**Создание интерактивных заданий**

**и работа с виртуальным классом (индивидуальное и дифференцированное домашнее задание)  с помощью ресурса LearningApps.org**

Мелентьева Екатерина Алексеевна,

учитель информатики и ИКТ

МАОУ гимназии № 49 города Тюмени

Мне бы хотелось познакомить Вас с ресурсом LearningApps. О нем я узнала в прошлом учебном году и активно его использую на уроках и для индивидуальных или творческих домашних заданий. За прошедший год я убедилась в больших возможностях этого ресурса и столкнулась с некоторыми минусами.

 Что же такое LearningApps? На самом ресурсе есть вполне точное определение – «LearningApps.org является приложением Web 2.0 для поддержки обучения и процесса преподавания с помощью интерактивных модулей». Термин «web 2.0», как известно, обозначает проекты и сервисы, активно развиваемые и улучшаемые самими пользователями. Ресурс, по сути - набор отличных шаблонов, на основе которых можно создавать интерактивные задания к своим урокам (или использовать при организации внеурочной деятельности). И не только создавать свои, но и использовать уже разработанные другими пользователями.

Преимущества сервиса:

* дружелюбный русскоязычный интерфейс (надо только выбрать соответствующий флажок в правом верхнем углу);
* создание педагогом необходимых интерактивных приложений;
* использование приложений, созданных другими пользователями сервиса;
* моментальная проверка правильности выполнения задания;
* объединение учащихся в виртуальный класс;
* организация обратной связи;
* создание пособий самими учащимися для закрепления изученного и реализации творческих способностей.

Можно познакомиться с коллекцией упражнений, выбрав в горизонтальном меню пункт «Все упражнения». **(Слайд 3)** Обратите внимание на возможность использовать различные фильтры при подборе упражнений. Поскольку авторы упражнений сами определяют, в какой из категорий разместить свою работу, то мы можем наблюдать небольшие казусы, как в примере на слайде. **(Слайд 4)** Кроме того, хотя мы и выбрали русский язык, но среди упражнений встречаем и на украинском. Родной язык сервиса – немецкий, иногда перевод звучит странно и периодически сталкиваемся с непереведенными участками, но интуитивность сервиса на высоте и все понятно.

Для просмотра и выполнения упражнений не требуется регистрация. Рассмотрим несколько примеров упражнений. Меня привлекают упражнения, направленные на работу с терминами. Есть задания, где требуется вписать слово или словосочетание в поле ввода (**Слайд 5**). Учиться на чужих ошибках позволяют упражнения, где требуется найти ошибки в тексте (**Слайды 6 – 8)**. Причем обучающийся может многократно проверять свое решение. Ошибки чаще всего никак не наказываются, их можно исправить, и снова проверить решение.

Неоценимы интерактивные модули при изучении теоретических вопросов информатики. **(Слайды 9-10).** Такие приложения можно использовать на разных этапах урока.

Ребят в любом возрасте привлекают задания в игровой форме. (**Слайды 11-13**) Слова из букв, игра «Виселица», «Кто хочет стать миллионером». Есть игры для 2, 4 игроков.

Даже для подготовки к ЕГЭ (**Слайды 14-15**) можно использовать интерактивные модули. Незаменимы модули и на уроках повторения и обобщения по теме (**Слайд 16**).

Понравившееся упражнение можно поместить в свою коллекцию или создать подобное (**Слайд 17**). Но это требует регистрации (**Слайд 18)**. Если бы имелась техническая возможность, то вы могли бы зарегистрироваться и создать свое приложение за несколько минут, если имеется контент. Обратите внимание, что регистрация даст и еще одну интересную возможность - создавать свои классы, вводить туда пользователей, а затем отслеживать прохождение ими предложенных Вами заданий и созданные ими в ходе проектной деятельности приложения. А это очень хорошо вписывается в идеи новых ФГОС (**Слайд 19)**

Я отказалась от практики пополнения своей коллекции чужими работами, более удобным, мне кажется, является вариант: создать ярлык на модуль и сохранить этот ярлык в папке материалов урока. (**Слайд 20).**

Идеология создания интерактивных модулей простая: выбираем тип задания из 26-ти видов, доступных на текущий момент (+9 инструментов.), смотрим пример (если есть), жмем кнопку "Создать", наполняем контентом (текст вопросов и ответов, подсказки, картинки и т.п.), предварительный просмотр и публикация. (**Слайды 21-23**). Можно использовать уже опубликованные модули, введя в них только свои данные. Инструменты достаточно просты в обращении и легко осваиваются. Конечный результат - созданный  интерактивный модуль (он называется в сервисе упражнением), который  сохраняется в аккаунте автора и может быть отредактирован автором. При желании его можно опубликовать в выбранном Вами предмете и разделе для открытого доступа любому пользователю.

Созданные Вами интерактивные модули можно использовать в разных видах. Можно просто открыть на сайте в разделе мои приложения, можно использовать ссылки полноэкранного представления, можно вставлять в свои сетевые блоги, сайты. Можно вставлять для проигрывания в системы дистанционного обучения.

Если имеется техническая возможность, то работать с интерактивными модулями на уроке удобнее, если Ваши обучающиеся заходят под своим логином и паролем, для этого их нужно зарегистрировать. Сначала Вы создаете классы или группы, вносите имена и фамилии обучающихся. Система автоматически генерирует логин и пароль, которые Вы распечатываете и сообщаете обучающимся. Поскольку логин составляется из первых трех символов имени и фамилии, то иногда требуется редактирование, чтобы избежать неблагозвучных сочетаний. (**Слайды 24-25**). В моем примере в демонстрируемом классе фамилии вымышленные (защита персональных данных). В любой момент Вы можете легко отредактировать Ваши классы (**Слайд 26**). Для домашней работы регистрация обучающихся необходима, иначе не будет обратной связи.

Добавляем задания для классов: выбираем для какого класса готовим задания и щелкаем по «Добавить приложение» (**Слайд 27**). Выбираем способ добавления приложения. Удобно либо URL-адрес, либо из группы «В последний раз использовано» (**Слайды 28-29**).

Ученик в разделе «Моя классная комната» видит отобранный Вами для этого класса упражнения (**Слайд 30**). Вы можете управлять упражнениями Классной комнаты любого класса, добавлять, удалять упражнения, снабжать их заметками, получать статистику выполнения упражнения (**Слайды 31-32**).

Данная возможность может быть интересна при организации удаленной работы с учащимися, организации проектной работы по созданию модулей учениками, возможно, совместно с родителями, что хорошо вписывается в требования новых ФГОС. Зайдя под своим аккаунтом, ученик может создавать интерактивные приложения, сохранять их в Личных приложениях. Учитель видит все модули, созданные его учениками, получая сообщение системы о каждой публикации (**Слайды 33 -35**). И как шутку можно воспринимать название раздела с работами учеников «Я не вижу приложений, созданных моими студентами»

Сервис радует интуитивно понятым интерфейсом и богатым выбором инструментов для создания интерактивных модулей. Особых затруднений не вызывает, всё предельно просто, а результат получается просто замечательным. К минусам можно отнести невозможность сохранения модулей на своем компьютере для of-line работы. Минус также в том, что нет механизма отчетов, по которому можно было бы просмотреть динамику ответов обучающихся (**Слайд 36**).

Надеюсь, что данный ресурс поможет Вам в работе: в создании интересных уроков и индивидуальных домашних заданий.