

## Инструкция по работе с сервисом LearningApps.org

**LearningApps.org** – бесплатный сервис web 2.0, конструктор для создания интерактивных учебных модулей (приложений, заданий, упражнений). Работа сервиса основана на готовых шаблонах различных видов интерактивных заданий. Созданные модули сохраняются в каталоге LearningApps и доступны всем пользователям в разделе «Все упражнения».

Онлайн-сервис позволяет создавать собственные модули, сохранять их в различных форматах, использовать готовые модули из библиотеки, обеспечивать свободный обмен информацией между пользователями, создавать собственные классы и записывать туда учеников, организовывать работу обучающихся (в том числе, и по созданию новых модулей).

**Разработчики:** немецкие и швейцарские ученые Майкл Хильшер и Вернер Хартман (Университет образования г. Берн, Швейцария; университет г. Майнца и университет прикладных наук г. Циттау / Герлиц, Германия).

Родной язык LearningApps.org – немецкий, но на сайте реализована мультязычная поддержка. Иногда на сервисе встречаются непереведенные фразы или ошибки в словах.

Возможна работа на сервисе **без регистрации** (поиск заданий по каталогам, поиск по ступени образования, работа с готовыми ресурсами, создание своих модулей без публикации).

**Функции** сервиса для зарегистрированных пользователей:

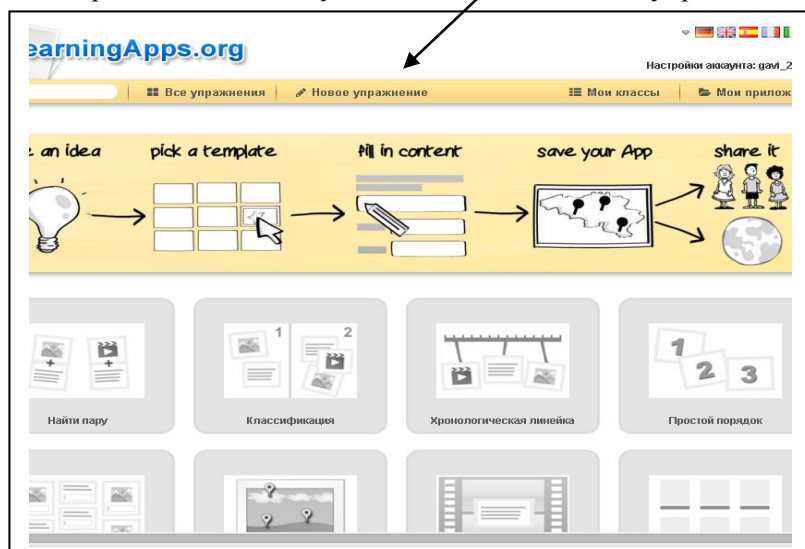
- создание и публикация своих модулей на Learningapps;
- создание классов, прикрепление учеников;
- сохранение в форматах: SCORM, iBookAuthor Widjet (для iPad), Developer Source (скачать исходный код приложения как ZIP-файл);
- сохранение ссылки на созданный ресурс;
- сохранение QR-кода - ссылки на задание.

### Регистрация на сервисе

1. Откройте главную страницу сайта <http://learningapps.org>. При необходимости переключите язык (нажмите на кнопку с флагом России в верхнем левом углу страницы).
2. Для регистрации нажмите на кнопку «Вход», затем «Создать новый аккаунт».
3. Заполните регистрационную форму. Введите *имя пользователя* (можно использовать русские буквы), свой *email* и *пароль* (латиницей), *код безопасности*, затем нажмите кнопку «Создатьkonto». На указанный адрес будет отправлено письмо для подтверждения регистрации.
4. Откройте свой почтовый ящик и перейдите по ссылке, указанной в письме. Регистрация пройдена. Теперь можно входить на сервис под своим логином и паролем.

### Создание нового упражнения

1. Войдите на сайт [learningapps.org](http://learningapps.org) под своим логином.
2. Перейдите на вкладку «Новое упражнение».



3. Выберите тип шаблона для задания.
4. Нажмите кнопку «Создать новое упражнение».
5. При необходимости можете просмотреть несколько примеров заданий, построенных на данном шаблоне.
6. Заполните шаблон задания.
7. Введите название приложения, постановку задания, вопросы, ответы и т.д. К вопросам можно добавить картинки, видео, аудиофайлы.

Некоторые шаблоны позволяют настраивать сценарий прохождения приложения.

8. Нажмите кнопку «Установить и показать в предварительном просмотре».
9. Нажмите кнопку «Сохранить приложение». Все созданные приложения сохраняются в папке «Мои приложения». Они доступны для использования, редактирования и встраивания в сетевые ресурсы.

### Варианты сохранения и привязки созданного приложения

1. Использовать ссылку на адрес в Интернете (ссылку можно рассылать, вставлять в свои ресурсы и т.д.).
2. Использовать ссылку на адрес полной картинки (аналогично 1, но в полноэкранном виде, удобно при использовании на уроке в качестве рабочего модуля).
3. Привязать (скопировать код для вставки модуля в виде фрейма на свою страницу блога, сайта и т.д.). Открывается в отдельном фрейме на странице сайта.
4. Сохранить в формате SCORM. Сохраняется в zip-архиве. Созданный пакет SCORM можно импортировать в СДО или LMS, привязать к уроку. Открывается средствами LMS.
5. Скачать приложение как iBookAuthor Widjet для iPad (перетащите виджет в iBooksAuthor и оно вставится в вашей книге).
6. Скачать исходный код этого приложения как ZIP-архив (в содержимое не включены только источники). Большинство заданий можно таким образом использовать в автономном режиме после извлечения из архива. Для запуска приложения используется файл index.html
7. Скопировать QR-код - содержит ссылку на упражнение. Можно скачать его как графический файл и вставлять, например, в презентацию. QR-коды считываются с помощью специальной программы (на планшете, смартфоне).

The screenshot shows the 'Упражнение привязать или отослать' (Link or send exercise) section of the LearningApps.org interface. It includes a search bar with the text 'Создать подобное приложение' and a 'Переработать упражнение' button. Below are tabs for 'Личное приложение' and 'Опубликованное приложение'. The main area contains input fields for 'Адрес в Интернете:', 'Адрес полной картинки:', and 'Привязать:', with a QR code to the right. The 'Привязать:' field contains an iframe code snippet. At the bottom, there are links for 'О сайте LearningApps.org', 'Информация', 'Защита авторских прав и данных', and 'Help translating'.

### Создание нового класса

1. Перейдите на вкладку «Мои классы».
2. Введите название класса.
3. Нажмите кнопку «Создать класс».
4. Нажмите кнопку «Аккаунты учеников» (можно создать аккаунты для учеников или пригласить ранее зарегистрированных).
5. Создайте папку класса, в которой будут размещаться задания для учащихся.

The screenshot shows the 'Мои классы' (My classes) interface. At the top, there is a search bar and navigation tabs for 'Все упражнения', 'Новое упражнение', 'Мои классы', and 'Мои приложения'. Below the 'Мои классы' heading, there is a table of classes. Each class row includes a name, a button for 'Аккаунты учеников' (number of students), a 'Папка класса' button, and buttons for 'Статистика', 'Email', and 'Delete'. At the bottom, there is a 'Создать новый класс:' input field and a 'создать Класс' button.