



## МАСТЕР-КЛАСС «ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СЕТЕВОГО СЕРВИСА LEARNING.APPS В ПРОЦЕССЕ ПРЕПОДАВАНИЯ ПРЕДМЕТА “ТРУДОВОЕ ОБУЧЕНИЕ. ОБСЛУЖИВАЮЩИЙ ТРУД”»



*Е.А. Рабцевич,  
учитель трудового обучения высшей  
категории Государственного учреждения  
образования «Средняя школа № 3 г. Ганцевичи»*

**Аннотация.** В статье представлены материалы проведения мастер-класса с педагогами-предметниками по изучению возможностей сетевого социального сервиса LearningApps.org. Мастер-класс проводился в БОИРО с учителями трудового обучения с целью овладения навыками работы в данном сервисе по созданию дидактических материалов для уроков.

**Ключевые слова:** виртуальный класс, интерактивное приложение, информационные технологии, онлайн-сервисы.

**Цель:** изучение особенностей разработки и применения в образовательном процессе дидактических материалов, созданных с помощью сетевого социального сервиса LearningApps.org.

**Задачи:**

- популяризовать использование онлайн-сервиса как средства формирования у учащихся познавательных интересов к предмету;
- презентовать опыт работы по использованию интерактивных приложений;
- познакомить с методикой создания новых приложений на сайте <http://learningapps.org>;
- создать условия для плодотворного общения участников мастер-класса с целью развития творческого мышления, теоретических и практических знаний, развития информационной культуры педагогов.



**Оснащение:** проектор, мультимедийная презентация, персональные компьютеры с доступом к сети Интернет, карточки для участников с алгоритмами создания интерактивных упражнений.

### ХОД МАСТЕР-КЛАССА

#### **I этап – ориентировочно-мотивационный.**

**Цель:** создание психологического настроя и мотивация участников мастер-класса на совместную деятельность.

**Вступительное слово мастера.** Здравствуйте, уважаемые коллеги! Надеюсь, что сегодня совместная работа будет плодотворной и принесет нам радость и удовлетворение от достигнутых результатов.

Мы живем в мире информатизации и компьютерной техники, где информационное пространство оказывает значительное влияние на процесс обучения. Отсюда формируются новые требования к современному учителю – постоянно самосовершенствоваться, обладать необходимой информационной культурой, применять на своих занятиях информационно-коммуникационные технологии, т. е. быть «мобильным» и ИКТ-компетентным.

Интегрируя интернет-ресурсы в образовательный процесс, мы можем повысить мотивацию учащихся к изучению своего предмета. В связи со спецификой предмета из множества классификаций сервисов Web 2.0 только некоторые виды мы можем использовать в своей практике. Это могут быть виртуальные доски, графические редакторы, презентации, публикации, видео-ролики, офисные технологии, видео-уроки, мастер-классы, библиотеки, образовательные видео, сайты, блоги, тесты, опросники, мультимедиа сервисы, дидактические игры и занятия (LearningApps, PuzzleCreation, Фабрика кроссвордов) и др.

На сегодняшнем занятии мы познакомимся с одним из приложений сервисов Web 2.0 – LearningApps.org. Данный ресурс удобен и прост в использовании. Даже без регистрации вы можете пользоваться уже созданными вашими коллегами упражнениями, так как они находятся в общем доступе. Ознакомившись с примером, вы сразу же увидите результат. Важное преимущество данного сервиса в том, что это один из немногих сервисов, который предоставляет возможность создавать приложения на белорусском языке, а также позволяет работать с его белорусскоязычной версией интерфейса. Используя сервис LearningApps, вы получите возможность разнообразить уроки трудового обучения и повысить мотивацию учащихся к изучению теоретических основ предмета.

#### **II этап – теоретический.**



**Цель:** знакомство участников мастер-класса с возможностями сервиса в создании интерактивных упражнений.

**Мастер.** Сервис находится по адресу: <http://learningapps.org>. Работа в данном сервисе предполагает наличие сети Интернет. На сайте сервиса LearningApps.org представлены приложения, которые можно условно разделить по категориям.

Категория Распределение	Категория Выбор	Категория Заполнение	Онлайн-игры	Категория Последовательность
Игра «Парочки»	Викторина	Викторина с вводом текста	Викторина для нескольких игроков	Расставить по порядку
Классификация (1)	Викторина с выбором правильного ответа	Виселица	Где находится это?	Хронологическая линейка
Классификация (2)	Выделить слова	Заполнить пропуски	Оцените	
Найди на карте	Кто хочет стать миллионером?	Заполнить таблицу	Папка Challenge	
Найди пару	Слова из букв	Кроссворд	Скачки	
Пазл «Угадайка»				
Соответствия в сетке				
Сортировка картинок				
Таблица соответствий				

Сервис предлагает нам готовые интерактивные упражнения и возможность разработки новых упражнений, путем создания подобного или нового. Для использования готовых упражнений регистрация не обязательна, в остальных случаях нужно зарегистрироваться.

Чтобы попасть на страницу с заданиями по предмету «Трудовое обучение. Обслуживающий труд», необходимо выбрать **Все упражнения**, затем **Производственный труд** и нужный раздел программы (рис. 1, 2).

Созданные задания можно использовать на уроке для всего класса через интерактивную доску или с использованием изображения на экране с помощью проектора, а также как индивидуальное задание с использованием персонального компьютера или другого мобильного устройства. Учащимся также нравится выполнение приложений в качестве домашнего задания.



Давайте рассмотрим пример и совместно выполним упражнение «Виды швейных машин» (адрес: <https://learningapps.org/display?v=papieds6j>).

### III этап – практический.

**Цель:** организация работы по регистрации аккаунта педагога, созданию приложения и его сохранению.

Мастер организует индивидуальную работу (работа в группах) по созданию интерактивных упражнений различных категорий с использованием карточек-алгоритмов.

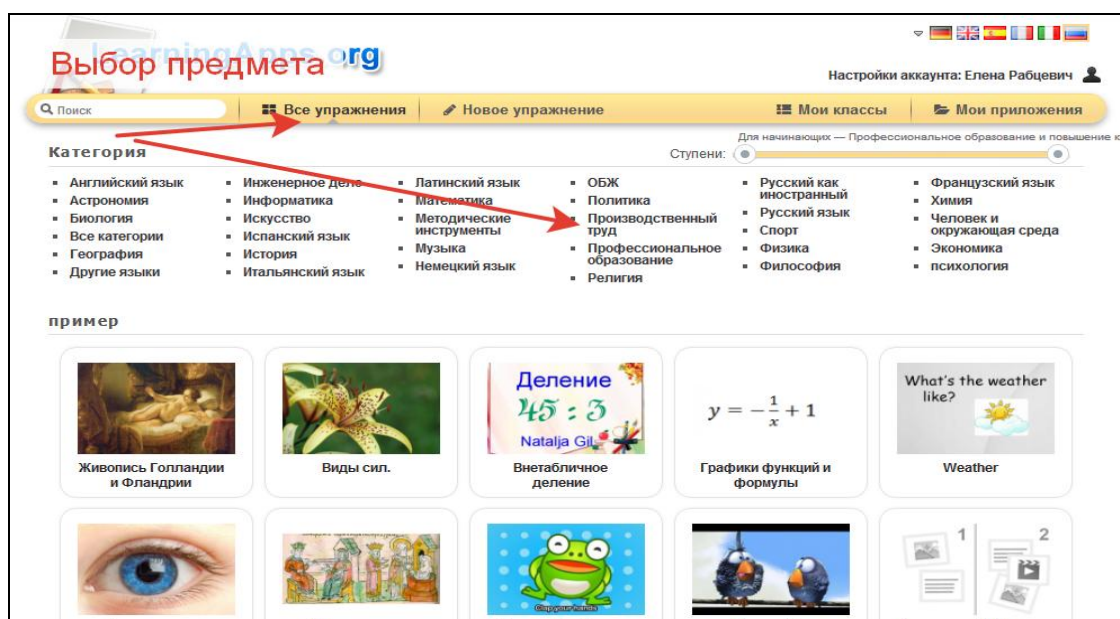


Рис. 1

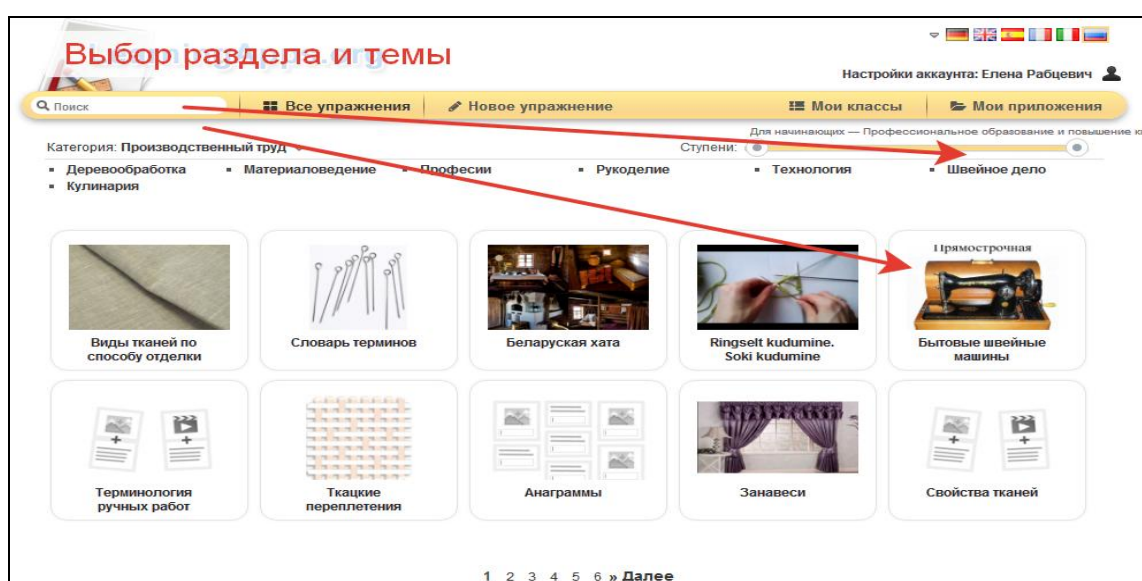


Рис. 2



## СОЗДАНИЕ АККАУНТА

1. Ввести в адресную строку адрес: <http://learningapps.org>.
2. Для работы выбрать русский язык, щелкнув пиктограмму в правом верхнем углу.
3. Начало регистрации: нажать **Вход**, затем **Создать новый аккаунт** (рис. 3).
4. В появившемся окне ввести имя пользователя, e-mail, пароль, повторный пароль, код безопасности. Все проверить и нажать **Создать konto** (рис. 4).

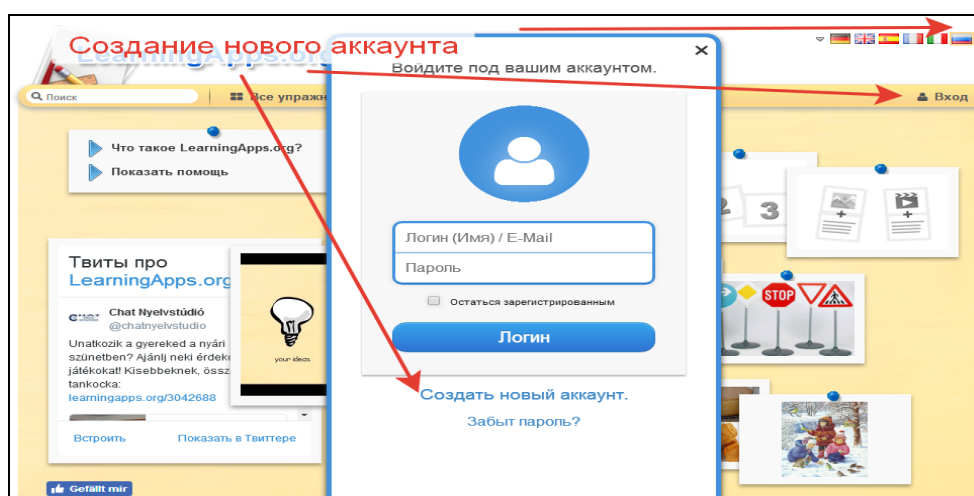


Рис. 3

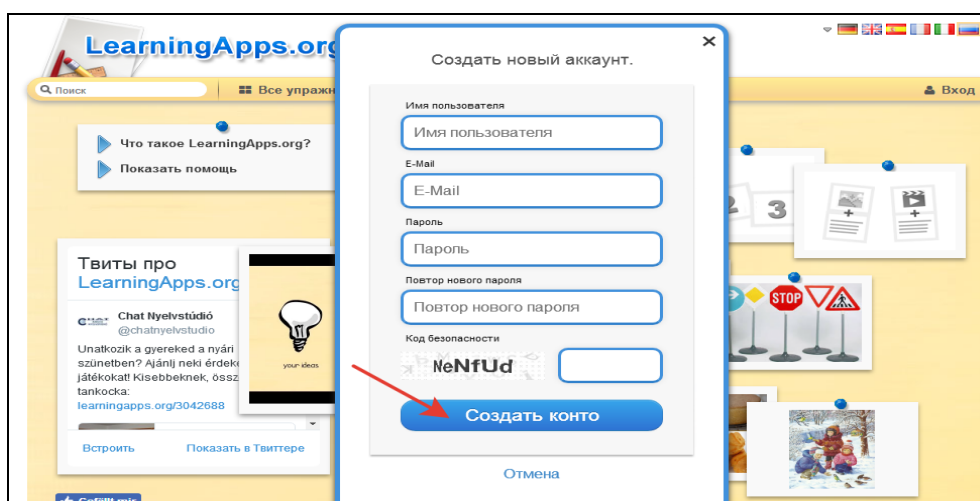


Рис. 4

5. В последующем для входа на сервис необходимо выбрать команду **Вход**, ввести **Имя пользователя**, **Пароль** и нажать **Логин** (рис. 5).

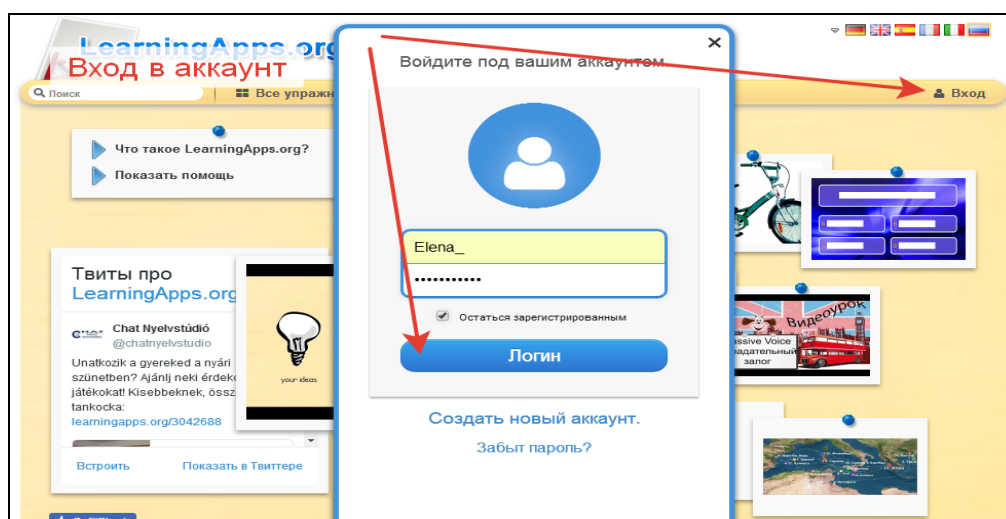


Рис. 5

## СОЗДАНИЕ НОВОГО УПРАЖНЕНИЯ

1. Выбрать вкладку **Новое упражнение**, шаблон заданий и **Создать новое приложение** (рис. 6).

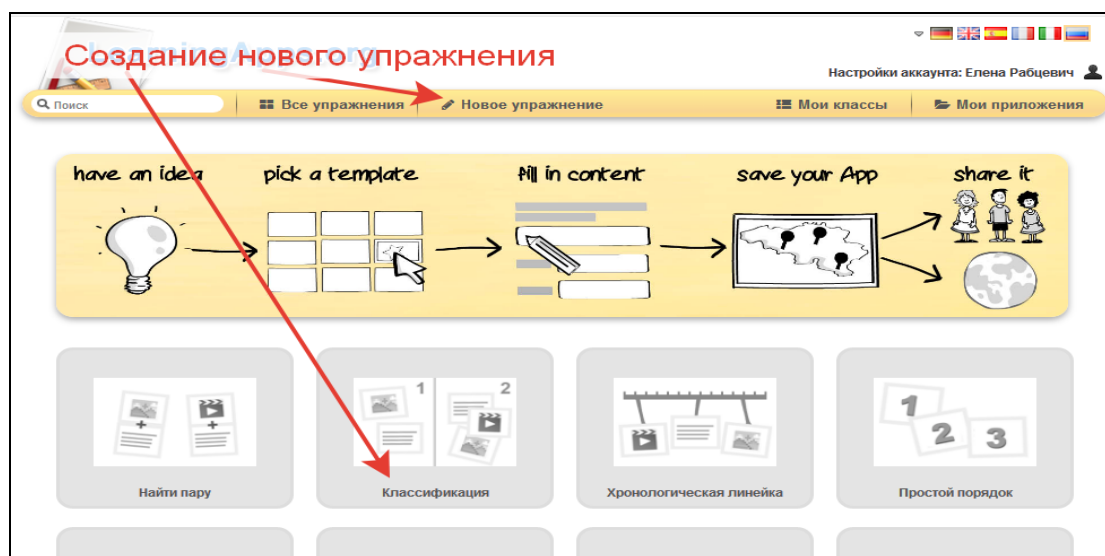


Рис. 6

2. Вписать название приложения, задание для учеников. Далее ввести текст (предложения, вопросы, правильные и неправильные ответы) или выбирать картинку, аудио или видео (последовательность составления упражнения зависит от выбранного шаблона) (рис. 7).



LearningApps.org

Настройки аккаунта: Елена Рабцевич

Поиск Все упражнения Новое упражнение Мои классы Мои приложения

Название приложения Язык дисплея

Не задано название

Постановка задачи

Введите задание для этого упражнения. Оно будет появляться при запуске. Если Вам не нужно это, оставьте поле пустым.

Вопросы для игры - элементарно (500)

Вопрос: A

Правильный ответ:

Неверный ответ:

Рис. 7

3. В поле **Обратная связь** ввести текст, который будет появляться, если найдено верное решение. В поле **Помощь** можно ввести подсказку, как решить задание (рис. 8).

Обратная связь

Задайте текст, который будет появляться при правильном решении.

Здорово, ты верно выполнил задание.

Помощь

Создайте некоторые подсказки, как решить задание. Они могут быть доступны пользователю через небольшой значок в верхнем левом углу. В противном случае оставьте это поле пустым.

▶ Установить и показать в предварительном просмотре.

Рис. 8

4. Нажать на кнопку **Установить и показать предварительный просмотр**, чтобы просмотреть задание. Если необходимо изменить задание, нажать на кнопку **Вновь настроить**, если упражнение готово, нажать на кнопку **Сохранить приложения**.

5. После сохранения, данное упражнение будет находится во вкладке **Мои приложения** (рис. 9) и доступно для использования, редактирования



и встраивания в сетевые ресурсы. Если считаете нужным, опубликуйте упражнение, оно будет доступно для всех пользователей. Для этого нажмите на кнопку **public App**.

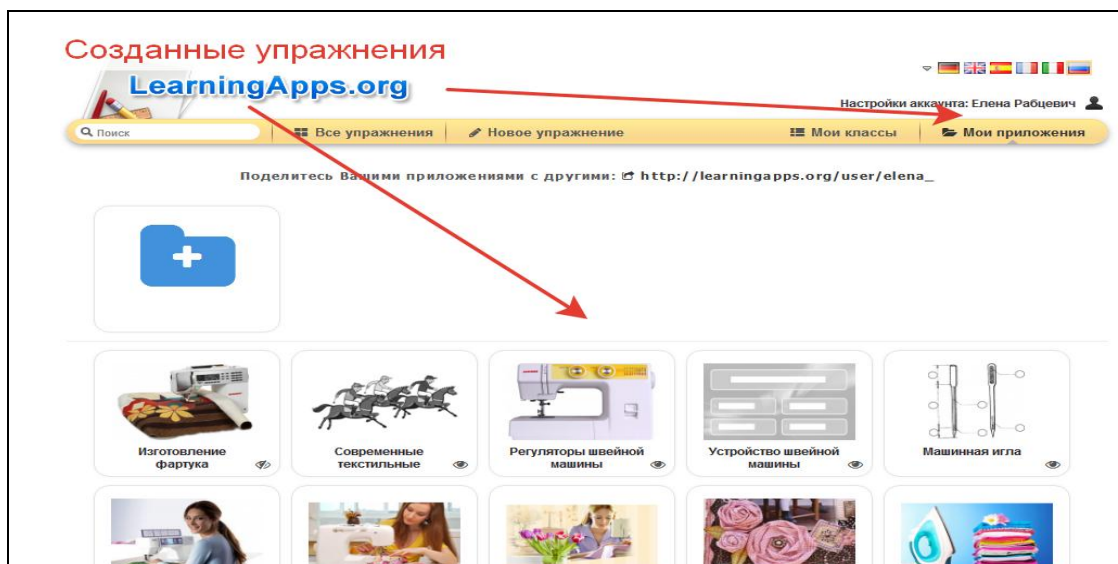


Рис. 9

6. Если вы хотите внести изменения в созданное приложение или создать подобное, тогда необходимо нажать на кнопку **Переработать упражнение** или **Создать подобное приложение** (рис. 10), затем сохранить, как описано ранее.

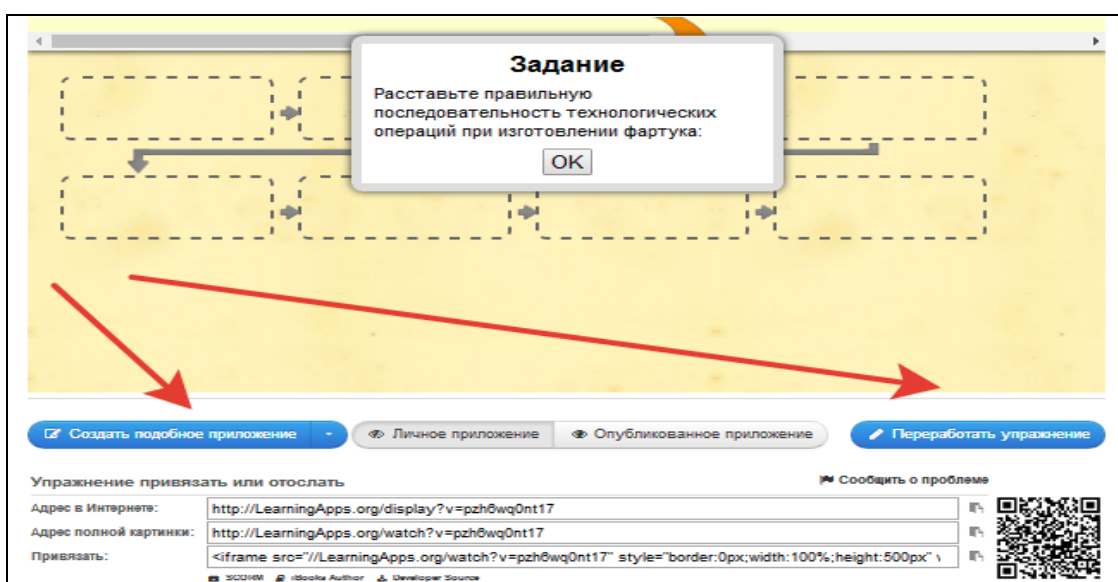


Рис. 10

## СОЗДАНИЕ ВИРТУАЛЬНОГО КЛАССА



Большое преимущество этого сервиса в том, что есть функция создания виртуального класса, то есть возможность зарегистрировать своих учеников и взаимодействовать с ними в онлайн-режиме.

1. Открыть вкладку **Мои классы**. Для создания нового класса нажать кнопку **создать Класс** (рис. 11) и вписать название нового класса.

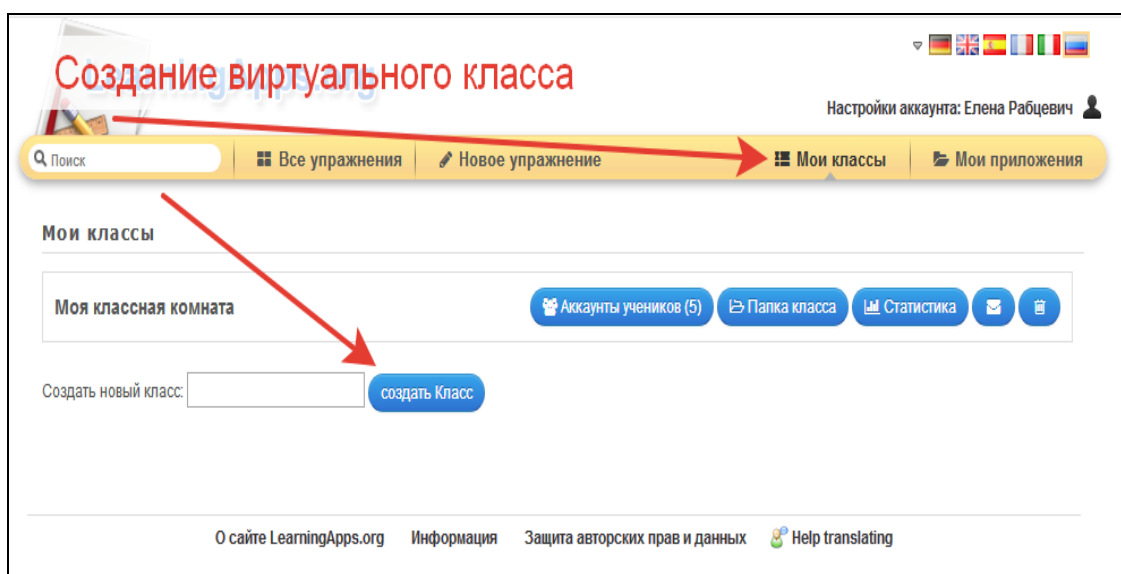


Рис. 11

2. Для добавления нового ученика в список, необходимо нажать **Создать новые аккаунты для учеников** и вписать фамилии и имена, появятся логины и пароли, которые необходимо сохранить (дополнительно можно распечатать на бумажный носитель, нажав кнопку **Аккаунт/Распечатать список паролей**) (рис. 12).

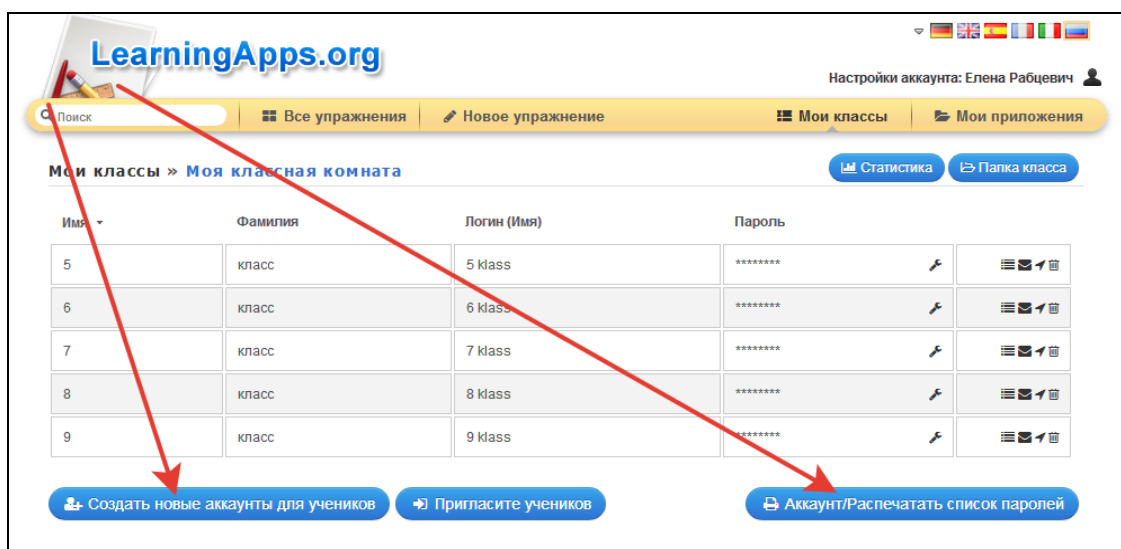




Рис. 12

В списки можно добавлять новых учеников и удалять их из списка.  
3. Для добавления заданий для учеников в верхней строке выберите **Мои классы**, затем нужный вам класс и нажмите **Добавить приложение** (рис. 13).

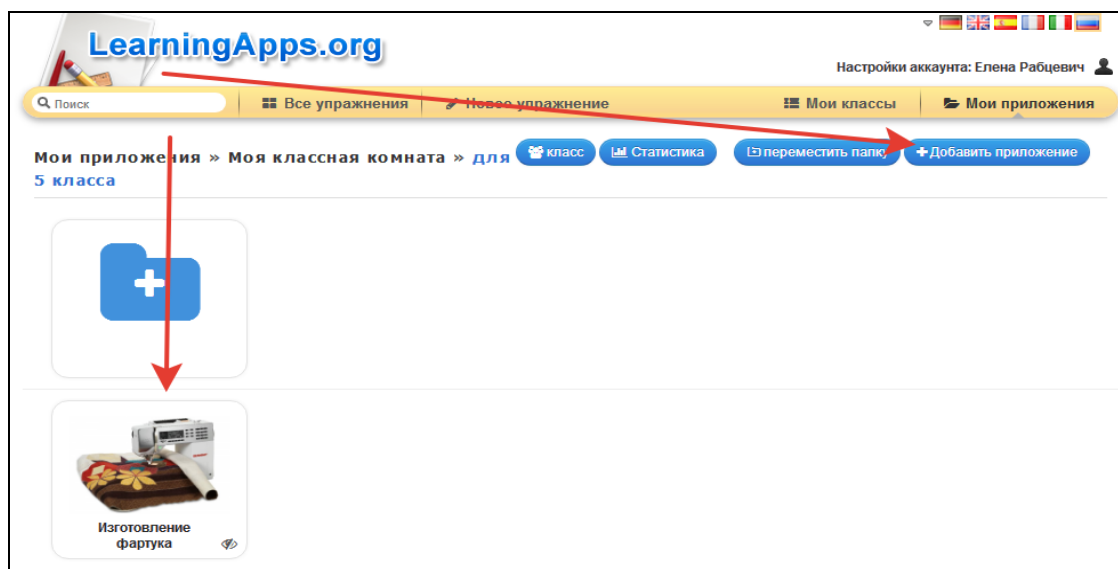


Рис.13

4. Приложение можно выбрать из общей базы либо из списка приложений, созданных вами (рис. 14).

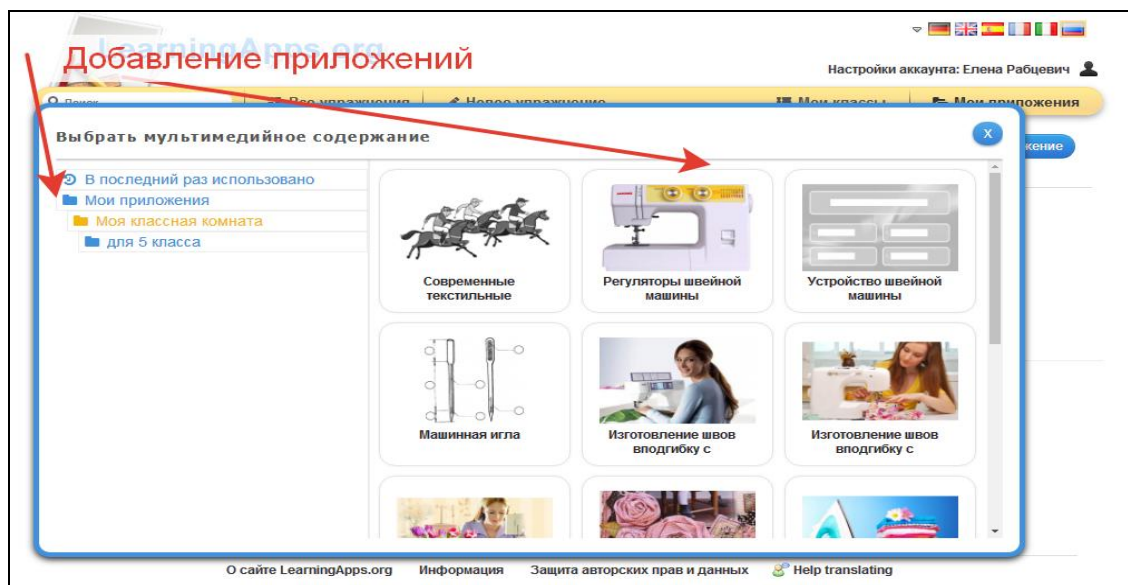


Рис.14



5. Для контроля выполненных заданий выберите нужный вам класс, наведите курсор на ярлык приложения и среди трех появившихся значков выберите крайний левый, просмотрите статистику.

#### **IV этап – рефлексия.**

**Цель:** самооценка деятельности участниками мастер-класса.

Мастер предлагает просмотреть наиболее удавшиеся приложения, обсудить результаты и ответить на вопросы:

1. Что понравилось на мастер-классе и вызвало положительные эмоции (информация, форма работы и т. д.)?
2. Что не понравилось на мастер-классе, показалось скучным, осталось непонятным, было ненужным и бесполезным?
3. Готовы ли вы к созданию данных приложений?
4. Повысил ли проведенный мастер-класс вашу личную ИКТ-компетентность?

#### **СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ**

1. Богачева, И.В. Мастер-класс как форма повышения профессионального мастерства педагогов : метод. рекомендации / И.В. Богачева, И.В. Федоров ; ГУО «Акад. последиплом. образования». Минск, 2012.

2. Конструктор интерактивных заданий LearningApps [Электронный ресурс] / Режим доступа : <https://learningapps.org/about.php>. Дата доступа : 02.07.2017.