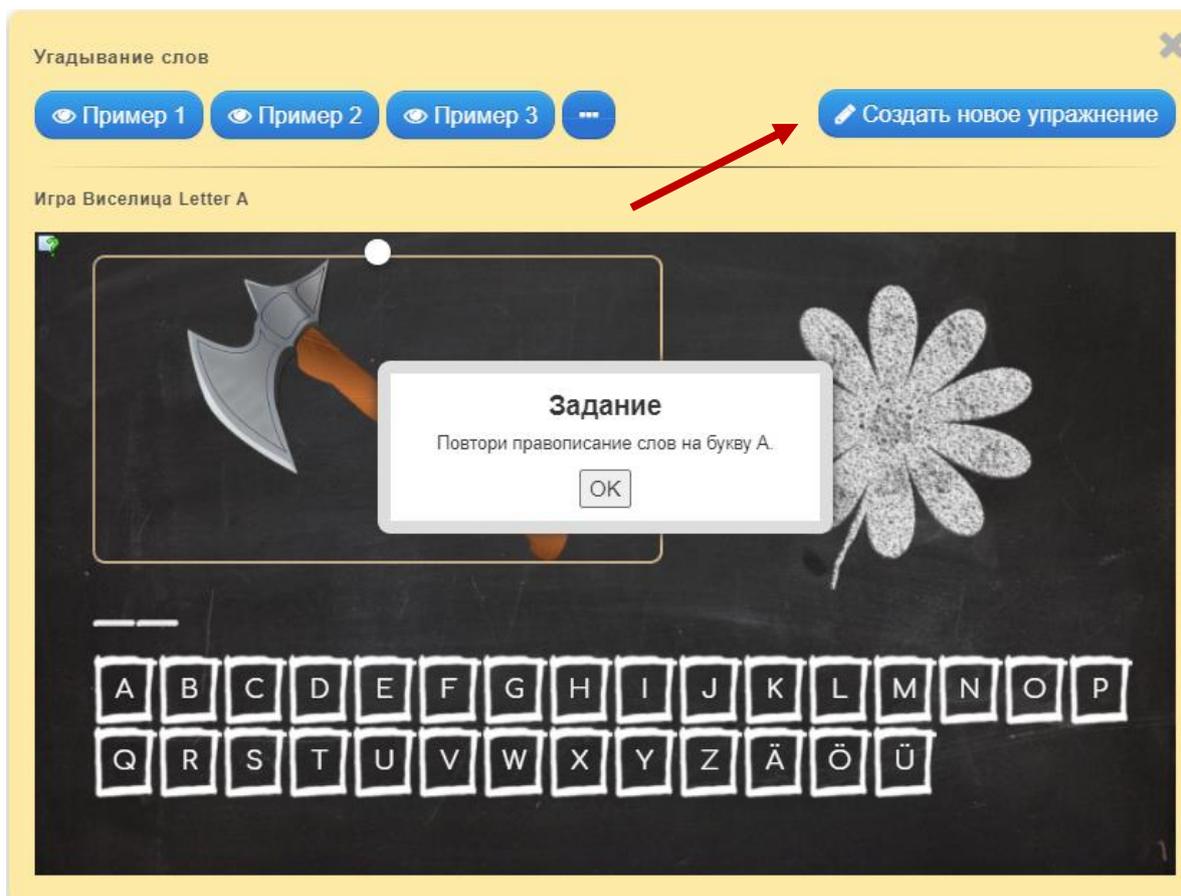
ОК

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

Создадим упражнение по шаблону - **Угадывание слов:**



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.

В поле **Какая клавиатура должна отображаться?** выберите русский язык:

Какая клавиатура должна отображаться?

DE ▾

- DE
- EN
- ES
- FR
- GR
- HU
- IT
- PL
- CZ
- RU
- TR
- UK

Поиск примечания

Указание:

Поиск элемента

Ссылки

Введите текст в постоянном или случайном порядке.

В разделе **Поисковый запрос и примечания** отредактируйте поле **Указание**, выбрав **Текст**, **Картинку**, **Озвученный текст** или **Аудио**.

Заполните поле **Поисковый запрос 1**.

Для добавления следующего элемента кликните на кнопку **Добавить следующий элемент** и повторите все действия, перечисленные выше.

Поисковый запрос и примечания

Указание :

Поисковый запрос 1:

В результате у нас получилось следующее:

#### Поисковый запрос и примечания

Указание :	 	это компьютер или программа, предоставляющая некоторые услуги другим компьютерам или программам. На одном компьютере могут одновременно функционировать несколько серверов, предоставляющих различные услуги
Поисковый запрос 1:	<input type="text" value="СЕРВЕР"/>	
Указание :	 	это компьютер или программа, использующая ресурсы сервера. Как и в случае сервера, на одном компьютере одновременно могут работать (и обычно работают) несколько клиентов
Поисковый запрос 2:	<input type="text" value="КЛИЕНТ"/>	
Указание :	 	набор правил, которых должны придерживаться все компании, чтобы обеспечить совместимость аппаратного и программного обеспечения
Поисковый запрос 3:	<input type="text" value="ПРОТОКОЛ"/>	
Указание :	 	это услуги, предоставляемые пользователям сети Интернет
Поисковый запрос 4:	<input type="text" value="СЕРВИСЫ"/>	
Указание :	 	это глобальная информационная система
Поисковый запрос 5:	<input type="text" value="ИНТЕРНЕТ"/>	

В разделе **Сортировать вопросы** выберите *Случайный порядок* или *Расположено как задано*:

#### Сортировать вопросы

Вопросы могут показываться в постоянном или случайном порядке.

▾

случайный порядок

О расположено как задано

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

Отредактируйте поля **Обратная связь** и **Помощь**, затем кликните на кнопку – **Завершить и показать в предварительном просмотре**:

### Обратная связь

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

Молодец! Всё верно!



### 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:

### Сервисы Интернет

набор правил, которых должны придерживаться все компании, чтобы обеспечить совместимость аппаратного и программного обеспечения



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

← Настроить ещё раз

✓ Сохранить упражнение



### 1.3. Шаблон «Скачки»

Игра «Скачки» - это викторина с четырьмя вариантами ответов на скорость и правильность. Ход игры изображается в виде всадников, участвующих в скачках (каждому игроку соответствует определённый всадник). После очередного ответа положение всадников изменяется в зависимости от правильности и скорости ответов. Для начала игры можно разместить QR-код или ссылку и попросить учеников выбрать «играть с друзьями», придумать себе ник (по умолчанию Player1, Player2, до 6).

В игре «Скачки» после каждого ответа на вопрос высвечивается вариант ответа и показывается продвижение по беговой дорожке. После завершения игры определяется победитель – тот игрок, кто первым доскакал до финиша, то есть больше остальных отвечал правильно.

Игру «Скачки» можно использовать, например, для проведения на уроке опроса, что сделает его более динамичным и эффективным.

В Приложении LearningApps можно найти большое количество упражнений по разным предметам, созданных с помощью шаблона «Скачки»:

#### Русский язык

Фонетика. Орфоэпия. 5 класс

2017-10-16 (2017-01-15)

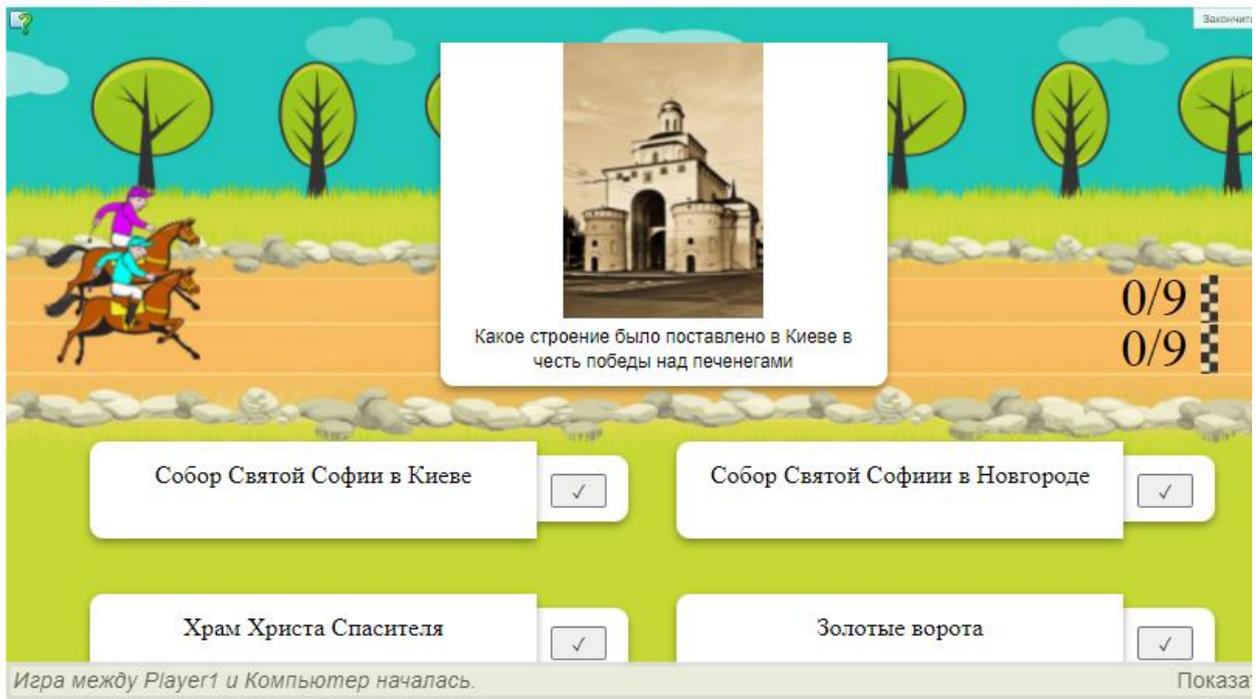
Тест по теме "Фонетика. Орфоэпия." состоит из 10 заданий, которые проверяют знания о согласных (звонких/глухих, твёрдых/мягких) звуков и букв, особенностей ь и ъ, двойной роли е, ё, ю, я, терминов "фонетика", "орфоэпия", умение выделять в слове звуки речи, давать им фонетическую характеристику, различать ударные и безударные слоги, не смешивать звуки и буквы, использовать элементы упрощённой транскрипции для обозначения анализируемого звука и объяснения написания слова, правильно произносить гласные, согласные звуки и их сочетания в слове, проводить сопоставительный анализ звукового и буквенного состава слова. В тесте разрешено выбирать только один ответ

The screenshot shows a game interface with a colorful background of trees and a horse. At the top, a question box contains the text "Фонетика - это наука ...". Below it, four answer boxes are displayed, each with a checkmark icon indicating a correct answer. The answer boxes contain the following text: "о словарном составе языка", "изучающая словосочетания и предложения", "о правилах произношения слов", and "о звуках речи". A progress indicator shows "1/10" and a score of "0/10". The player's name "Player1" is visible. At the bottom, there is a status bar with the text "Игра между Player1 и Компьютер началась." and a button "Показать чат".

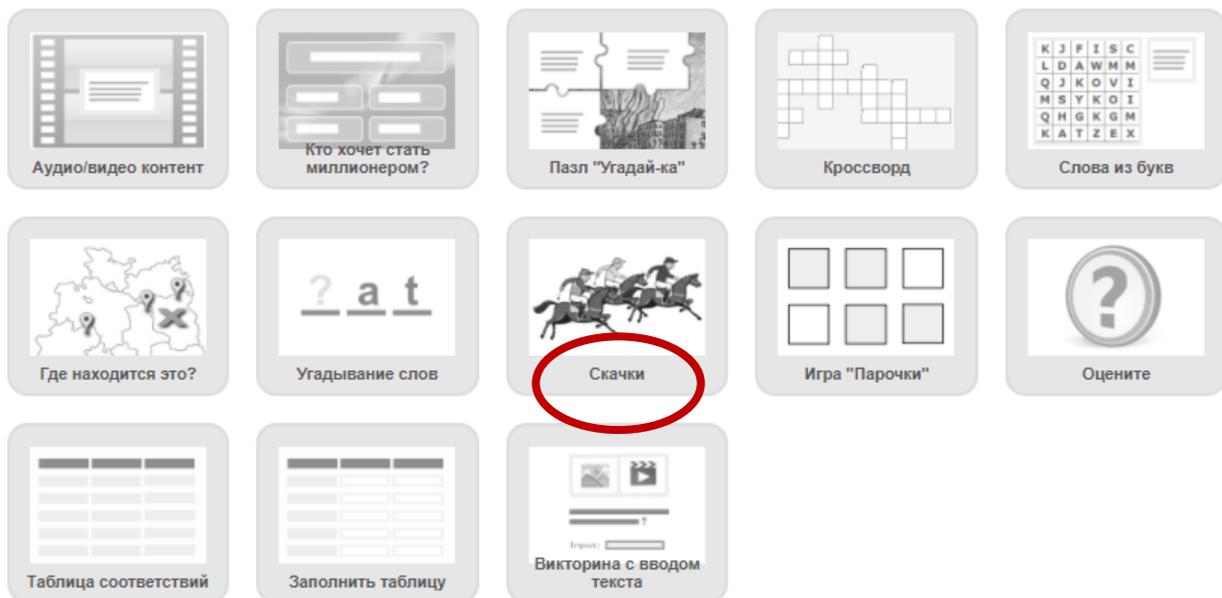
# История

Ярослав Мудрый

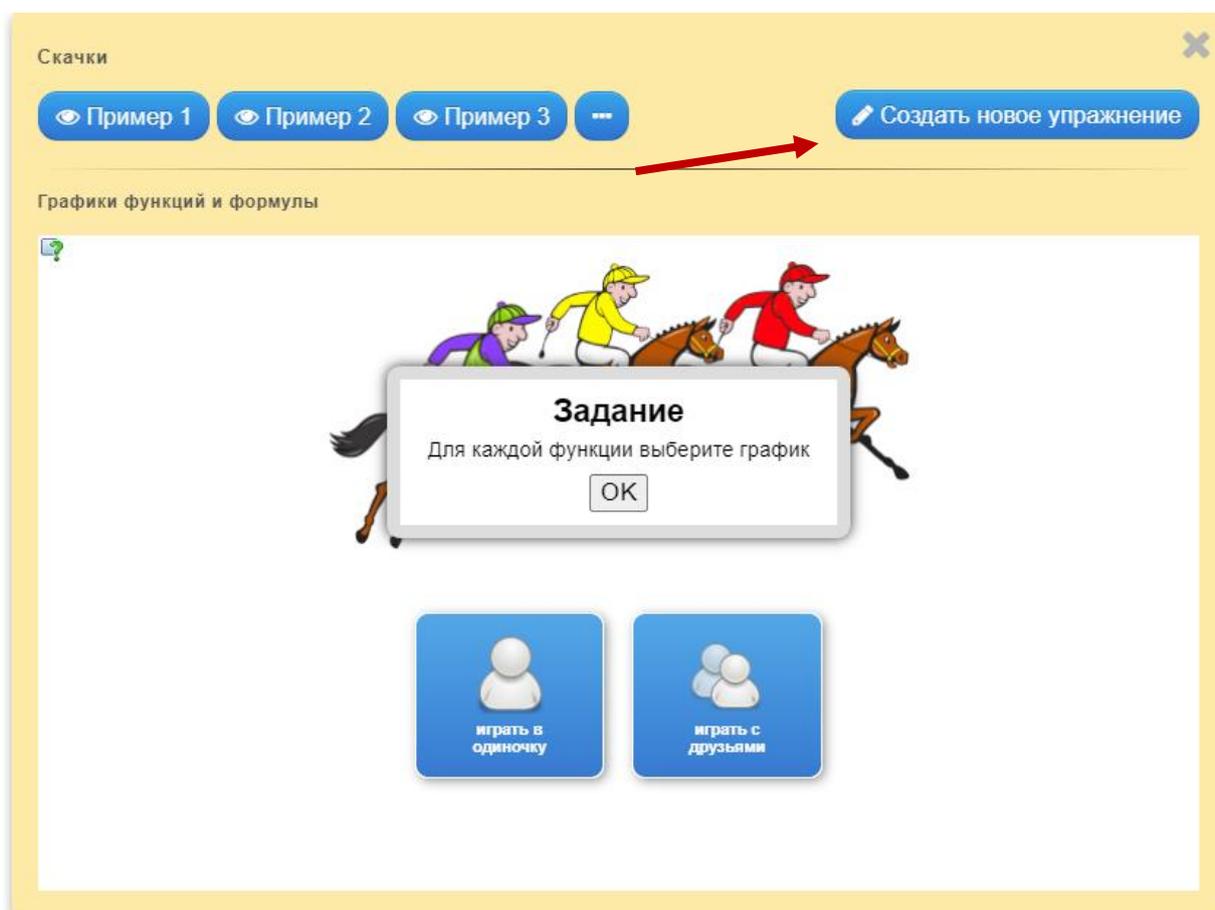
2017-10-16



Создадим упражнение по шаблону - Скачки:



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 :

Первые киевские князья

Описание задания

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

Дорогой друг, предлагаю тебе погрузиться во времена Киевской Руси. Тебе предстоит показать свою эрудицию, блеснуть знаниями, Добро пожаловать в удивительный мир истории!

Отредактируйте раздел **Вопросы и ответы**, введя текст или картинку, или озвученный текст, или аудио, или видео.

В поле **Правильный ответ** задайте информацию в виде текста, картинки, озвученного текста или аудио.

В поле **Неверный ответ** задайте информацию в виде текста, картинки, озвученного текста или аудио.

Для добавления элементов кликайте на кнопку – **Добавить следующий элемент**. Есть ограничение по количеству вопросов: их должно быть не более 15.

### Вопросы и ответы

Введите вопросы (не более 15) и предполагаемые ответы.

Вопрос:

Правильный ответ:

Неверный ответ :

Неверный ответ :

Неверный ответ :

Например, у вас может получиться такой вариант:

### Вопросы и ответы

Введите вопросы (не более 15) и предполагаемые ответы.

Вопрос:  Подсказка: Основатель первой княжеской династии на Руси

Правильный ответ:   Подсказка:

Неверный ответ :   Подсказка:

Неверный ответ :   Подсказка:

Неверный ответ :   Подсказка:

В разделе **Сортировать вопросы** выберите **Случайный порядок** или **Расположено как задано**:

### Сортировать вопросы

Вопросы могут показываться в постоянном или случайном порядке.

расположено как задано ▾  
расположено как задано  
Случайный порядок



Каждый правильный ответ дает одно очко. В качестве альтернативы, только самый быстрый ответ может получить полное количество баллов, а все остальные - только половину балла.

В разделе **Скорость вознаграждается?** Выберите нужное: **Скорость не имеет значения** или **Полные баллы только за самый быстрый ответ:**

### Скорость вознаграждается?

Каждый правильный ответ дает одно очко. В качестве альтернативы, только самый быстрый ответ может получить полное количество баллов, а все остальные - только половину балла.

Скорость не имеет значения ▾  
Скорость не имеет значения

Полные баллы только за самый быстрый ответ

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.

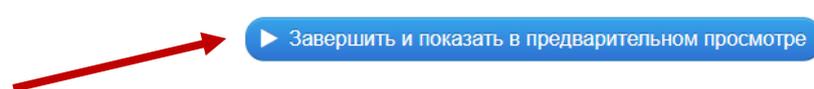
В поле **Помощь** можно разместить подсказки для игроков:

### 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.

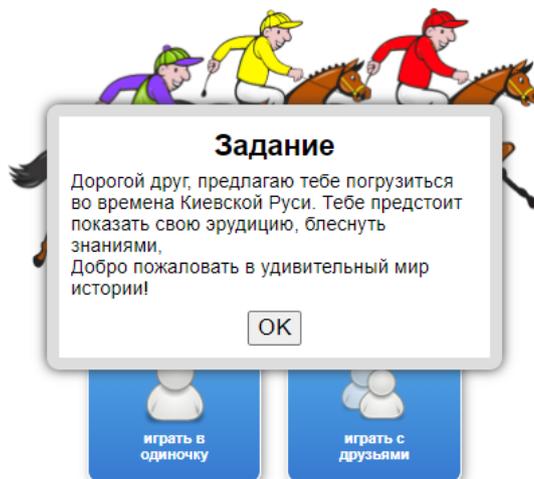


Чтобы закончить редактирование, нажмите кнопку в правом нижнем углу – **Завершить и показать в предварительном просмотре:**



▶ 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:**



← Настроить ещё раз

✓ Сохранить упражнение

#### 1.4. Шаблон «Игра «Парочки»

Во время игры «Парочки» поочерёдно открываются пары табличек, при этом задача обучающегося – определить соответствуют ли таблички друг другу: например, два разных изображения одного и того же объекта, изображение объекта и его название, вопрос и ответ и т.д.

Игра «Парочки» тренирует память, внимание, словесно-логическое мышление школьников. Использовать ее можно на этапах повторения, закрепления учебного материала, а так же в качестве домашнего задания.

В архиве приложения LearningApps содержится большое количество упражнений, созданных с помощью шаблона «Игра «Парочки»:

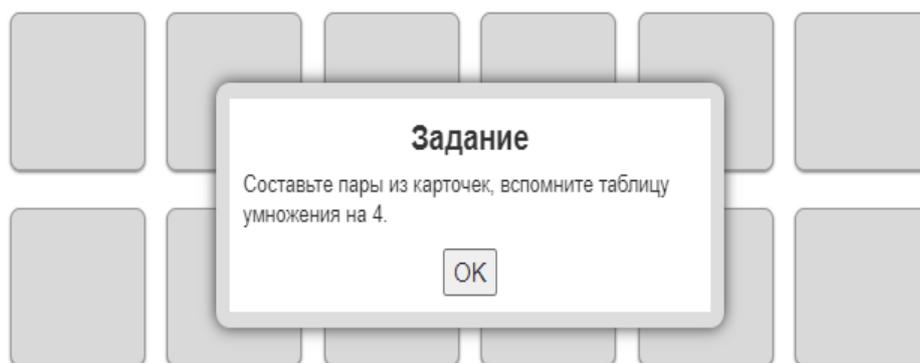
#### *Математика*

Таблица умножения и деления на 4.

2019-11-22 (2019-10-30)



Ходы: 0



Ходы: 7



История

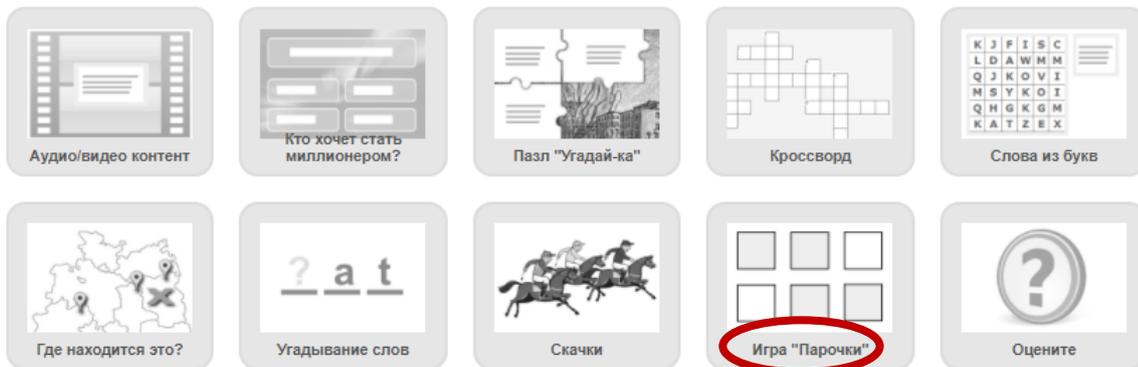
Термины по истории Древней Греции



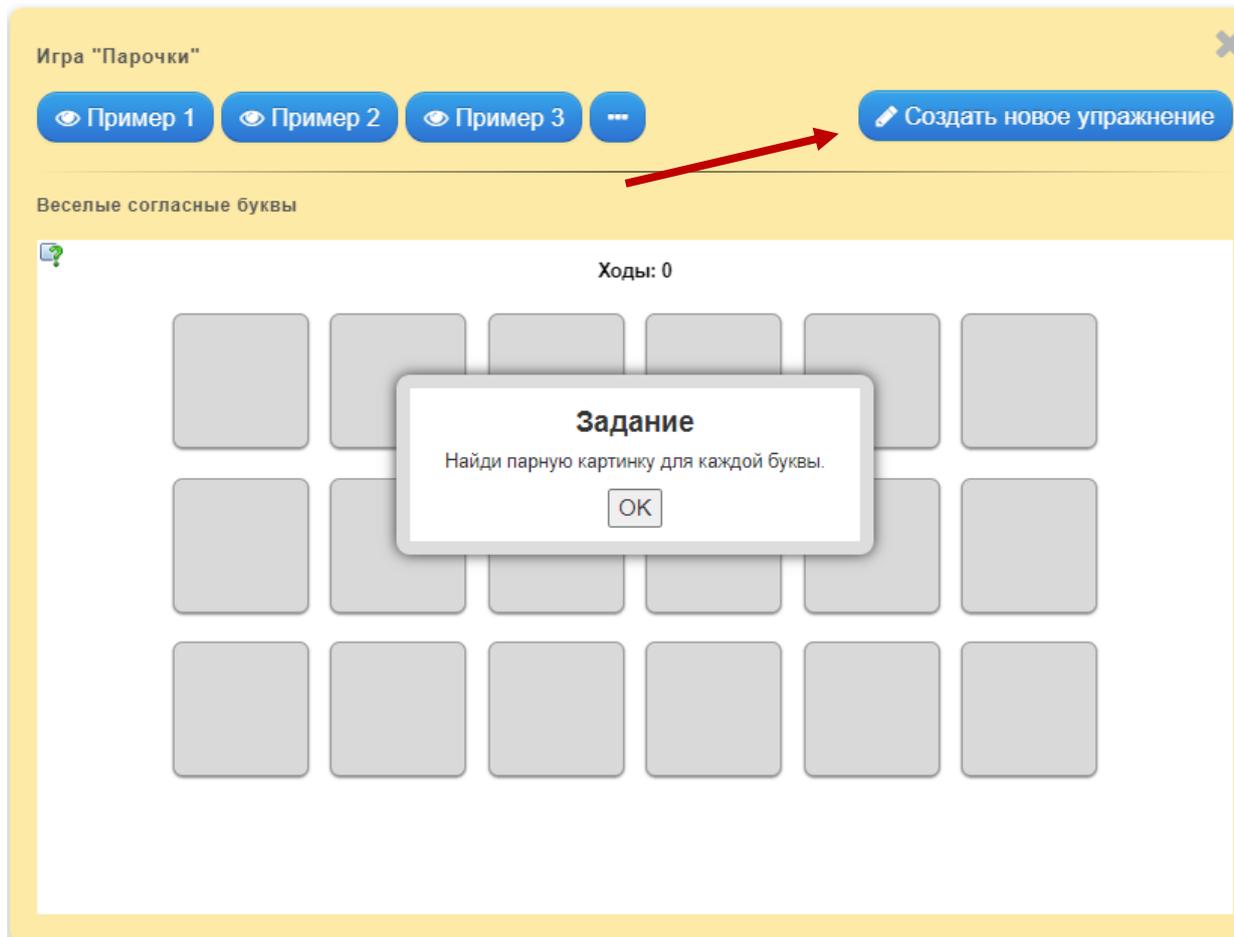
Ходы: 5



Создадим упражнение по шаблону - Игра «Парочки»:



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 ? : 

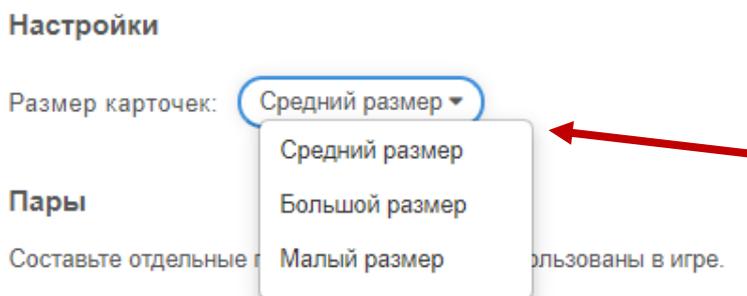
←

**Описание задания**

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

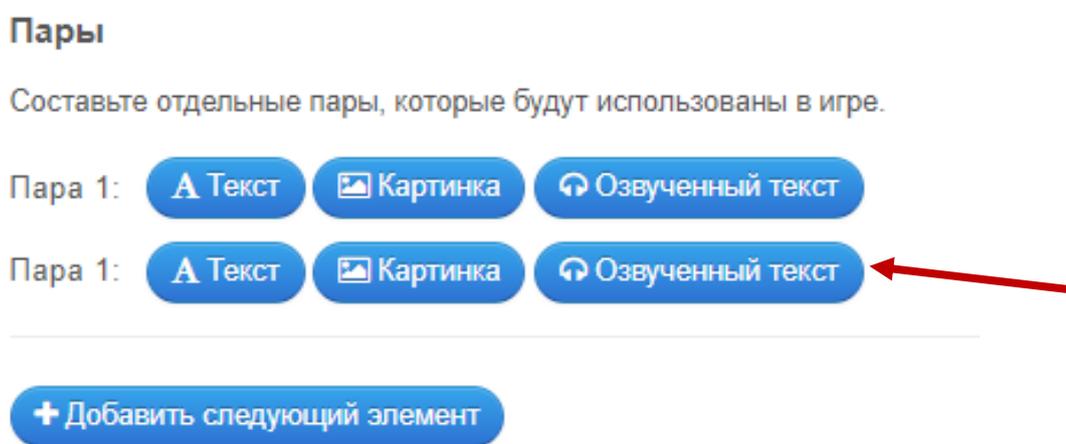
←

В разделе Настройки выберите Размер карточек:

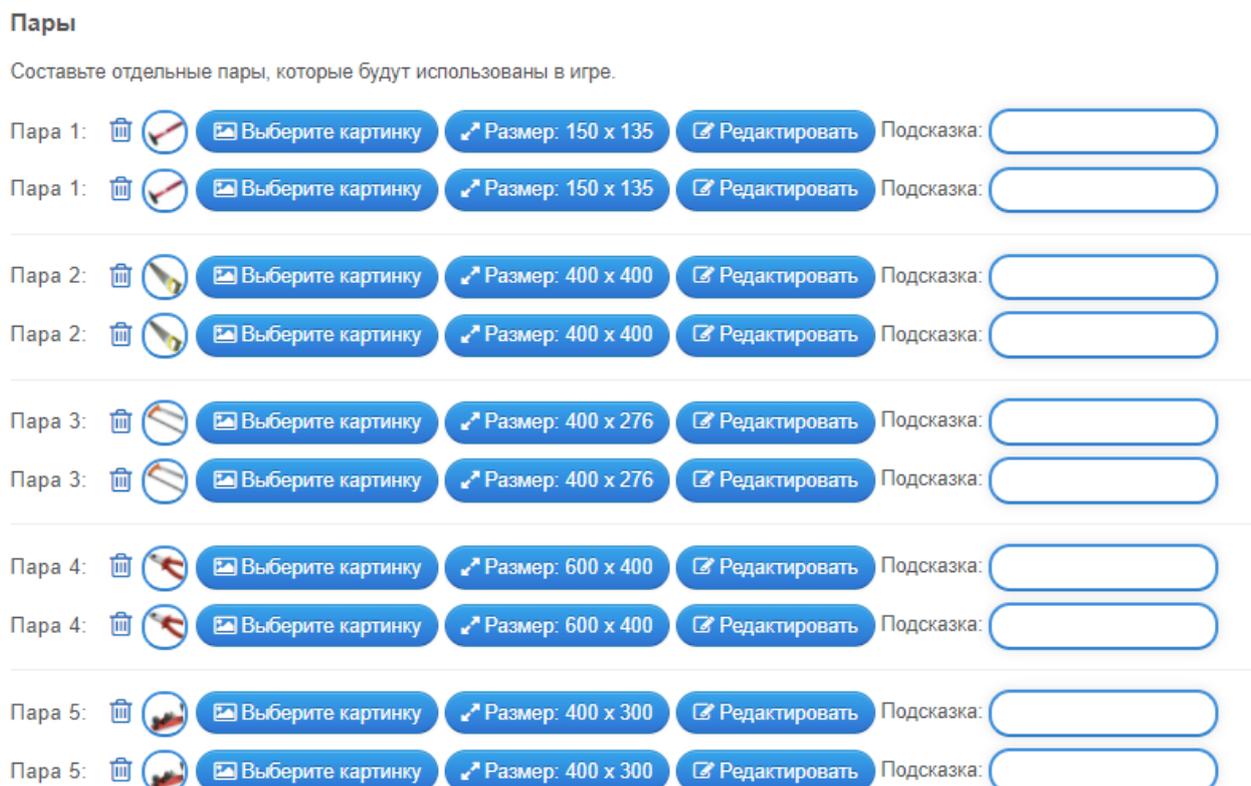


Отредактируйте поле – **Пары**, выбрав **Текст**, **Картинку** или **Озвученный текст** (выбрать можно что-то одно из перечисленного).

С помощью кнопки **Добавить следующий элемент** добавьте новые пары.



После редактирования у нас получилось следующее:

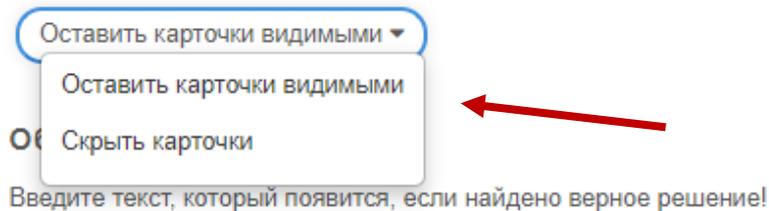


В разделе **Скрыть найденные пары?** выберите нужное:

### Скрыть найденные пары?

Оставить карточки видимыми ▾  
Оставить карточки видимыми  
☐ Скрыть карточки

Введите текст, который появится, если найдено верное решение!



При желании отредактируйте поле **Обратная связь** и поле **Помощь**:

#### Обратная связь

Введите текст, который появится, если найдено верное решение!

Молодец, ты правильно выполнил задание!



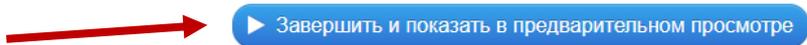
#### Помощь

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.

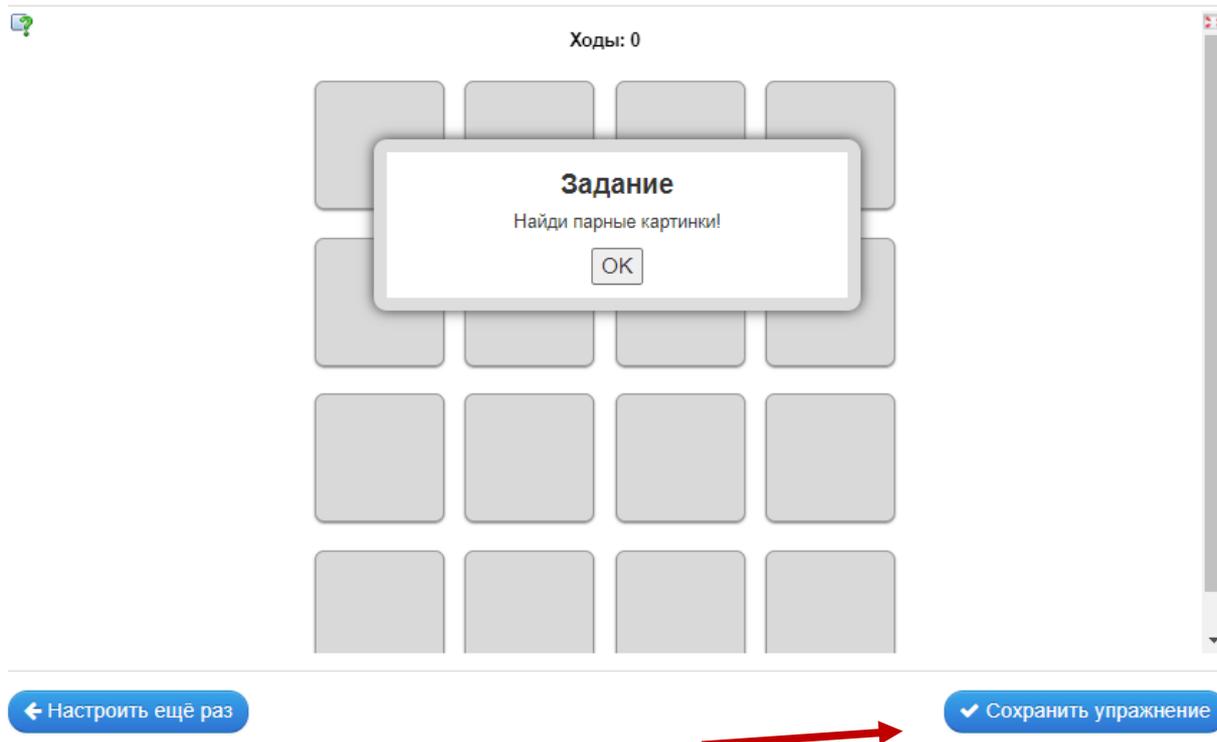


Чтобы закончить редактирование, нажмите кнопку в правом нижнем углу – **Завершить и показать в предварительном просмотре**:

▶ 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**:

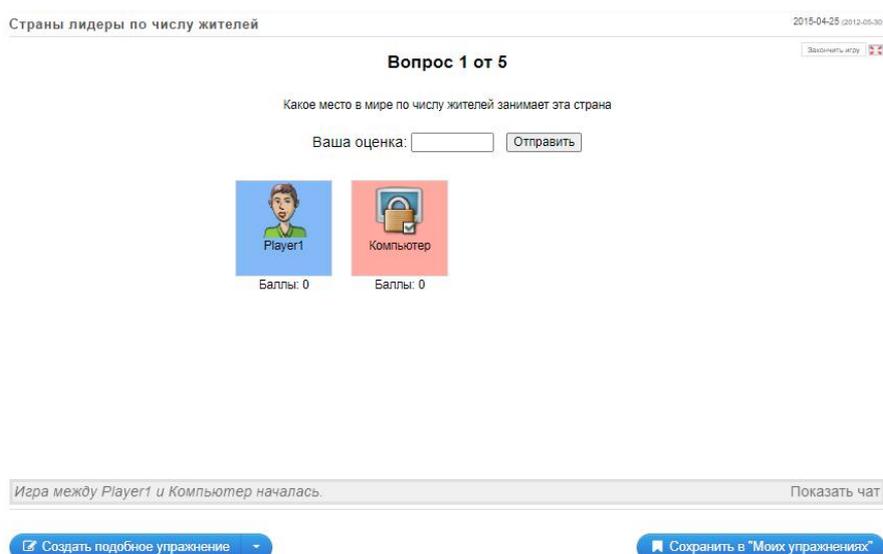


### 1.5. Шаблон «Оцените»

Упражнение, созданное по шаблону «Оцените», состоит в том, чтобы дать правильную оценку чего-либо: размера, массы, расстояния, возраста. В этой игре могут принять участие от 2 до 4 игроков, давая ответы цифрами.

В приложении LearningApps можно найти варианты упражнений, созданных в шаблоне «Оцените» по разным учебным дисциплинам:

#### География



## Химия

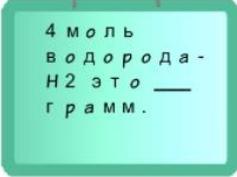
### НАЙДИ МАССУ ВЕЩЕСТВ

2016-06-13 (2016-06-12)

Проверка усвоения понятия -моль. Определение массы от моль и моль от массы.

Закончить игру

Вопрос 1 от 7



Ваша оценка:  Отправить

Player1 Компьютер

Игра между Player1 и Компьютер началась. Показать чат

Создать подобное упражнение

Сохранить в "Моих упражнениях"

## Биология

### Формула цветка крестоцветных

2015-04-25 (2012-06)

Данный вид работы используется для практической работы при определении растений

Закончить игру

Вопрос 1 от 3



Ваша оценка:  Отправить

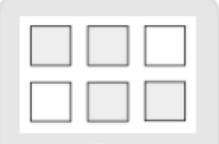
Player1 Компьютер

Игра между Player1 и Компьютер началась. Показать чат

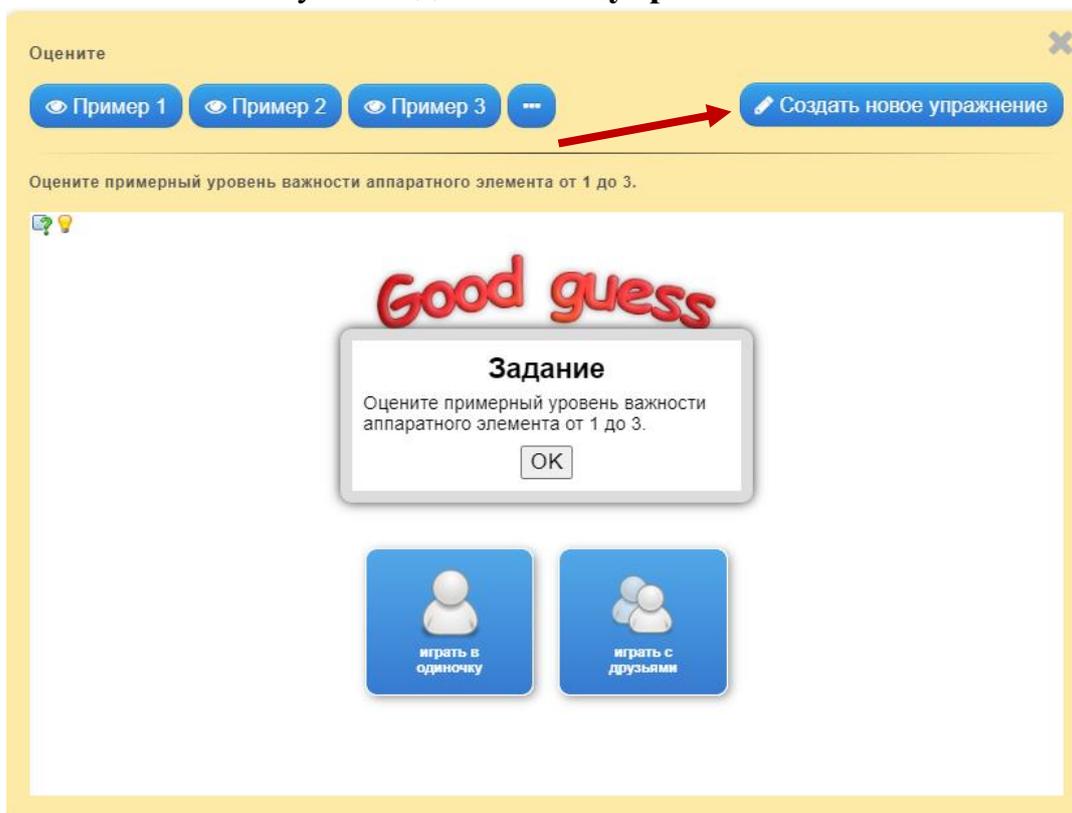
Создать подобное упражнение

Сохранить в "Моих упражнениях"

Создадим упражнение по шаблону - Оцените:

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

Пословицы и поговорки. 6,7 классы. ←

Описание задания ←

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

Пословицы и поговорки украшают нашу речь, делятся с нами мудростью, накопленной предками. Угадай пропущенное слово и ты узнаешь приметы месяца. "У КАЖДОГО МЕСЯЦА СВОИ ПОРЯДКИ" (Вместо слова поставь соответствующую цифру.) ←

Отредактируйте раздел – **Вопросы для игры**.

Для **Вопроса 1** выберите **Текст**, **Картинку**, **Аудио** или **Видео** (выбрать можно что-то одно из перечисленного).

В поле **Решение** укажите ответ в форме полного числа.

С помощью кнопки **Добавить следующий элемент** добавьте новые вопросы.

## Вопросы для игры

В этой игре появляется сначала вопрос. Он может быть задан в форме текста, картинки, фото или видео на ленте времени. Дайте верное решение в форме полного числа.

Вопрос 1:     

Решение :



## После редактирования у нас получилось следующее:

### Вопросы для игры

В этой игре появляется сначала вопрос. Он может быть задан в форме текста, картинки, фото или видео на ленте времени. Дайте верное решение в форме полного числа.

Вопрос 1:    Подсказка: ... - году начало, зиме середина. 

Решение :

Вопрос 2:    Подсказка: ... силён метелью, а март капелью. 

Решение :

Вопрос 3:    Подсказка: ... с водой, апрель с травой. 

Решение :

Вопрос 4:    Подсказка: В ... зима прет. 

Решение :

Вопрос 5:    Подсказка: Коли в ... дождь - будет рожь. 

Решение :

## В разделе **Сортировать вопросы** выберите нужное:

### Сортировать вопросы

Вопросы могут быть как и случайно расположенными, так и по порядку. Если Вы например выбираете вопросы с повышенной трудностью, то выберите по порядку.





По расположению как задано

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.

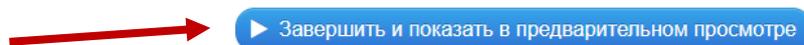
При желании отредактируйте поле **Помощь**:

#### 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.



Чтобы закончить редактирование, нажмите кнопку в правом нижнем углу – **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**:

Пословицы и поговорки. 6,7 классы.



## Good guess

### Задание

Пословицы и поговорки украшают нашу речь, делятся с нами мудростью, накопленной предками. Угадай пропущенное слово и ты узнаешь приметы месяца.  
"У КАЖДОГО МЕСЯЦА СВОИ ПОРЯДКИ"  
(Вместо слова поставь соответствующую цифру.)

ОК

играть в  
одиночку

играть с  
друзьями

← Настроить ещё раз



✓ Сохранить упражнение

## 1.6. Шаблон «Таблица соответствий»

Упражнение, созданное с помощью шаблона «Таблица соответствий», позволяет выстраивать ряды соответствий одновременно по разным признакам (категориям).

В приложении LearningApps можно найти большое количество готовых упражнений по разным предметам, созданных с помощью шаблона «Где находится это?»:

## Биология:

семейства растений  
таблица соответствий

2018-09-18 (2015-12-17)

лилейные      сложноцветные      розоцветные      паслёновые      крестоцветные

**Задание**  
укажите правильно семейства растений  
OK


Сохранить

Создать подобное упражнение

Сохранить в "Моих упражнениях"

## Физика:

Физические величины, характеризующие электрический ток.

2019-09-19 (2019-06-09)

Работа электрического      Работа по перемещению      Ом, ом      В, вольт      P

Физическая величина	Сила тока	Напряжение	Сопротивление	Мощность
Буквенное обозначение				
Единица физической				
Определение				

Сохранить

## Математика:

Тригонометрические функции 2018-09-18 (2015-10-05)

нечетная      четная       $\pi$

Название функции	Период	Числовые значения	График
$y = \sin x$			
$y = \operatorname{tg} x$			
$y = \cos x$			
$y = \operatorname{ctg} x$			

**Задание**

Заполните пустые места в таблице. Для этого из банка ответов, который расположен над таблицей, перетащите ответы и поместите в нужную клетку. Правильные действия будут выделены зеленым цветом. Удачи!

ОК

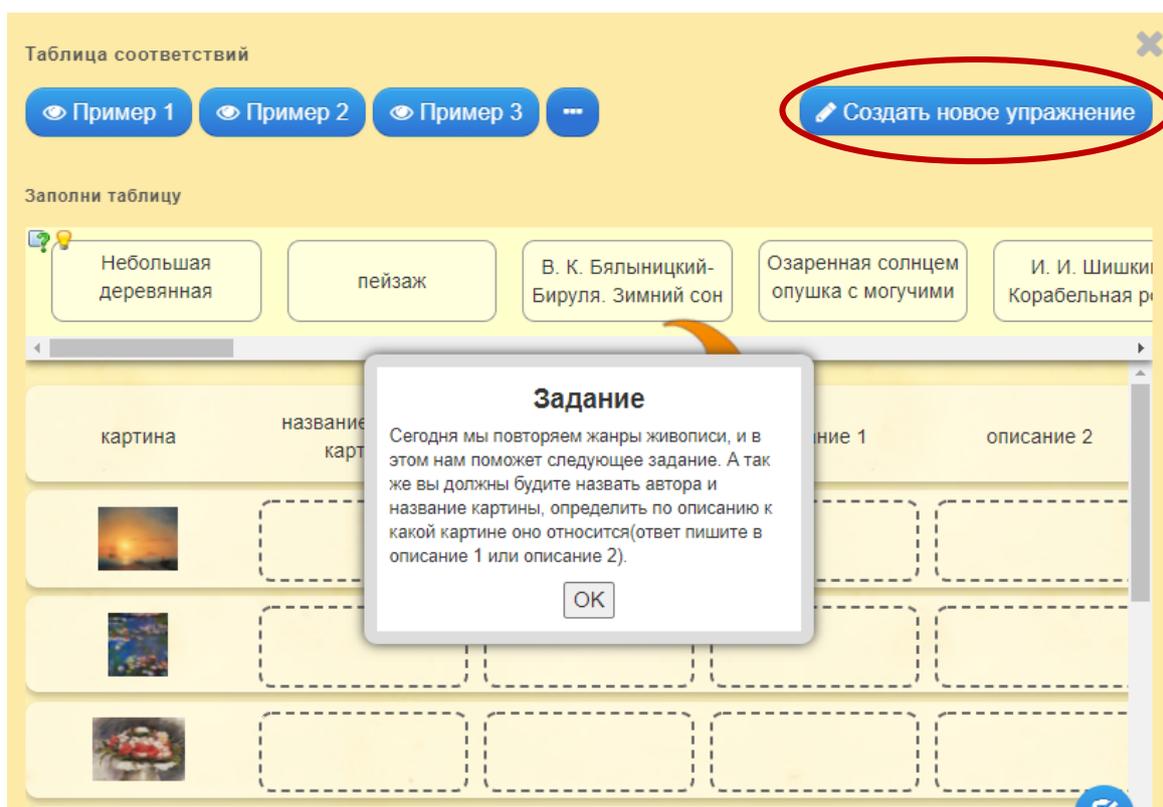
Создадим упражнение по шаблону - «Таблица соответствий»

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 ? :

Семейства цветковых растений

Описание задания

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

Заполни таблицу о семействах цветковых растений

Заполните раздел **Ряды таблицы**.

Каждый ряд разделён на 5 столбцов. Введите информацию для каждого столбца. Ненужные столбцы оставьте пустыми.

Для редактирования первого ряда добавьте информацию в виде **Текста**, **Картинки**, **Озвученного текста**, **Аудио** или **Видео** (выбрать надо что-то одно). Чтобы добавить следующий ряд, кликните на кнопку **Добавить следующий элемент**.

## Ряды таблицы

Каждый ряд разделён на 5 столбцов. Введите информацию для каждого столбца. Ненужные столбцы оставьте пустыми.

Столбец 1:	<input type="button" value="Текст"/>	<input type="button" value="Картинка"/>	<input type="button" value="Озвученный текст"/>	<input type="button" value="Аудио"/>	<input type="button" value="Видео"/>
Столбец 2:	<input type="button" value="Текст"/>	<input type="button" value="Картинка"/>	<input type="button" value="Озвученный текст"/>	<input type="button" value="Аудио"/>	<input type="button" value="Видео"/>
Столбец 3:	<input type="button" value="Текст"/>	<input type="button" value="Картинка"/>	<input type="button" value="Озвученный текст"/>	<input type="button" value="Аудио"/>	<input type="button" value="Видео"/>
Столбец 4:	<input type="button" value="Текст"/>	<input type="button" value="Картинка"/>	<input type="button" value="Озвученный текст"/>	<input type="button" value="Аудио"/>	<input type="button" value="Видео"/>
Столбец 5:	<input type="button" value="Текст"/>	<input type="button" value="Картинка"/>	<input type="button" value="Озвученный текст"/>	<input type="button" value="Аудио"/>	<input type="button" value="Видео"/>

После редактирования у нас получилось следующее:

## Ряды таблицы

Каждый ряд разделён на 5 столбцов. Введите информацию для каждого столбца. Ненужные столбцы оставьте пустыми.

Столбец 1:	<input type="button" value="Текст"/>	<input type="text" value="Семейство"/>
Столбец 2:	<input type="button" value="Текст"/>	<input type="text" value="Формула цветка"/>
Столбец 3:	<input type="button" value="Текст"/>	<input type="text" value="Плод"/>
Столбец 4:	<input type="button" value="Текст"/>	<input type="text" value="Представители семейства"/>
Столбец 5:	<input type="button" value="Текст"/>	<input type="text" value="Рисунок представителей семейства"/>

Столбец 1:	<input type="button" value="Текст"/>	<input type="text" value="Крестоцветные"/>		
Столбец 2:	<input type="button" value="Текст"/>	<input type="text" value="Ч4Л4Т2+ 4П1"/>		
Столбец 3:	<input type="button" value="Текст"/>	<input type="text" value="стручок"/>		
Столбец 4:	<input type="button" value="Текст"/>	<input type="text" value="капуста, редька, репа, пастушья сумка, хрен"/>		
Столбец 5:	<input type="button" value="Картинка"/>	<input type="button" value="Выберите картинку"/>	<input type="button" value="Размер: 821 x 456"/>	<input type="button" value="Редактировать"/>

Столбец 1:	<input type="button" value="Текст"/>	<input type="text" value="Бобовые"/>		
Столбец 2:	<input type="button" value="Текст"/>	<input type="text" value="Ч(5)Л1+2+(2)Т(9) + 1П1"/>		
Столбец 3:	<input type="button" value="Текст"/>	<input type="text" value="боб"/>		
Столбец 4:	<input type="button" value="Текст"/>	<input type="text" value="горох, фасоль, бобы, соя, клевер, эспарцет"/>		
Столбец 5:	<input type="button" value="Картинка"/>	<input type="button" value="Выберите картинку"/>	<input type="button" value="Размер: 365 x 565"/>	<input type="button" value="Редактировать"/>

В разделе **Настройки** поставьте галочки, чтобы сделать нужные настройки задания. Если содержимое колонок можно вводить в произвольном порядке, снимите галочку с первого пункта.

## Настройки

Выберите нужные настройки. Если содержимое колонок можно вводить в произвольном порядке, снимите галочку с первого пункта.

- Не позволять произвольного порядка заполнения внутри столбцов. У каждой ячейки своё место.
- Закрепить первый ряд (например, в качестве заглавного ряда таблицы).
- 1. Столбец закрепить (показывать уже заполненным).
- 2. Столбец закрепить (показывать уже заполненным).
- 3. Столбец закрепить (показывать уже заполненным).
- 4. Столбец закрепить (показывать уже заполненным).
- 5. Столбец закрепить (показывать уже заполненным).

При необходимости можно отредактировать поле Обратная связь:

### Обратная связь

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

Ты отлично выполнил задание!

В поле **Помощь** можно разместить подсказки, которые пользователь сможет увидеть с помощью значка  в верхнем левом углу. Если хотите, можете оставить это поле пустым.

### Помощь

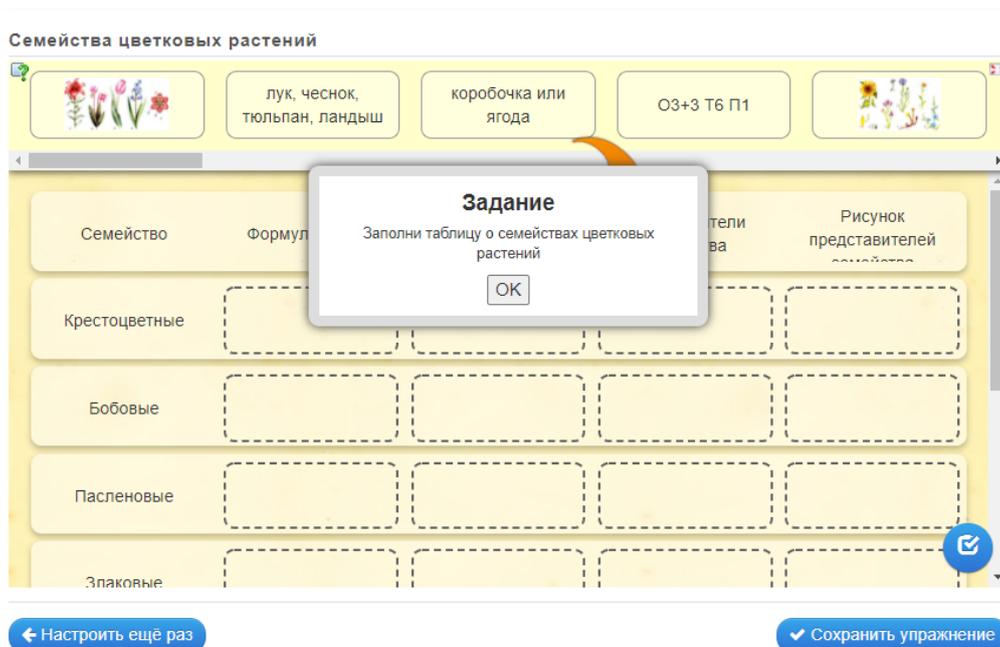
Вы можете создать для выполнения упражнения подсказки, которые пользователь сможет увидеть с помощью значка в верхнем левом углу. Если хотите, можете оставить это поле пустым.

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. Чтобы сохранить упражнение в своей папке, кликните на кнопку в правом нижнем углу – **Сохранить упражнение:**



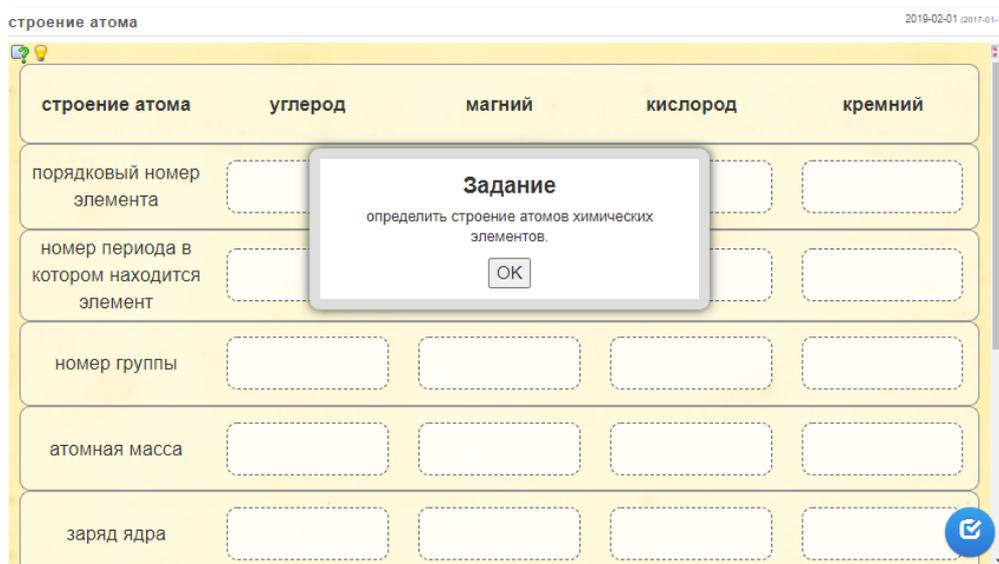
### 1.7. Шаблон «Заполнить таблицу»

Шаблон «Заполнить таблицу» имеет максимальное количество столбцов – 5, количество строк – 10. По заданию таблицу надо заполнить правильными данными. Таблица создаётся автоматически, но при этом можно корректировать её внешний вид. Например, можно открыть только верхнюю строку и любое количество столбцов к ней.

Для педагога важно грамотно сформулировать задание, чтобы обучающему было понятно, какие данные нужно вписывать в таблицу.

Приложение LearningApps содержит большое количество готовых упражнений по разным предметам, созданных с помощью шаблона «Заполнить таблицу».

**Химия:**



## Информатика:

Единицы измерения информации

2019-02-01 (2015-08-11)

1	Переведите в байты	2	Переведите в Килобайты
56 бит	<input type="text"/>		<input type="text"/>
10 Кбайт	<input type="text"/>		<input type="text"/>
4 Мбайта	<input type="text"/>	835584 бита	<input type="text"/>
1,5 Гбайта	<input type="text"/>	25 Гбайт	<input type="text"/>

**Задание**  
Введите ответ (только число)  
OK

## Русский язык:

Выпиши основу предложения

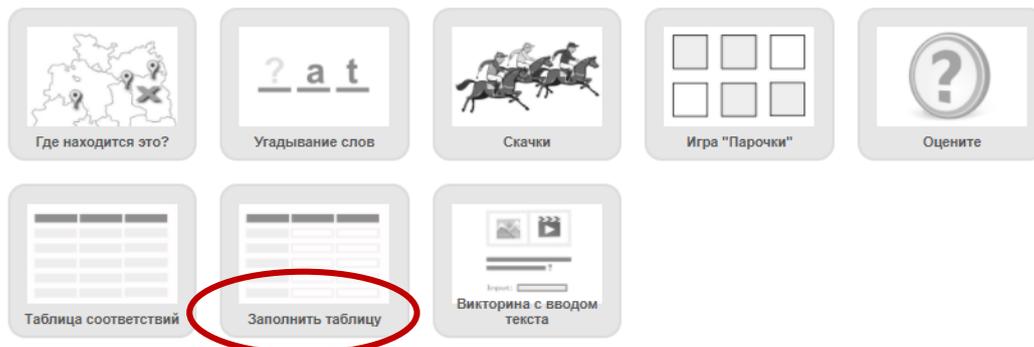
2019-02-01 (2017-01-)

5 класс. Работа дома, после повторения правила.

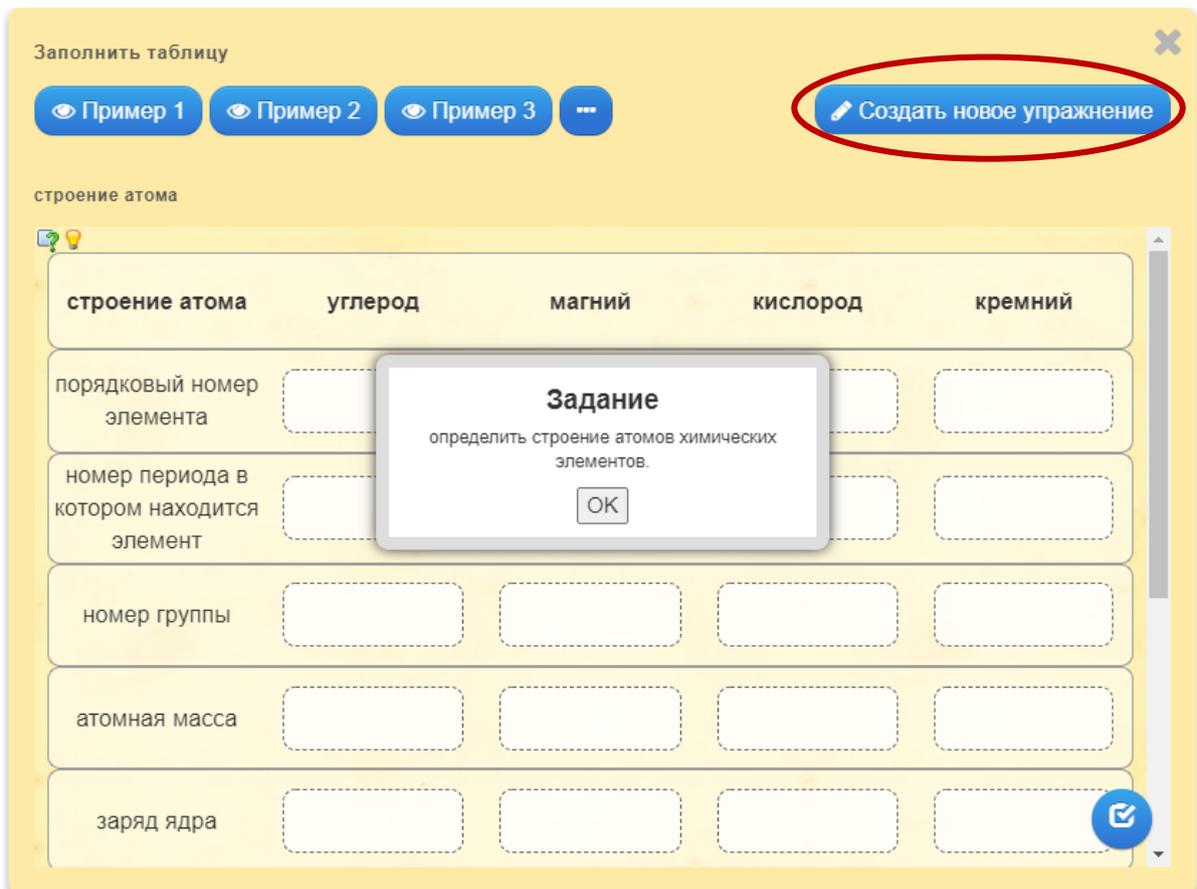
Предложение	Подлежащее	Сказуемое
Красив и печален русский лес осенние дни.	<input type="text"/>	<input type="text"/>
На золотом фоне пожелтевшие листья выделяются яркие пятнышки кленов и осин.	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Шелестит под ногами листва.	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Кое-где виднеется шляпка позднего подосиновика.	<input type="text"/>	<input type="text"/>
В небе косяком пролетают журавли.	<input type="text"/>	<input type="text"/>

**Задание**  
Выпиши основу предложения.  
Если заполнишь правильно, то клетка станет  
зеленого цвета.  
OK

Создадим упражнение по шаблону - «Заполнить таблицу»



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 ? :

Синонимы

Описание задания

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

Подбери синонимы к слову

Заполните раздел **Таблица**.

Введите содержимое ячеек таблицы. Неиспользуемые поля оставьте пустыми. Если возможно несколько вариантов ответа, укажите их через точку с запятой (;).

Для редактирования **Ряда 1** добавьте информацию в **Колонку 1**.

Чтобы добавить новую колонку, кликните на кнопку **Добавить колонку**.

Чтобы добавить следующий ряд, кликните на кнопку **Добавить следующий элемент**.

### Таблица

Введите содержимое ячеек таблицы. Неиспользуемые поля оставьте пустыми. Если возможно несколько вариантов ответа, укажите их через ;

#### Ряд 1

Колонка 1:

+ Добавить колонку

+ Добавить ряд

После редактирования у нас получилось следующее:

### Таблица

Введите содержимое ячеек таблицы. Неиспользуемые поля оставьте пустыми. Если возможно несколько вариантов ответа, укажите их через ;

#### Ряд 1

Колонка 1:

дорога

Колонка 2:

распутица

Колонка 3:

простор

Колонка 4:

метель

Колонка 5:

пустык

#### Ряд 2

Колонка 1:

линия

Колонка 2:

бездорожье

Колонка 3:

ширь

Колонка 4:

вьюга

Колонка 5:

мелочь

#### Ряд 3

Колонка 1:

путь

Колонка 2:

беспутица

Колонка 3:

даль

Колонка 4:

буран

В разделе **Настройки** поставьте галочки, чтобы сделать нужные настройки задания. Если содержимое колонок можно вводить в произвольном порядке, снимите галочку с первого пункта.

## Настройки

Выберите нужные настройки. Если содержимое колонок можно вводить в произвольном порядке, снимите галочку с первого пункта.

- Элементы принадлежат друг другу строка за строкой 
- Ввод с учетом регистра.
- Записать только ответ решения.
- Закрепить первый ряд (например, в качестве заглавного ряда таблицы).
- Укажите вторую строку (например, как модель)
- 1. Закрепить содержимое колонки.
- 2. Закрепить содержимое колонки.
- 3. Закрепить содержимое колонки.
- 4. Закрепить содержимое колонки.
- 5. Закрепить содержимое колонки.

При необходимости можно отредактировать поле Обратная связь:

### Обратная связь

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

Ты отлично выполнил задание! 

В поле **Помощь** можно разместить подсказки, которые пользователь сможет увидеть с помощью значка  в верхнем левом углу. Если хотите, можете оставить это поле пустым.

### Помощь

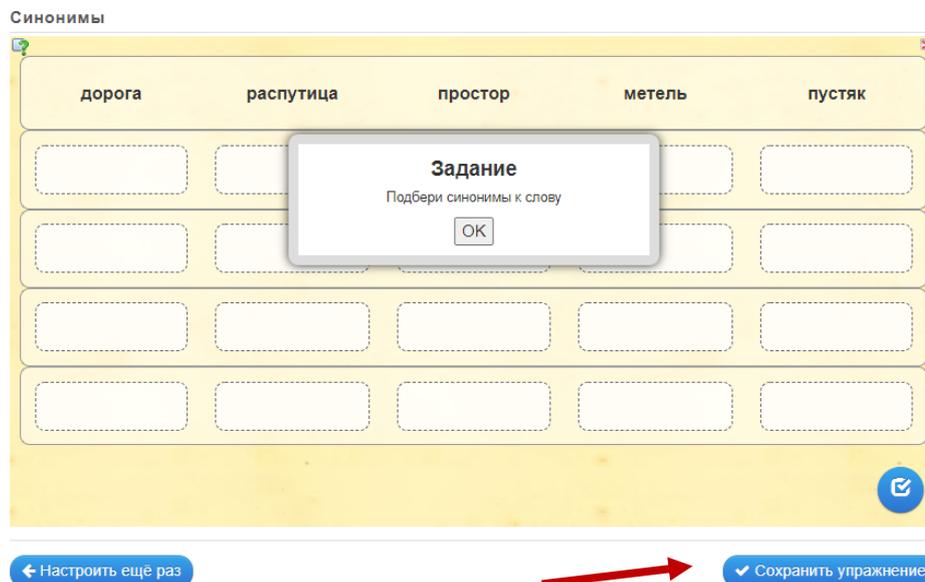
Вы можете создать для выполнения упражнения подсказки, которые пользователь сможет увидеть с помощью значка в верхнем левом углу. Если хотите, можете оставить это поле пустым.



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

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

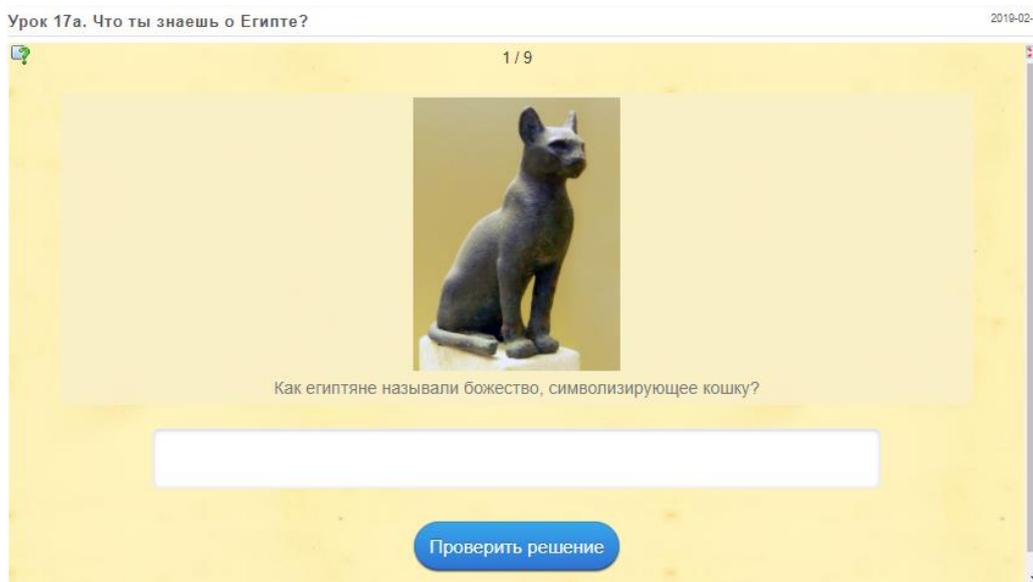


### 1.8. Шаблон «Викторина с вводом текста»

В шаблоне «Викторина с вводом текста» предполагаются ответы, которые надо вводить в виде текста. Есть возможность настроить один или несколько правильных ответов. Использовать шаблон можно для создания ребусов и других занимательных упражнений.

Приложение LearningApps содержит большое количество готовых упражнений по разным предметам, созданных с помощью шаблона «Викторина с вводом текста»

**История:**



## Химия:

Растворы, электролитическая диссоциация, растворимость, кристаллогидраты (Задания части В из ЦТ, РТ и ДРТ всех лет) 2020-06-04 (2019-03-13)

1 / 15

В7. Чтобы нейтрализовать раствор массой 16,25 г, который содержит HI и CsI, необходимо добавить раствор объемом 20 см<sup>3</sup> с концентрацией CsOH 0,5 моль/дм<sup>3</sup>. А чтобы нейтрализовать полученный раствор I<sup>-</sup> в полученном нейтральном растворе необходимо добавить раствор объемом 50 см<sup>3</sup> с концентрацией нитрата натрия 0,5 моль/дм<sup>3</sup>. Вычислите массовую долю нитрата натрия в полученном растворе.

**Задание**

С помощью клавиатуры введите правильный ответ. Округление в ответе производите до целого числа, а в промежуточных вычислениях – до третьего знака после запятой. При любом ответе вы увидите ссылку на видео-объяснение теста. Просто скопируйте её, вставьте в адресную строку на новой странице и нажмите "Enter". Если на экране ничего не появилось, попробуйте обновить страницу.

OK

## Математика:

Площади фигур.

2019-02-01 (2017-01-26)

1 / 10

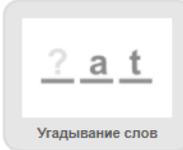
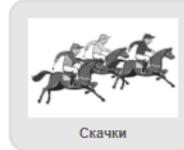
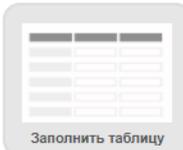
Найдите площадь многоугольника.

**Задание**

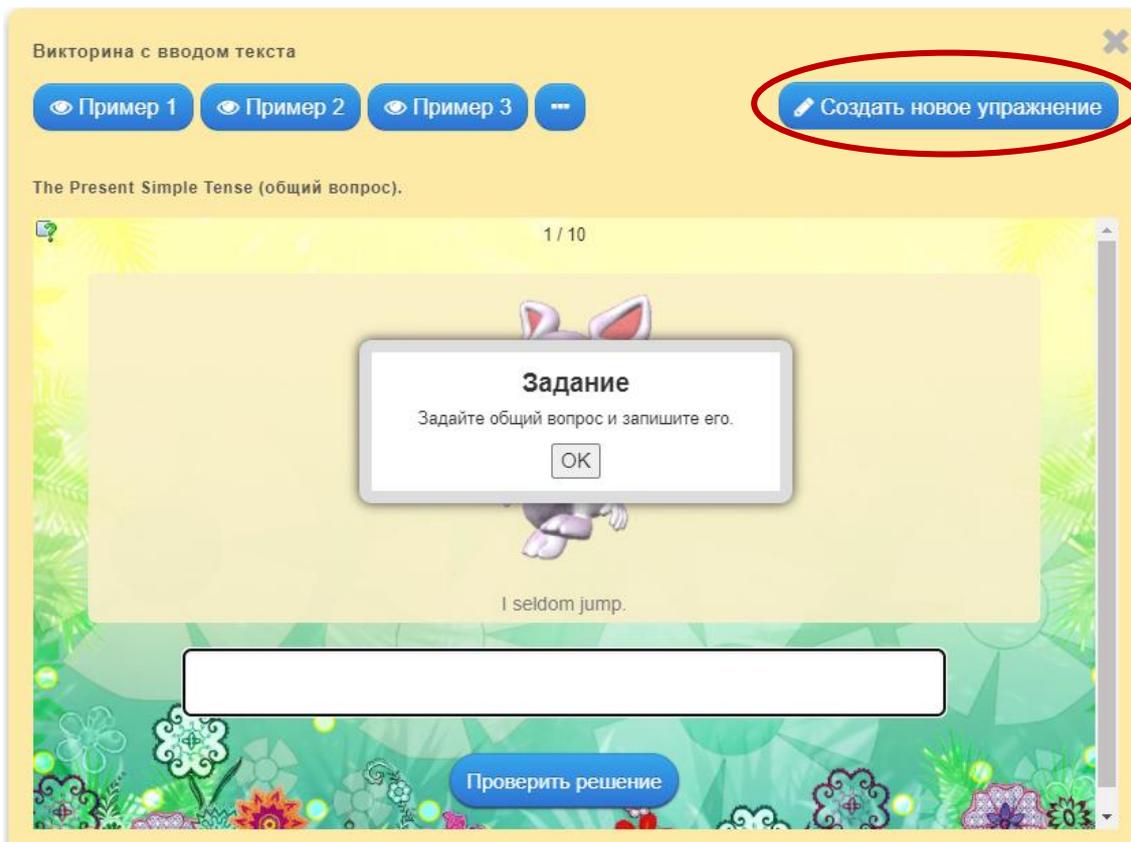
Формула Пика (теорема Пика):  
Площадь многоугольника с целочисленными координатами равна  $S = B + \frac{\Gamma}{2} - 1$ , где  $B$  – количество целочисленных точек внутри многоугольника,  $\Gamma$  – количество целочисленных точек на границе многоугольника.  
На клетчатой бумаге с размером клетки 1x1 изображен многоугольник. Найдите его площадь.

OK

Создадим упражнение по шаблону - «**Викторина с вводом текста**»

 <p>Где находится это?</p>	 <p>Угадывание слов</p>	 <p>Скачки</p>	 <p>Игра "Парочки"</p>	 <p>Оцените</p>
 <p>Таблица соответствий</p>	 <p>Заполнить таблицу</p>	 <p>Викторина с вводом текста</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 ? :

Описание задания

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

Заполните раздел **Вопросы**.

Для редактирования **Вопроса 1** добавьте информацию в виде **Текста**, **Картинки**, **Озвученного текста**, **Аудио** или **Видео** (выбрать надо что-то одно).  
В поле **Ответ(ы)** правильный ответ или список правильных ответов, разделенных точкой с запятой (;).

В полях **Подсказка Неправильно** и **Подсказка Правильно** укажите верен ли был ответ, при необходимости дополните эти поля интересной информацией. Чтобы добавить следующий вопрос, кликните на кнопку **Добавить следующий элемент**.

#### Вопросы

Введите вопрос и правильный ответ или список правильных ответов, разделенных точкой с запятой (;). Информационный текст может быть дополнительно определен в случае правильного / неправильного решения.

Вопрос 1:

Текст  Картинка  Озвученный текст  Аудио  Видео

Ответ(ы):

Подсказка Неправильно:

Подсказка Правильно:

[+ Добавить следующий элемент](#)

После редактирования у нас получилось следующее:

Вопрос 3:

Выберите картинку  Размер: 800 x 1055

Подсказка:

Ответ(ы): Калимантан

Подсказка Неправильно: Неправильно

Подсказка Правильно: Молодец

Вопрос 4:

Выберите картинку  Размер: 204 x 475

Подсказка:

Ответ(ы): Сахалин

Подсказка Неправильно: Неправильно

Подсказка Правильно: Правильно! Это самый большой остров России

Вопрос 5:

Выберите картинку  Размер: 0 x 0

Подсказка:

Ответ(ы): Великобритания

Подсказка Неправильно: Неправильно

Подсказка Правильно: Молодец

[+ Добавить следующий элемент](#)

В разделе **Настройки** поставьте галочки, чтобы сделать нужные настройки задания.

## Настройки

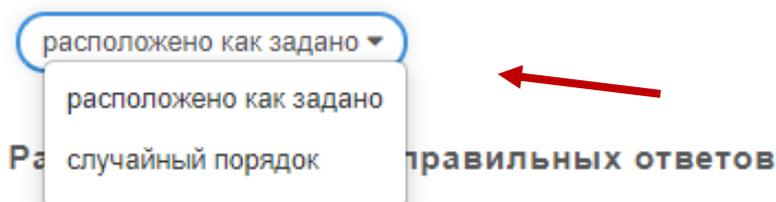
Вы чувствительны к регистру? Если эта функция активирована, запись оценивается как неправильная, если написание не полностью соответствует спецификации. Достаточно ли, если ответ включен во входные данные (например, поиск - 300, а вход - 300 метров)?

- Ввод с учетом регистра.
- Нужно только решение.

В разделе **Сортировать вопросы** выберите расположение вопросов:

### Сортировать вопросы

Вопросы могут показываться в постоянном или случайном порядке.



При неправильном ответе верное решение может быть показано по запросу.

В разделе **Разрешить просмотр правильных ответов** снимите галочку, если не хотите разрешать показ правильного ответа, если задание выполнено неверно:

### Разрешить просмотр правильных ответов

При неправильном ответе верное решение может быть показано по запросу.

- Разрешить просмотр правильных ответов

При необходимости можно отредактировать поле Обратная связь:

### Обратная связь

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



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

### Фоновая картинка

Выберите фоновую картинку для кроссворда, если желаете.



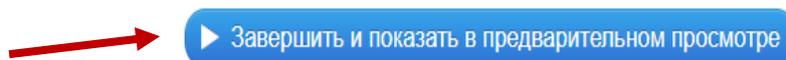
В поле **Помощь** можно разместить подсказки, которые пользователь сможет увидеть с помощью значка  в верхнем левом углу. Если хотите, можете оставить это поле пустым.

## 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.



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



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

Названия островов



← Настроить ещё раз

✓ Сохранить упражнение

## 2. Опция «Создать коллекцию»

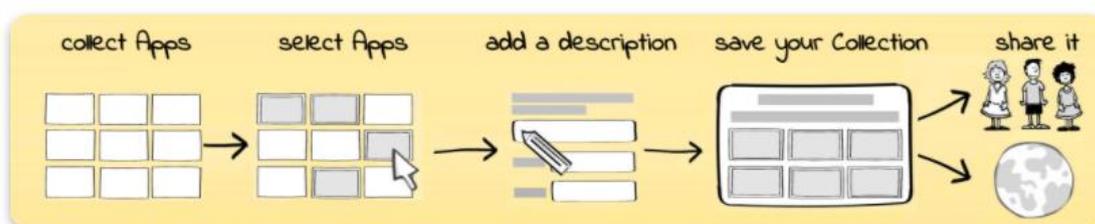
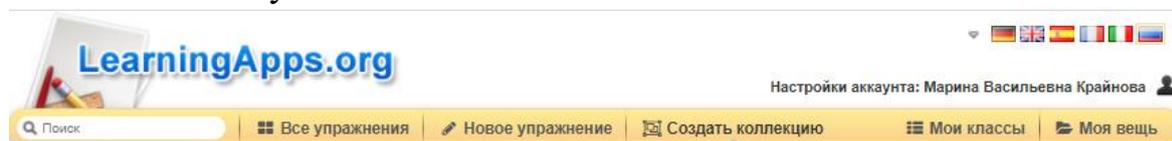
В мае 2021 года в приложение LearningApps были внесены изменения по работе с помощью опции «Мои классы», поскольку папки классов и учетные записи учащихся неоднократно приводили к жалобам с точки зрения защиты данных.

В настоящее время разработана новая система управления классами и материалами для студентов с помощью опции «Создать коллекцию». Найдено решение, когда учащимся не нужно регистрироваться, а статус работы по-прежнему можно отслеживать

Если педагоги использовали классы в LearningApps.org до мая 2021 года, то их необходимо перенести в коллекции, так как оставшиеся классы будут автоматически удалены до конца 2021 года.

### Пошаговая инструкция по работе с опцией «Создать коллекцию»

Кликните на кнопку «Create new collection».



Short introduction to collections with pictures (English)

Что такое коллекции?

Create new collection

Заполните поле **Collection title**:

Collection title

Язык дисплея : [Flags]

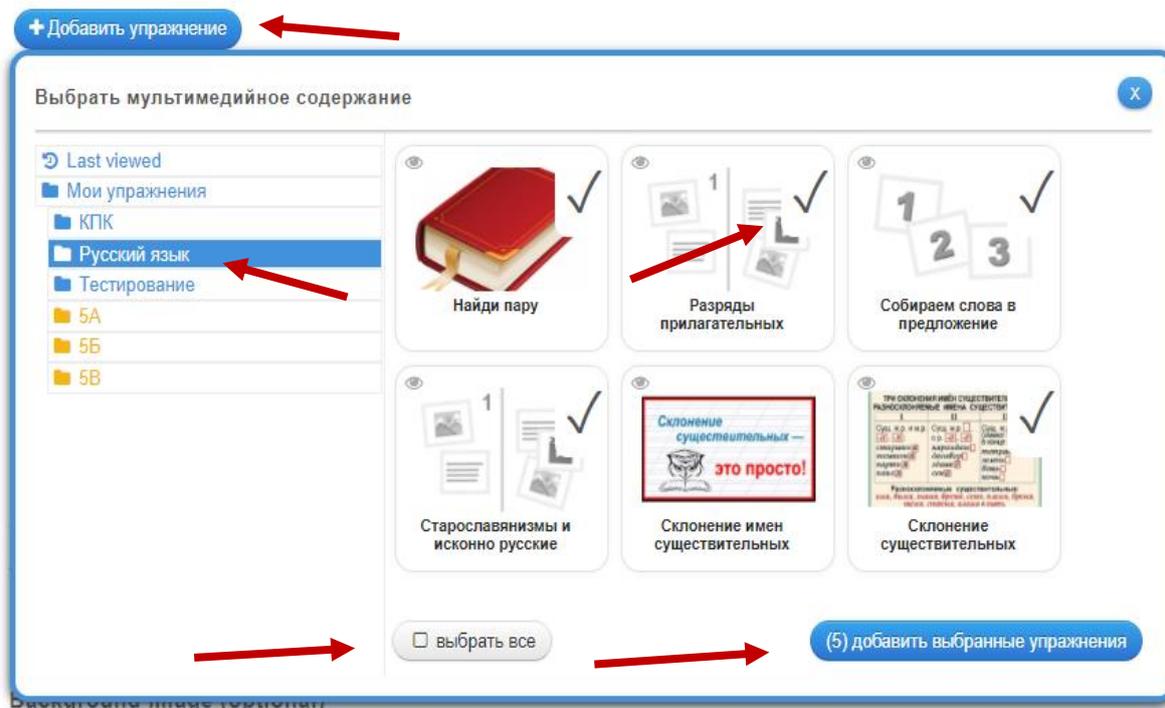
Русский язык, 5 класс

В разделе **Apps** кликните на кнопку **Добавить упражнение** и выберите упражнения для обучающихся этой группы.

Можно выбрать все упражнения, поставив галочку на кнопке **Выбрать всё** или кликнуть на те упражнения, которые нужно добавить (в этом случае в правом верхнем углу иконки упражнения появится галочка).

Далее кликните на кнопку **Добавить выбранные упражнения**.

## Apps



После этого все выбранные упражнения появятся в разделе **Apps**. Здесь можно удалить ненужное упражнение, кликнув на красную иконку с корзиной в правом верхнем углу или добавить новое, кликнув на кнопку **Добавить упражнение**.

## Apps



В разделе **Unlock apps in sequence** (Последовательная разблокировка приложений) можно поставить галочку, если необходимо выполнять все упражнения последовательно. В этом случае обучающийся не сможет выполнить следующее упражнение, если не решено предыдущее.

По умолчанию приложения могут обрабатываться в любом порядке. При желании приложения можно редактировать только одно за другим, если предыдущее было решено.

#### Unlock apps in sequence

The default is that the apps can be processed in any order. Optionally, the apps can only be edited one after the other if the previous one has been solved.

Unlock apps in sequence



В разделе Отслеживание рабочего уровня можно поставить галочку, если учитель хочет иметь отображаемого статуса работы. Но в этом случае обучающиеся должны зарегистрироваться после решения упражнений, указав перед своим именем класс. Статус работы будет автоматически удален через год.

#### Отслеживание рабочего уровня

Students can register after solving an app. The teacher can have an overview of the work status displayed. The work status is automatically deleted after one year. Note: When teaching in several classes, students should put their class in front of their name.

Отслеживание рабочего уровня



В разделе **Allow create or add new apps** (Разрешить создавать или добавлять новые приложения) можно поставить галочку, если необходимо дать возможность создавать упражнения в этой коллекции и делиться ими любому пользователю. Для этого не требуется учетная запись LearningApps. Эту опцию можно отключить позднее в случае необходимости.

#### Allow create or add new apps

Anyone can create and share apps in this collection. No LearningApps account is required to do so. This option can be deactivated at any time.

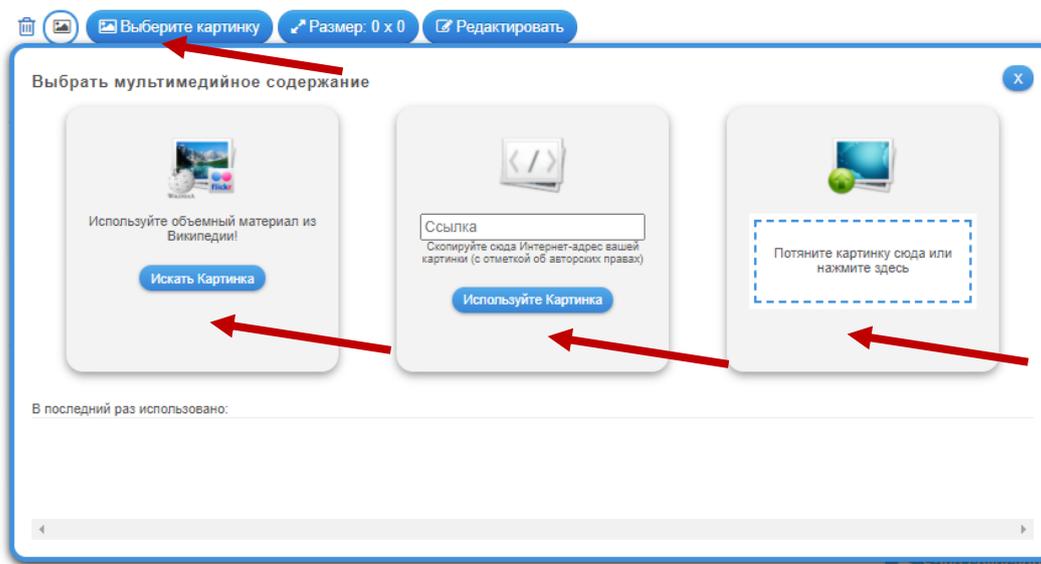
Allow create or add new apps



В разделе **Background image** (Фоновое изображение) по желанию выберите фоновое изображение для коллекции, кликнув на кнопку **Выберите картинку**, а затем воспользуйтесь одним из трех предложенных способов и найдите картинку в Википедии, по ссылке из интернета или в файлах своего компьютера:

### Background image (optional)

Select a background image for the collection if you like.



В поле **Feedback** (Отзыв) можно разместить текст обратной связи, который отображается, когда все упражнения решены.

### Feedback (optional)

You can provide a feedback text which is displayed when all apps have been solved.

Спасибо за выполненную работу!

В поле **Description / Hints on start** (Описание / подсказки по запуску) можно разместить текст с инструкцией, который будет отображаться при запуске коллекции с упражнениями.

После окончания редактирования всех веб-страниц кликните на кнопку **Save collection**

### Description / Hints on start (optional)

This text is displayed when the collection is started.

Ребята, в этой коллекции размещены все упражнения для домашнего задания.  
Выполните эти упражнения к 12 ноября.

Save collection

В результате мы получили следующую коллекцию:

LearningApps.org

Настройки аккаунта: Марина Васильевна Крайнова

Поиск

Все упражнения Новое упражнение Создать коллекцию Мои классы Моя вещь

Русский язык, 5 класс 2021-10-22 Overview

**Задание**

Ребята, в этой коллекции размещены все упражнения для домашнего задания. Выполните эти упражнения к 12 ноября.

OK

Разряды прилагательных

Найди пару

Старославянизмы и исконно русские слова

создание аналогичной коллекции

show this collection to others on my profile page

Edit collection

Снизу под коллекцией размещены `show this collection to others on my profile page` показать эту коллекцию другим на странице моего профиля.

Упражнения, которые входят в коллекцию, можно сгруппировать и снабдить субтитрами или инструкциями.

Если необходимо, можно так настроить показ окна с инструкцией, чтобы он отображался в качестве обратной связи после решения всех упражнений коллекции.

Чтобы пригласить обучающихся в коллекцию, сообщите им ссылку на коллекцию или QR-код:

Use collection

Сообщить о проблеме

Ссылка: <https://learningapps.org/watch?v=pqf6hj7qa21>

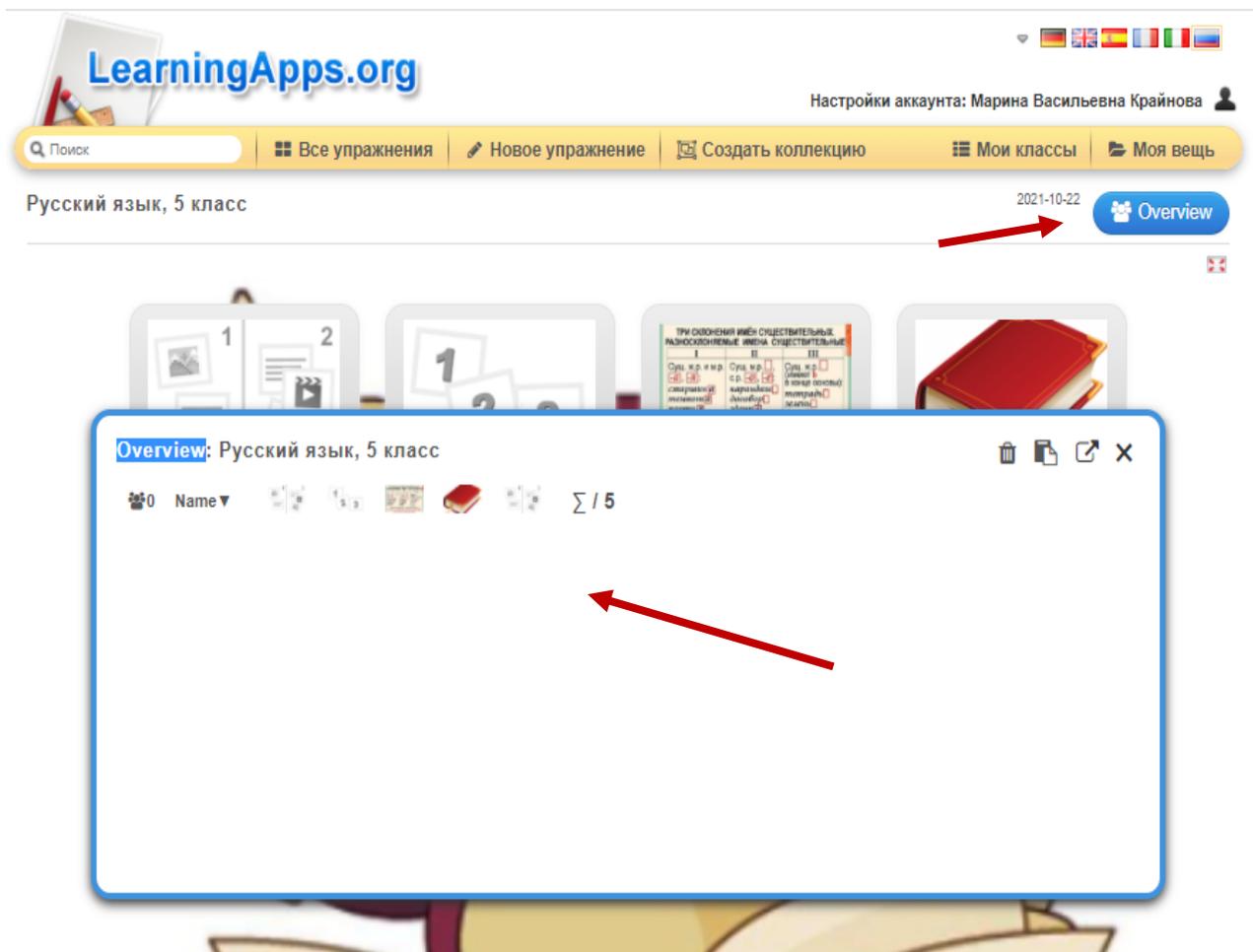
Встроить: `<iframe src="https://learningapps.org/watch?v=pqf6hj7qa21" style="border:0px;width:100%;height:500px" allowfull`

SCORM iBooks Author

Поделиться: <https://learningapps.org/display?v=pqf6hj7qa21>

QR-Code

Чтобы отследить статусы работы обучающихся, кликните на кнопку **Overview** (Обзор) в правом верхнем углу. В этом случае откроется окно с информацией:



Учитель может видеть обзор статусов работы обучающихся, экспортировать или сбрасывать статус работы. Статусы работы автоматически будут удалены через год.

### 3. 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-tekhnologii-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>