

Текстовая инструкция по апробации работы в Библиотеке «ЭПОС»

1. **Тема:** Создание и загрузка интерактивного приложения, созданного с помощью сервиса Learning Apps.

2. **Цель** - знакомство с интерфейсом сервиса LearningApps и алгоритмом загрузки интерактивного упражнения (приложения) в систему «Библиотека «ЭПОС»

3. Целевая аудитория:

– педагоги общеобразовательных организаций Пермского края.

4. Содержание:

1. Дидактический материал «Приложение».

2. Интерфейс сервиса Learning Apps. Основные инструменты сервиса и особенности их использования для создания приложения или интерактивного упражнения.

3. Загрузка приложения в Библиотеку «ЭПОС».

4. Добавление приложения в Электронный сценарий урока.

4.1. Дидактический материал «Приложение».

Использование интерактивных средств и методов обучения помогает педагогу увлечь учеников уроком, замотивировать их на активное участие, достижение результатов, коллективную работу и побудить их к осознанному усвоению знаний и навыков.

Для создания приложения необходимо выполнить следующие действия:

- нажать кнопку **«Добавить материал»** в правой верхней части страницы (рис. 1);



Рис. 1. Добавление материала

- выбрать пункт меню **Приложение** в выпадающем списке выбора материалов (рис. 2);

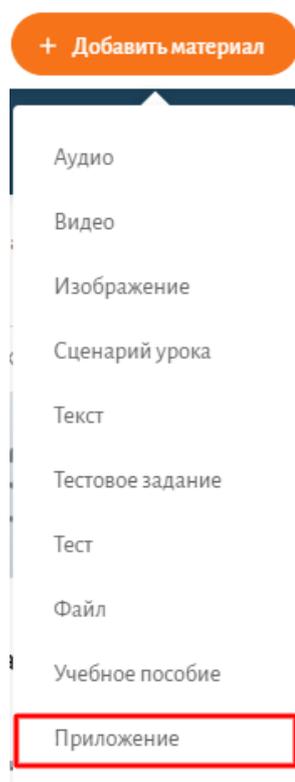


Рис. 2. Добавление приложения

4.2. Интерфейс сервиса Learning Apps. Основные инструменты сервиса и особенности их использования для создания приложения или интерактивного упражнения.

LearningApps.org создан для поддержки обучения и преподавания с помощью небольших общедоступных интерактивных модулей (далее - упражнений). Данные упражнения создаются онлайн и в дальнейшем могут быть использованы в образовательном процессе. Данные упражнения не являются законченными учебными единицами и должны быть интегрированы в сценарий обучения.

Для того, чтобы попасть в сервис, необходимо пройти по ссылке <https://learningapps.org/>. Для работы с сервисом LearningApps необходимо иметь личный аккаунт (рис. 3).

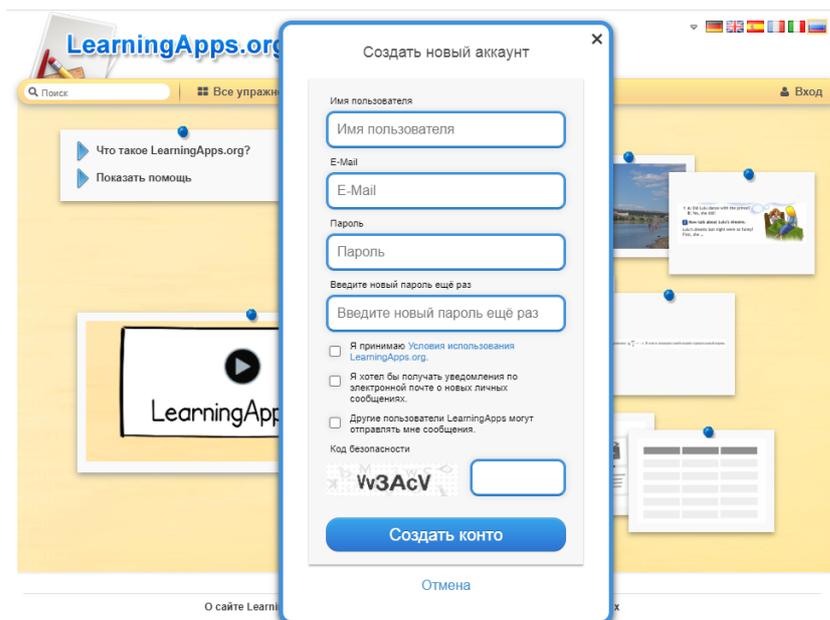


Рис. 3. Окно регистрации личного аккаунта

Сервис Learning.Apps содержит готовые упражнения, созданные другими пользователями. Данные упражнения пользователи сервиса могут сохранить в разделе «Мои материалы» и использовать на своих занятиях (рис. 4).

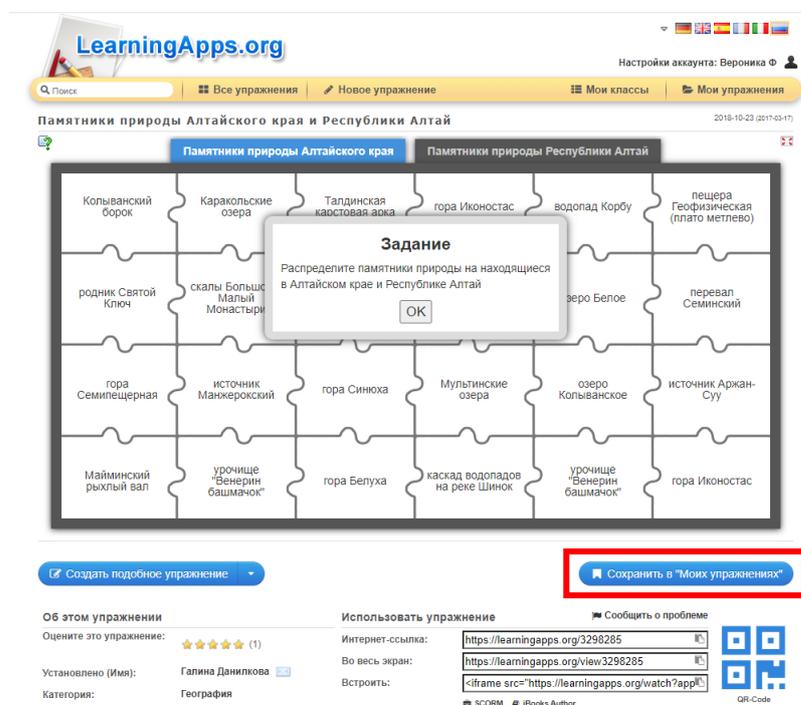


Рис. 4. Пример готового упражнения, разработанного пользователем сервиса LearningApps

Для создания таких упражнений на сайте предлагается несколько шаблонов: «Найти пару», «Классификация», «Хронологическая линейка», «Простой порядок», «Ввод текста», «Сортировка картинок», «Викторина с выбором правильного ответа», «Заполнить пропуски», «Сетка приложений», «Аудио/видео контент», «Кто хочет стать миллионером?», «Пазл «Угадайка», «Кроссворд», «Слова из букв», «Где находится это?», «Виселица», «Скачки», «Игра «Парочки», «Оцените».

Кроме этого, сервис Learning.Apps позволяет воспользоваться инструментами «Голосование», «Чат», «Календарь», «Блокнот» и «Доска объявлений» (рис. 5).



Рис. 5. Виды упражнений, создаваемых с помощью сервиса Learning.Apps

Разработка интерактивного упражнения (приложения) с помощью сервиса LearningApps (шаблон «Найти пару»)

Для создания интерактивного упражнения (приложения) необходимо выбрать нужный шаблон (рис. 6).

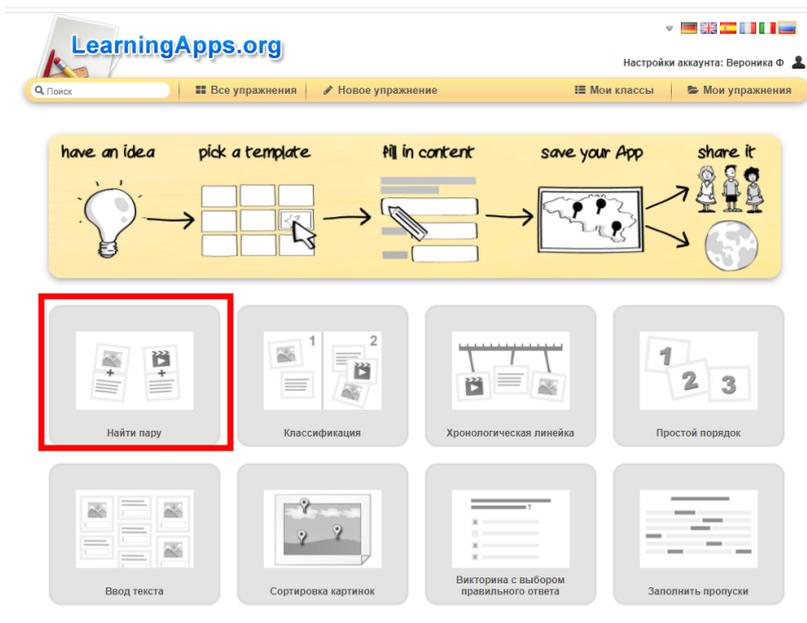


Рис. 6. Выбор шаблона для создания интерактивного упражнения

Перед началом самостоятельной разработки есть возможность ознакомиться с примерами упражнений, созданных с помощью выбранного шаблона.

- Нажимаем на кнопку «Создать новое упражнение» (рис. 7).

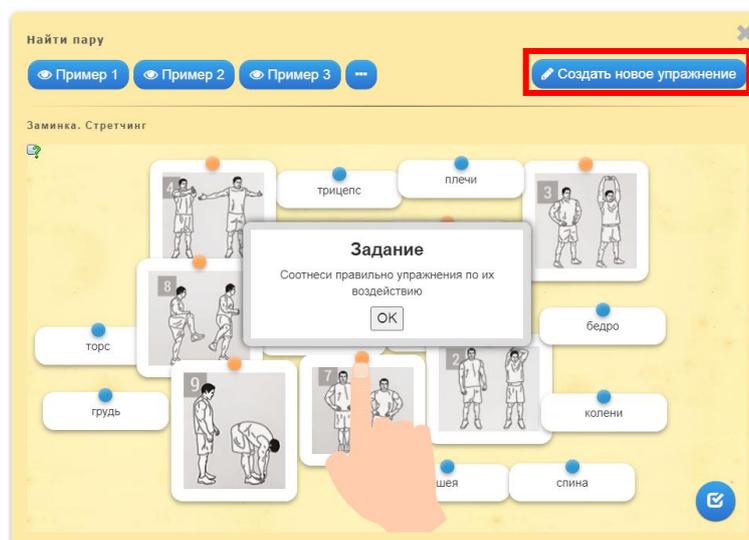
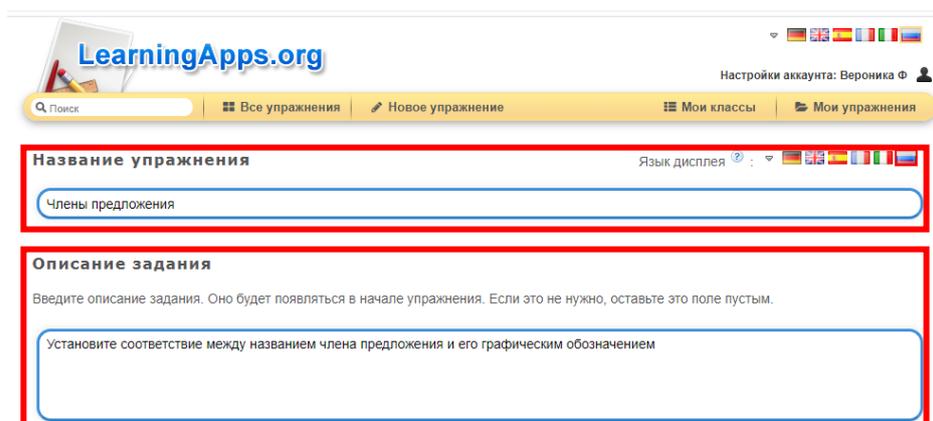


Рис. 7. Предварительный просмотр вариантов упражнения

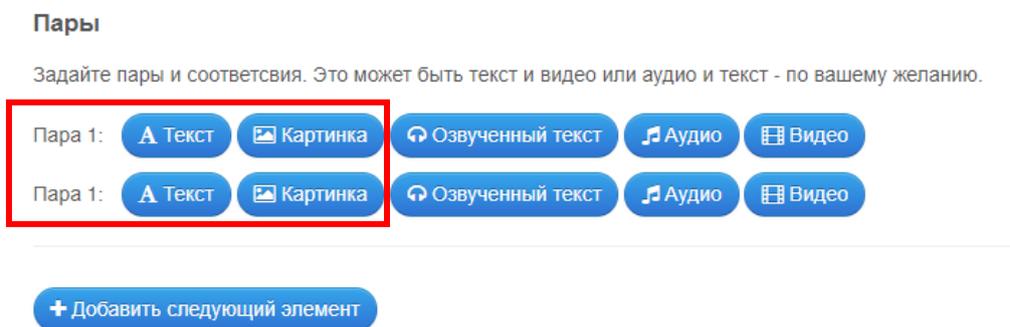
- Необходимо заполнить поле «**Название упражнения**», поле «**Описание задания**» заполняется при необходимости (рис. 8)



The screenshot shows the LearningApps.org website interface. At the top, there is a search bar and navigation links. The main content area has two red-bordered boxes. The first box is titled «Название упражнения» and contains a text input field with the placeholder text «Члены предложения». The second box is titled «Описание задания» and contains a text area with the placeholder text «Установите соответствие между названием члена предложения и его графическим обозначением».

Рис. 8. Заполнение полей «Название упражнения» и «Описание задания»

- Шаблон «Найти пару» позволяет использовать в создании упражнения текст, изображения, озвученный текст, аудио и видео. Для разработки упражнения «Члены предложения» используем изображения и текст (рис. 9).



The screenshot shows the 'Пары' (Pairs) template configuration screen. It has a title 'Пары' and a subtitle 'Задайте пары и соответствия. Это может быть текст и видео или аудио и текст - по вашему желанию.' Below this, there are two rows of buttons for selecting materials. The first row is labeled 'Пара 1:' and the second row is labeled 'Пара 2:'. Each row has five buttons: 'Текст', 'Картинка', 'Озвученный текст', 'Аудио', and 'Видео'. The 'Текст' and 'Картинка' buttons in the first row are highlighted with a red border. At the bottom, there is a blue button with a plus sign and the text '+ Добавить следующий элемент'.

Рис. 9. Варианты материалов, используемых для разработки упражнения

- Выбираем изображение для первой пары.
Для загрузки изображения с компьютера выбираем третий вариант загрузки (рис. 10).

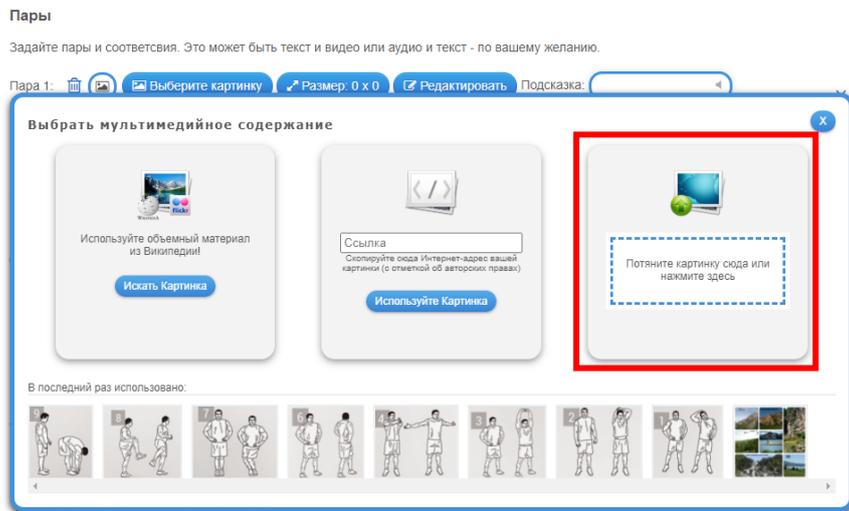


Рис. 10. Загрузка изображения в шаблон упражнения

- Выбираем нужно изображение и нажимаем кнопку «Открыть» (рис. 11).

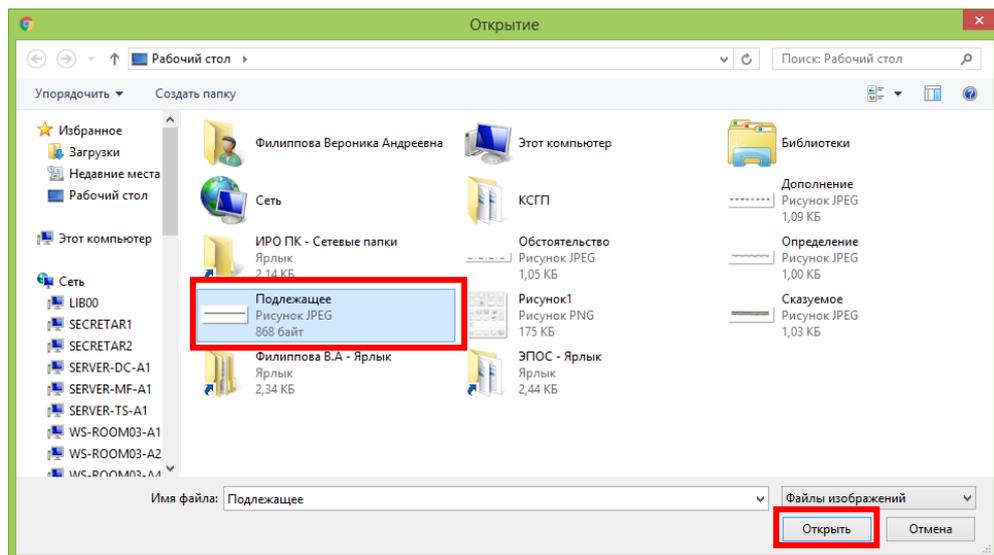


Рис. 11. Загрузка изображения с ПК

- Указываем соответствие в первой паре, в данном случае вводим текст (рис. 12).

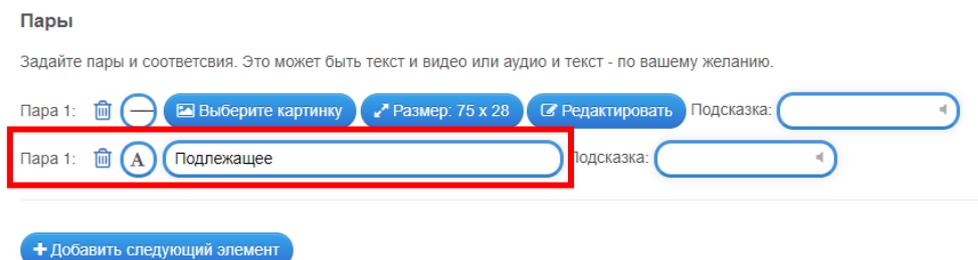


Рис. 12. Ввод текстового ответа

При необходимости можно ввести подсказки для каждого члена пары.

- Добавляем следующие пары, нажимаем на кнопку «Добавить следующий элемент» (рис. 13).

The screenshot shows the 'Pairs' section of a software interface. At the top, it says 'Задайте пары и соответствия. Это может быть текст и видео или аудио и текст - по вашему желанию.' Below this, there are two rows for creating pairs. The first row is for 'Пара 1' and includes a trash icon, a minus sign, a 'Выберите картинку' button, a 'Размер: 75 x 28' button, a 'Редактировать' button, and a 'Подсказка:' dropdown menu. The second row is for 'Пара 1' and includes a trash icon, a plus sign, a text input field containing 'Подлежащее', and a 'Подсказка:' dropdown menu. At the bottom, a blue button with a plus sign and the text '+ Добавить следующий элемент' is highlighted with a red rectangular box.

Рисунок 13. Добавление следующего элемента упражнения

Для удобства выполнения задания можно настроить параметры упражнения. Если в задании данного типа предполагается установление соответствий между большим количеством пар, то можно включить параметр «Удалять правильно составленные пары» (в данном упражнении в этом нет необходимости). Также есть возможность указать способы соединения пар (attach cards): члены пар будут располагаться друг над другом (cards one above the other) или рядом (cards alongside one another) (рис. 14).

The screenshot shows the 'Удалять правильно составленные пары' (Delete correctly composed pairs) section. It includes a checkbox labeled 'Удалять правильно составленные пары' which is currently unchecked. Below this is the 'Attach cards' section, which has a dropdown menu currently set to 'Cards one above the other'. A dropdown menu is open, showing two options: 'Cards one above the other' and 'Cards alongside one another'. Both the 'Attach cards' section and the dropdown menu are highlighted with red rectangular boxes.

Рис. 14. Редактирование параметров работы упражнения

- Для обеспечения обратной связи шаблон автоматически формулирует ответ на правильно выполненное задание. По усмотрению педагога ответ можно изменить. Также педагог может дополнить упражнение подсказкой (рис. 15).

Обратная связь

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

Здорово, ты нашел правильное 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.

Рис. 15. Редактирование параметров работы упражнения

- После завершения редактирования упражнения нажимаем кнопку «Завершить и показать в предварительном просмотре», которая располагается в правом нижнем углу конструктора (рис. 16).

Удалять правильно составленные пары

Если пары составлены правильно, они автоматически проверяются и удаляются. Если эта опция не активирована, то составленные пары останутся на экране до тех пор, пока пользователь не решит проверить решение. Правильно составленные пары не исчезнут.

Удалять правильно составленные пары

Attach cards

Cards one above the other ▾

Обратная связь

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

Здорово, ты нашел правильное 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

Рис. 16. Завершение редактирования упражнения

После завершения редактирования упражнения мы видим его предварительную версию. Если во время проверки упражнения были выявлены какие-либо ошибки, то на данном этапе есть возможность исправить их, вернувшись в конструктор упражнения. Если ошибок нет, то можно переходить к сохранению упражнения (рис. 17).

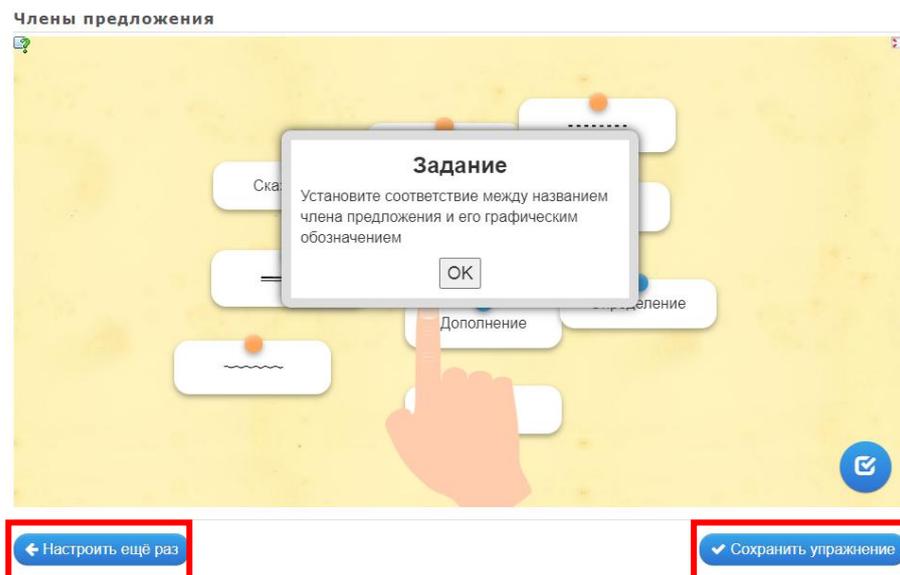


Рис. 17. Окно предварительного просмотра упражнения

После сохранения упражнения оно располагается в разделе «Мои упражнения» (рис. 18).

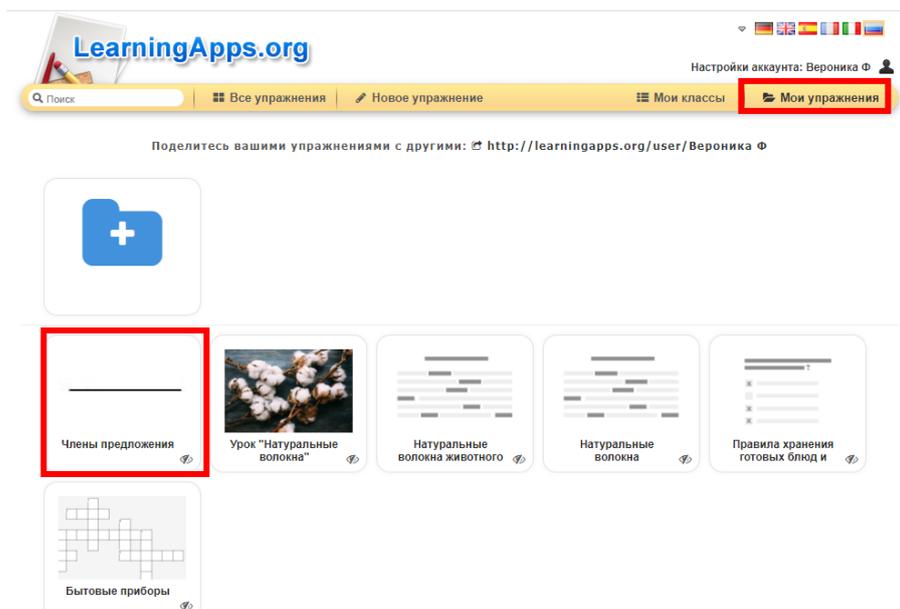


Рисунок 18. Раздел «Мои упражнения»

4.3. Загрузка приложения в Библиотеку «ЭПОС»

Для загрузки приложения в систему ЭОМ Библиотека «ЭПОС» необходимо скачать его с сервиса LearningApps в виде архива (SCORM пакет). Для этого необходимо

- Нажать на кнопку «**SCORM**», которая располагается под приложением и ссылками на него (рис. 19).

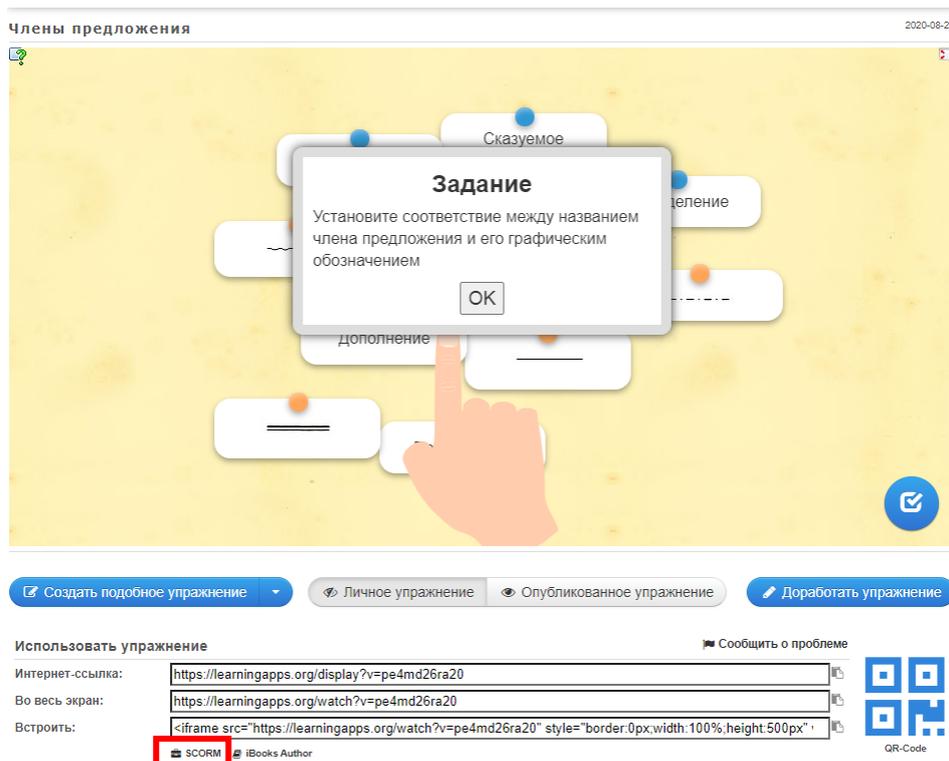


Рис. 19. Скачивание приложения с сервиса LearningApps

- Для загрузки приложения в систему ЭОМ Библиотека «ЭПОС» необходимо нажать на кнопку «Добавить материал» и в выпадающем списке выбрать пункт «Приложение» (рис. 20).

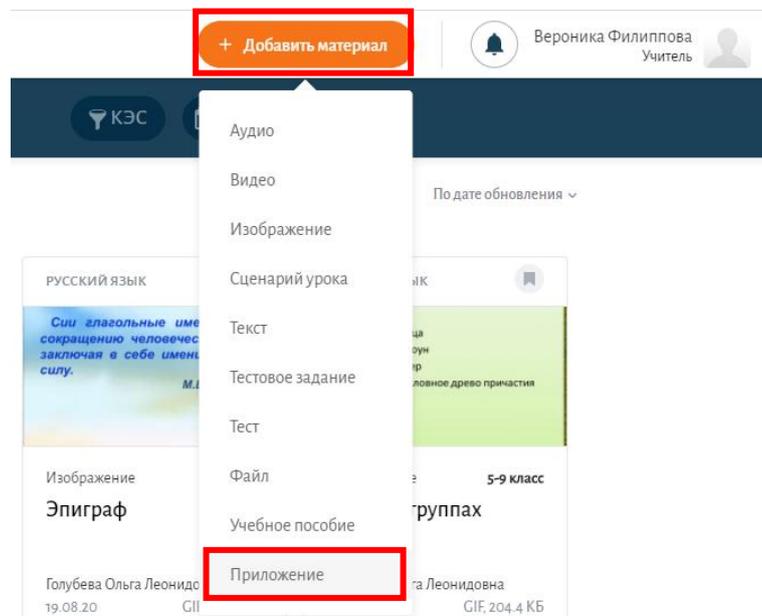


Рис. 20. Выбор нужного типа загружаемого материала

- Перед загрузкой приложения в Библиотеку «ЭПОС» необходимо указать его название и дать описание (рис. 21).

Добавление приложения

Создать Отменить

Загрузить приложение Загрузить обложку

Загрузка обложки будет доступна после загрузки версии приложения

Вид плитки

Приложение
Члены предложения

Филиппова Вероника Андреевна
25 08 20

Название*

Члены предложения

Описание*

В данном задании необходимо установить соответствие между названиями членов предложения и их графическими обозначениями

Рис. 21. Указание названия и описания загружаемого приложения

- Далее выбираем категорию приложения (логическое, практикум, тест/викторина, опыт или другое), указываем уровень образования, учебный предмет и КЭС (рис. 22).

При необходимости можно указать, что данное приложение может использоваться в рамках изучения другого уровня образования, предмета или КЭСа.

Категория* Другое

Уровень образования* ООО

Предмет* Русский язык

КЭС* Предложение

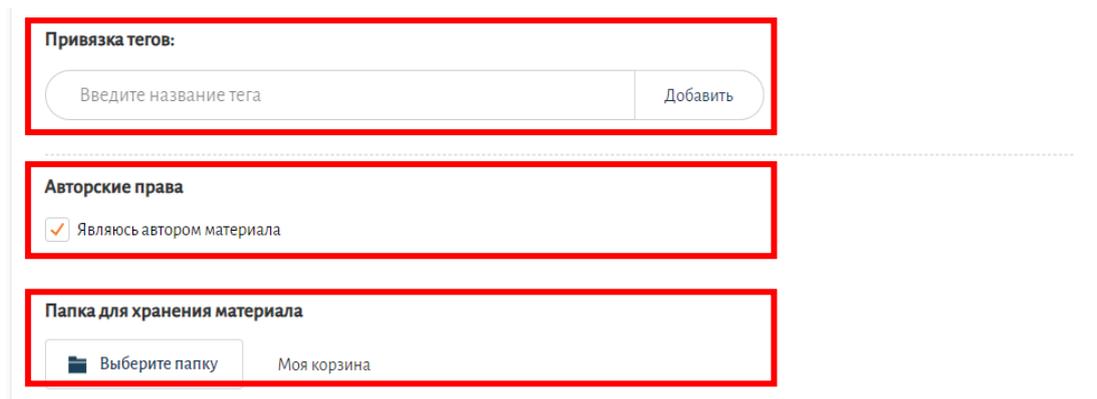
+ Выбрать КЭС

+ Добавить предмет

Рис. 22. Выбор категории, уровня образования, предмета и КЭС для загружаемого приложения

Для облегчения поиска данного приложения можно указать теги (ключевые слова). Также необходимо указать, являетесь ли Вы автором данного приложения, если нет, то в специально отведенном окне необходимо указать имя автора данного приложения.

- Далее выбираем папку, в которой будет храниться загружаемое приложение, в данном случае сохраняем его в папке «**Моя корзина**» (рис. 23).



The image shows a form with three main sections, each highlighted with a red border:

- Привязка тегов:** A text input field with the placeholder "Введите название тега" and a "Добавить" button.
- Авторские права:** A section with a checked checkbox and the text "Являюсь автором материала".
- Папка для хранения материала:** A section with a folder icon, a "Выберите папку" button, and the text "Моя корзина".

Рис. 23. Присвоение загружаемому приложению тегов и авторства, выбор папки для сохранения

После того, как все пункты заполнены мы переходим к загрузке приложения.

- Для этого необходимо нажать кнопку «**Создать**», после этого все данные о приложении, которое мы будем загружать, сохранятся и кнопка загрузки приложения станет активной (рис. 24).

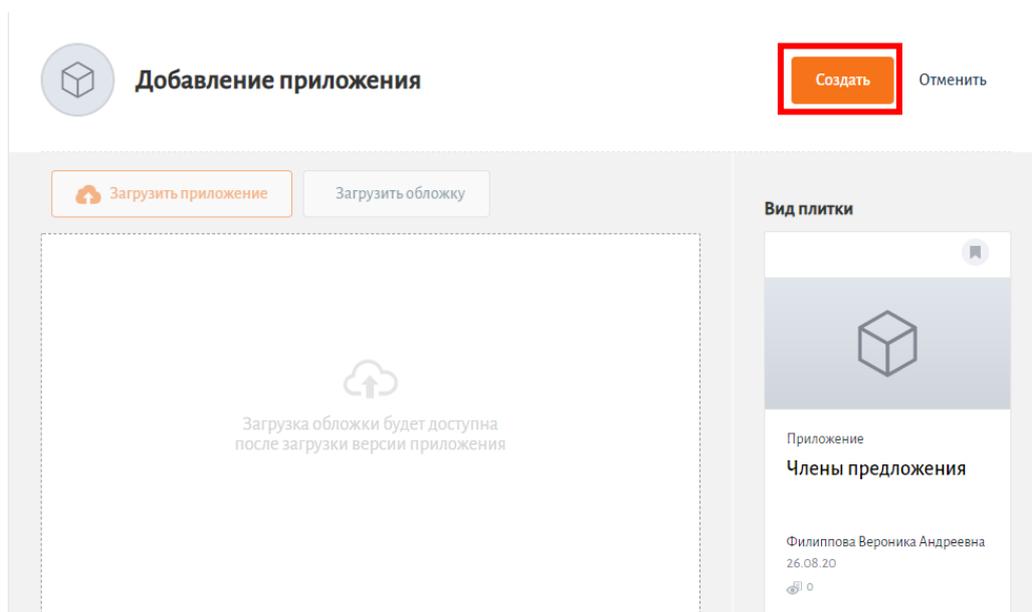


Рис. 24. Сохранение параметров загружаемого приложения

Переходим к загрузке приложения.

- Для этого нажимаем на ставшую активной кнопку «**Загрузить приложение**» (рис. 25).

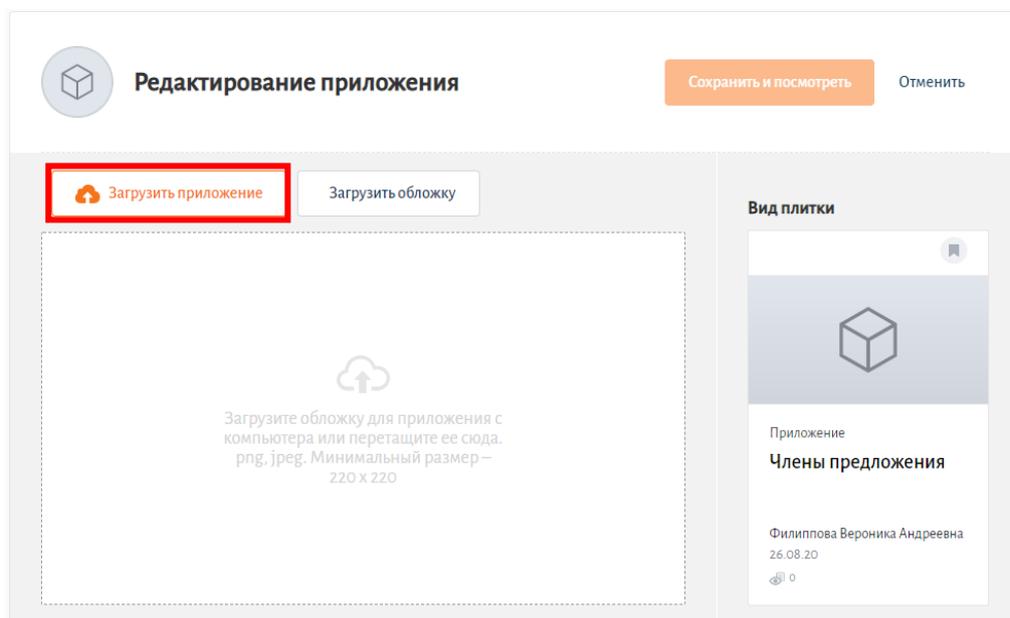


Рис. 25. Загрузка приложения

- Далее появится окно, в котором нужно указать версию загружаемого приложения. Она указывается в том случае, если в среду Библиотеки «ЭПОС» ранее загружались другие версии данного приложения. В данном случае загружаем приложение впервые, поэтому оставляем версию

«1». Далее переходим к загрузке приложения (архива ZIP) с компьютера (рис. 26).

Добавление приложения

Версия*
1

Введите информацию о загружаемой версии

История изменений

Файл*
Файл не выбран

Перетащите файл или нажмите «Выбрать .zip»

Выбрать .zip

Технические требования для приложения

Сохранить

Рис. 26. Заполнение дополнительной информации о версии загружаемого приложения и его загрузка с компьютера

- Находим нужный нам архив и нажимаем кнопку «Открыть» (рис. 27).

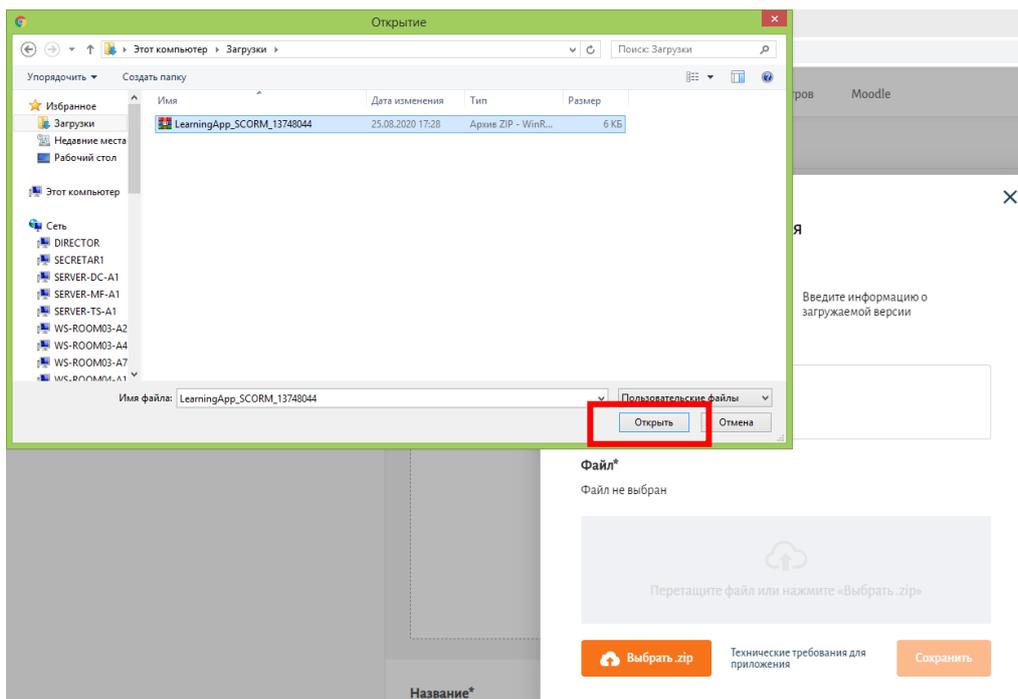


Рис. 27. Выбор архива с приложением для загрузки

- Файл с приложением загружен, нажимаем кнопку «Сохранить» (рис. 28).

Добавление приложения

Версия*

1

Введите информацию о загружаемой версии

История изменений

Файл*

LearningApp_SCORM_13748044.zip

Перетащите файл или нажмите «Выбрать .zip»

Выбрать .zip

Технические требования для приложения

Сохранить

Рисунок 28. Сохранение загруженного приложения

- После завершения загрузки необходимо обновить страницу для того, чтобы кнопки запуска и публикации приложения стали активными (рис. 29).

Общая информация

История версий

История модерации

Члены предложения

2020_v1

новое Приложение

Категория приложения: Интерактивы LearningApps.org

Описание: vr

Опубликовать

Редактировать

Удалить материал

Запустить

Рейтинг: ★★★★★ 0.0(0) Просмотры: 1

В избранное

Поделиться

Рис. 29. Приложение, загруженное в Библиотеку «ЭПОС»

Теперь можем проверить корректность работы приложения в среде Библиотеки «ЭПОС» (рис. 30).

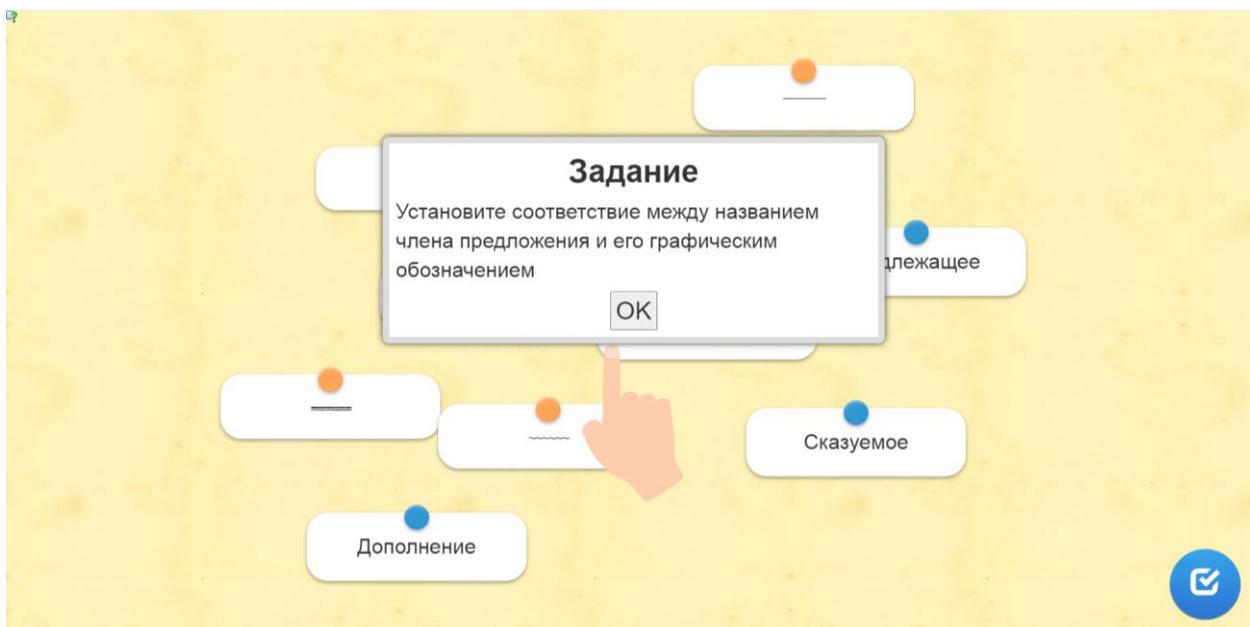


Рис. 30. Приложение, выполненное с помощью сервиса LearningApps и загруженное в Библиотеку «ЭПОС»

4.4. Добавление приложения в Электронный сценарий урока (ЭСУ).

Для того чтобы добавить приложение в электронный сценарий урока, следует:

- В конструкторе Электронного сценария урока переключиться на экран, предназначенный для ученика (рис. 31).

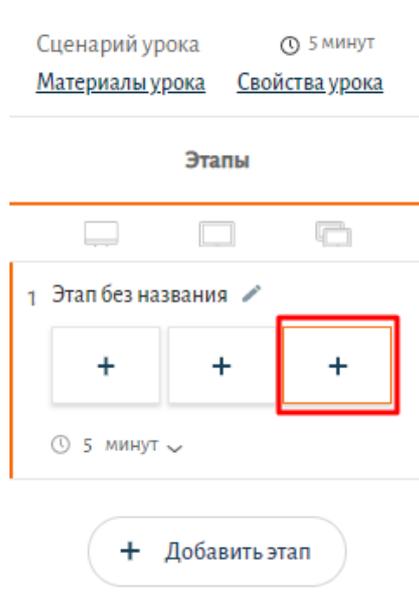


Рис. 31. Переключение на экран ученика.

- Далее в меню инструментов, расположенном в верхней части экрана, выбрать элемент «Приложение» (рис. 32).



Рис. 32. Добавление приложения в ЭСУ

Откроется окно, в котором будет предложено выбрать раздел расположения материала и сам материал. Находим нужное приложение, выбираем его и нажимаем «Добавить в урок» (рис. 33).

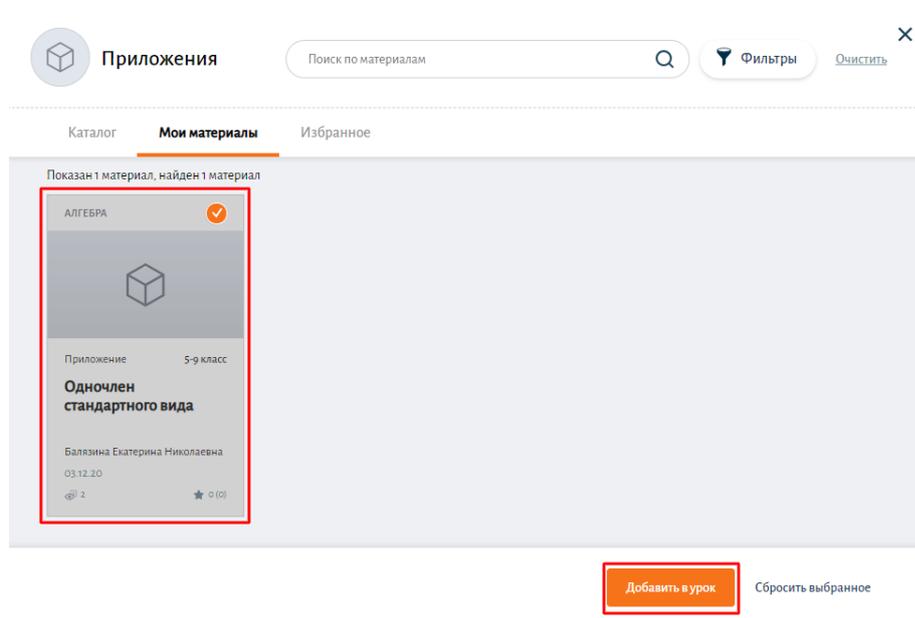


Рис. 33. Выбор приложения.