

**краевое государственное бюджетное
профессиональное образовательное учреждение
«Ребрихинский лицей профессионального образования»**

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ
ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ И СОЗДАНИЮ
МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ИНТЕРАКТИВНЫХ УПРАЖНЕНИЙ
НА СЕРВИСЕ LEARNING APPS**

с.Ребриха
2014

Методические рекомендации по использованию сервиса Learning Apps для создания мультимедийных интерактивных упражнений рассматривают необходимость использования современных информационных технологий в образовательном процессе. В пособии представлено пошаговое создание интерактивных упражнений на базе ресурса Learning Apps.

Методическое пособие рекомендовано преподавателям школ, образовательных учреждений СПО И ВПО.

Составитель: Осипова Т.Н., преподаватель английского языка

Роль современных информационных технологий в образовательном процессе

Сегодня мы наблюдаем изменение концептуальных подходов к целям, задачам и содержанию образования. Главным в образовании становится не столько овладение суммой знаний, сколько развитие творческого, самостоятельного мышления обучающихся, а также формирование умений и навыков, необходимых для самостоятельного поиска, анализа и оценки информации. Этому может способствовать внедрение в учебный процесс современных информационно-коммуникационных средств, которые являются инструментом активной, познавательной, интересной деятельности, создающей положительный эмоциональный настрой и нацеленной на формирование личности ученика, как человека «информационного общества».

Сервис *LearningApps*

Одно из активных средств, в системе электронного образования (*e-learning*) – сервисы web 2.0. Среди них универсальным является сервис *LearningApps*. Сервис позволяет не только использовать электронные образовательные ресурсы (ЭОР), но и организовать виртуальные классы (*v-room*) для своих реальных групп с реальными обучающимися, где они могут самостоятельно активно работать. Педагог, при необходимости, является куратором. Организация образовательного процесса с помощью *v-room* способствует созданию условий для формирования у обучающихся не только информационной, но и компетенции личностного самосовершенствования, коммуникативной, учебно-познавательной компетенций. Работа в виртуальном классе обеспечивает доступность понимания учебного материала для обучающихся с различной степенью подготовки. Появляется возможность учета индивидуальных познавательных потребностей и возможностей обучающихся, что способствует мотивации к учебной деятельности и повышению интереса к предмету. У обучающихся *v-room* формируется активный, творческий характер усвоения, закрепления знаний. Создается особый положительный эмоциональный настрой. Особенно положительное

влияние, участие в *v-room*, оказывает на учебную деятельность интеллектуально-пассивных детей.

Сфера деятельности учеников в *v-room*:

- выполнять подготовленные педагогом задания (созданы самим преподавателем или выбранные из коллекций сайта);
- создавать собственные ЭОР разных видов в личных аккаунтах сайта. Логин и пароль от которых формирует и выдает педагог, что дает возможность курировать работу обучающегося.

Сфера воплощения *v-room*:

- **уроки** (коллективные, групповые или индивидуальные задания на разных этапах урока – при актуализация знаний, организации контроля знаний, усвоение и закрепление новых знаний, на этапе информации обучающихся о домашнем задании, инструктаж по его выполнению; рефлексивно-оценочный);
- **внеклассная деятельность** (кружок, факультатив, предметная неделя, конкурсные мероприятия и пр.);
- **внеаудиторная деятельность** (сетевые и реальные мероприятия);
- **дистанционное обучение** (обучение во время карантина, холодной погоды, пропуски занятий и пр.).

Преимущества работы обучающихся в виртуальном классе сервиса *LearningApps*:

- сохранение самых разных видов ЭОР индивидуально разработанных обучающихся, под руководством педагога, *в одном месте*;
- *возможность педагога* в любое время из своего аккаунта или аккаунта ученика оценивать, корректировать, публиковать работы обучающихся или вставлять их коды в другие сайты;
- *возможность обучающихся* оценивать работы друг друга и общаться по разным учебным вопросам;
- обратная связь студент-педагог-студент;
- индивидуализация обучения, интерактивность;
- интенсификация самостоятельной работы студентов;
- рост объема выполненных заданий на уроке и дома;
- повышение мотивации и познавательной активности за счет разнообразия форм работы;
- интегрирование обычного урока с компьютером и интерактивной доской;
- работа с Сервером LearningApps.org. помогает педагогу лучше оценить способности и знания студентов;

- студенты быстро запоминают материал, создавая свои упражнения : "Сетка слов", " Кроссворд", " Найди пару", «Кто хочет стать миллионером?» на сервере LearningApps.org»

Использование Сервера LearningApps.org. помогает:

- делать занятия более наглядными и интенсивными;
- выполнить упражнения максимально быстро;
- привлекать пассивных студентов к активной деятельности на уроке;
- повышает мотивацию студентов к занятиям;
- активизировать познавательный интерес студентов;
- реализовывать личностно-ориентированный и дифференцированный подходы в обучении;
- активизировать мыслительные процессы (анализ, синтез, сравнение и др.).

Необходимые условия:

Для использования виртуальных классов в учебном процессе требуются:

- компьютер;
- подключение к Интернету;
- базовые знания работы на компьютере и в Интернете;
- мультимедийный проектор (желательно);
- экран (желательно);
- компьютерный класс (желательно, для коллективной работы).

Для создания v-room и работы в нем необходимо:

1. Зарегистрироваться на сайте LearningApps.org.
2. Создать свои виртуальные классы (они будут доступны и видны только педагогу).
3. Использовать необходимые возможности сайта.
4. *Обратная связь* педагога с обучающимися в v-room может осуществляться через:
 - внутреннюю почту сайта;
 - чат сайта;
 - блокнот сайта – *Pinboard*.
1. Использовать из коллекции сайта готовые ЭОР (рисунок 1).

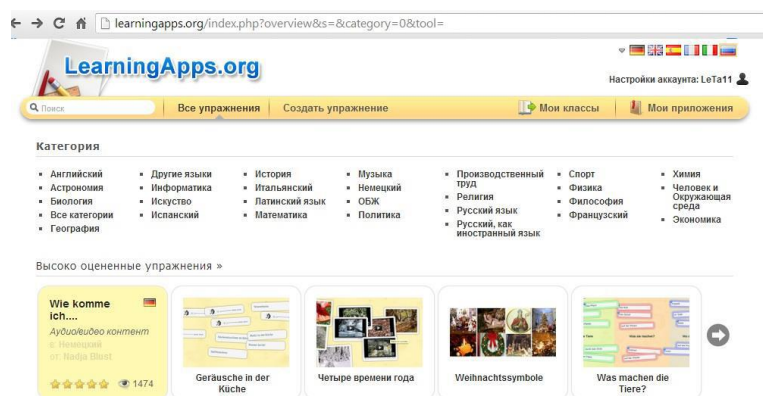


Рисунок 1 – Пример использования готовых коллекций ЭОР

2. Создавать педагогу или обучающимся авторские ЭОР (рисунок 2).

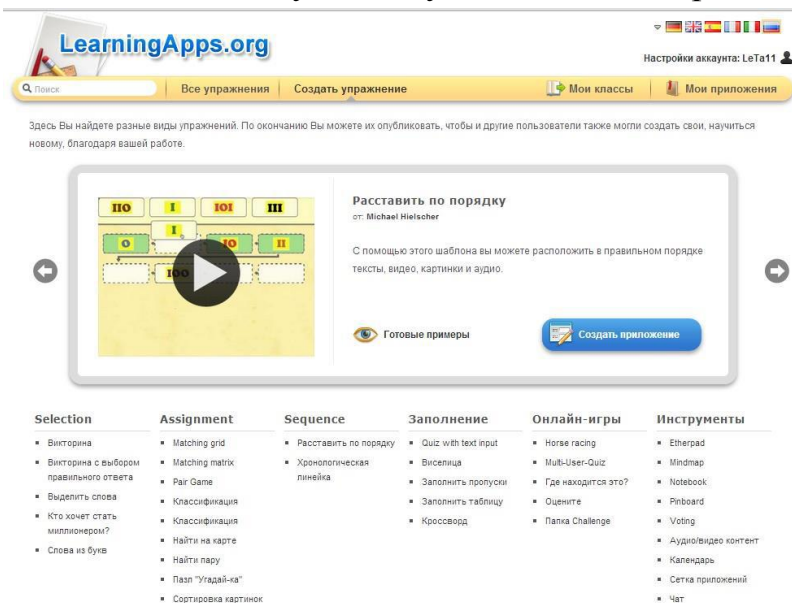


Рисунок 2 – Пример создания упражнений ЭОР

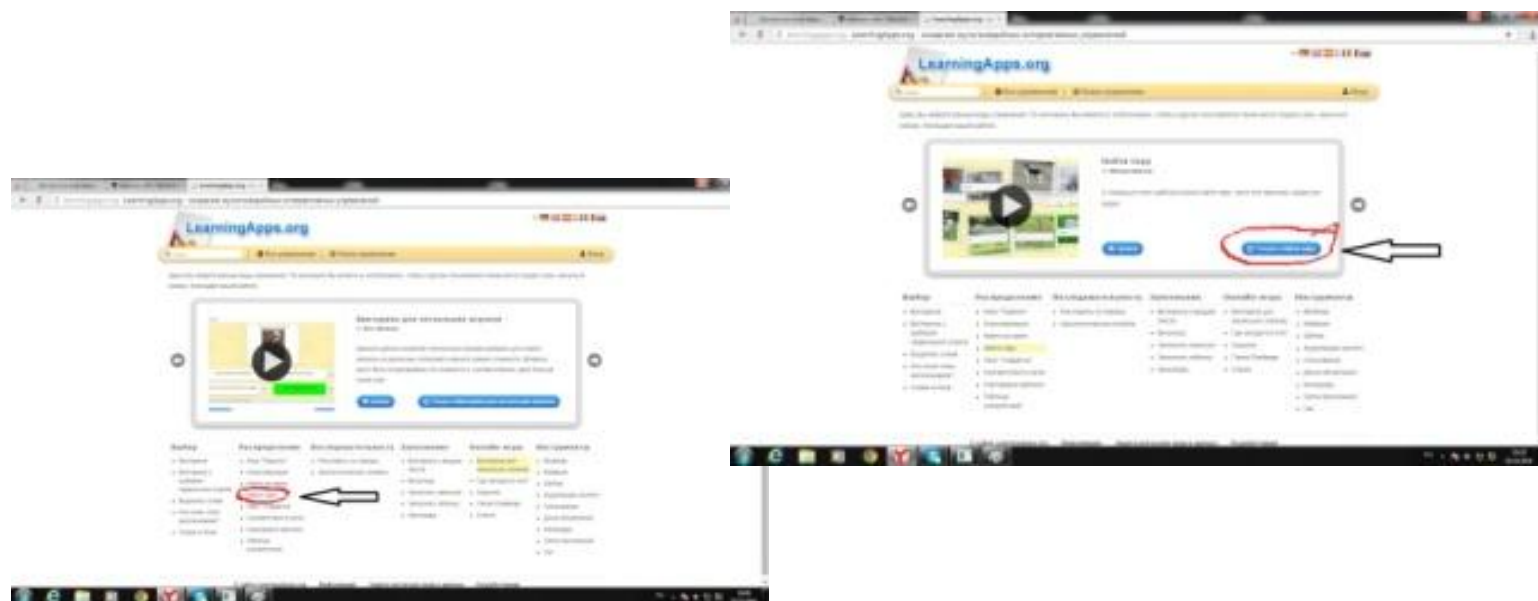
Алгоритм создания упражнений на сайте Learning Apps

Шаг 1. Заходим на сайт <http://learningapps.org/myapps.php>

Шаг 2. Выбираем «Новое упражнение»



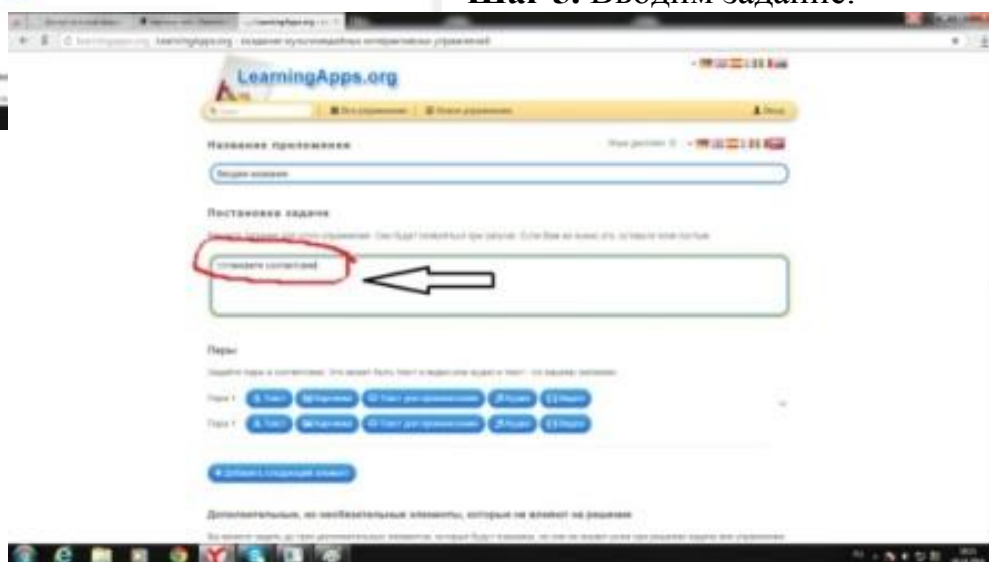
Шаг 3. Выбираем тип упражнения. Например, «Найти пару».



Шаг 4. Вводим название упражнения.



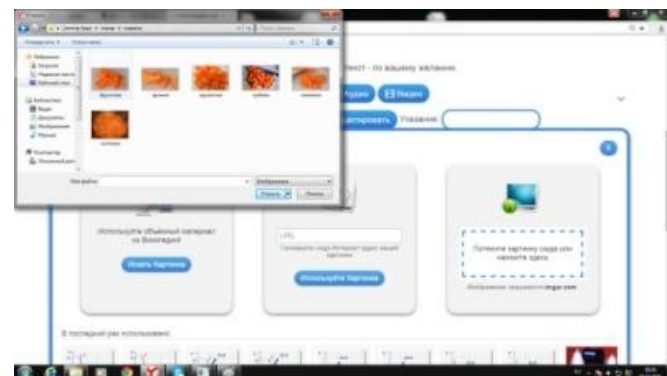
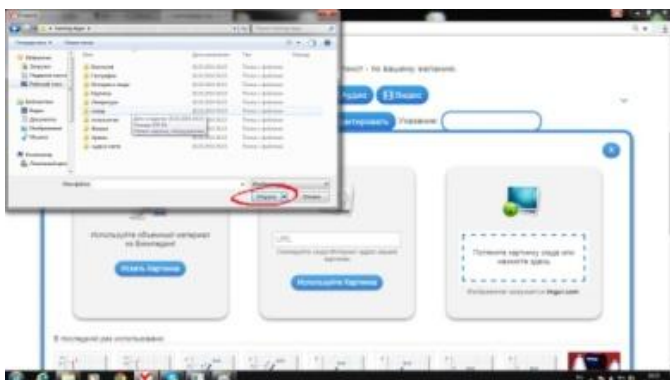
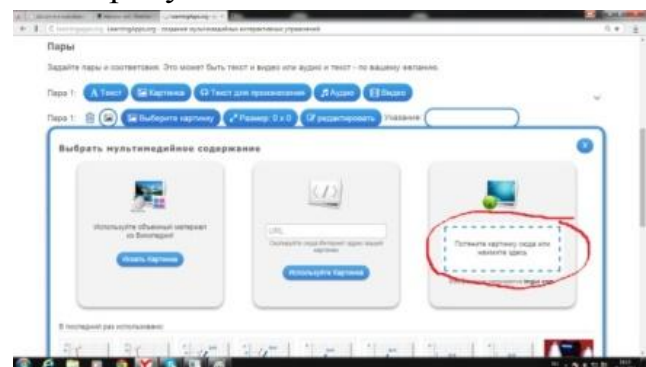
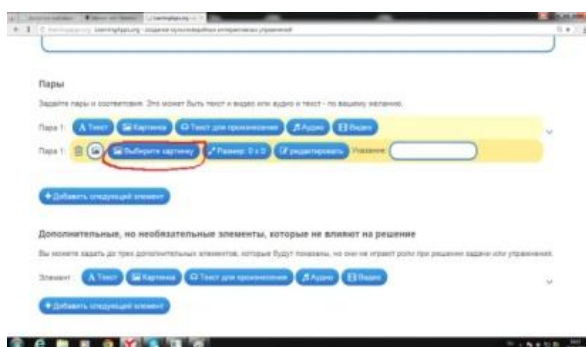
Шаг 5. Вводим задание.



Шаг 6. Выбираем «Текст» и вводим вопрос

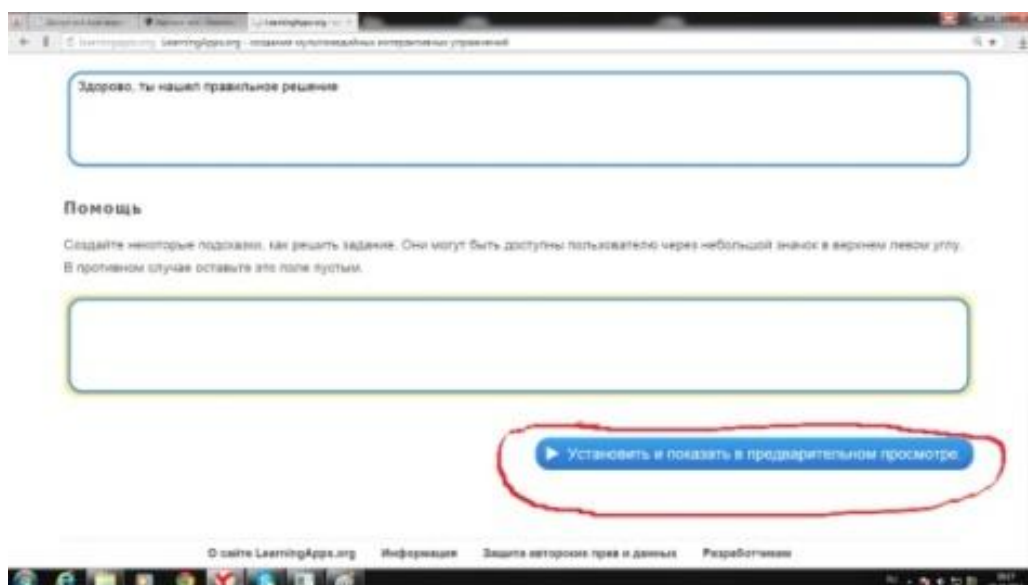


Шаг 7. Выбираем «картинка» и вставляем рисунок.

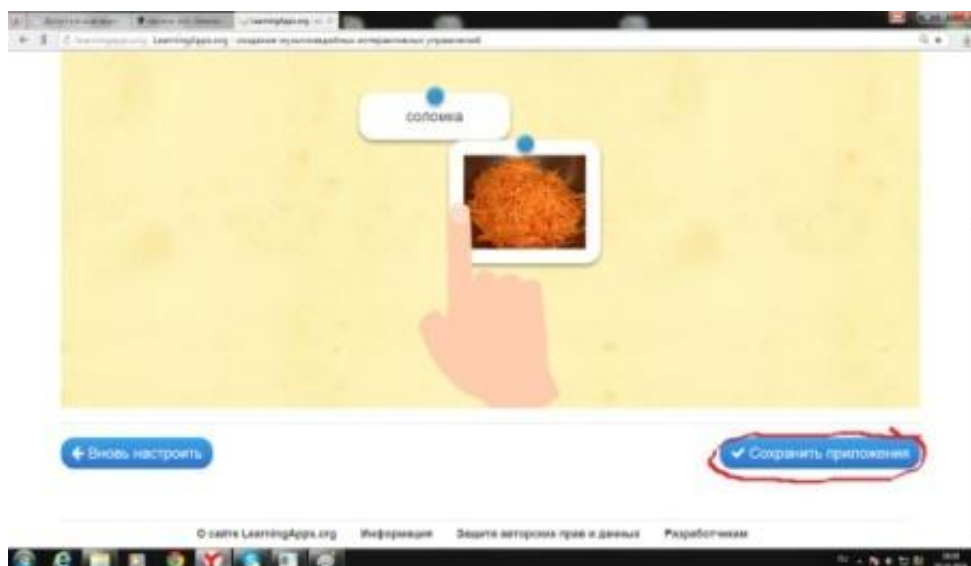


Шаг 8.

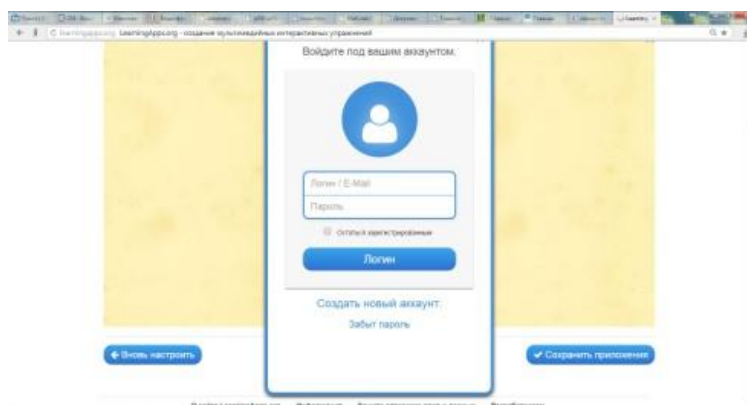
Выбираем «Установить и показать в предварительном просмотре»



Шаг 9. Сохраняем упражнение



Шаг 10. Проходим регистрацию



Шаг 11. Заходим в профиль и выбираем «Мои упражнения»

