

# Использование сервиса мультимедийных интерактивных упражнений в преподавании дисциплин профессионального цикла

КРУЖКОВ Д.Н. – ПРЕПОДАВАТЕЛЬ  
ОГАПОУ «АЛЕКСЕЕВСКИЙ КОЛЛЕДЖ»

ЗАСЕДАНИЕ РЕГИОНАЛЬНОГО МЕТОДИЧЕСКОГО ОБЪЕДИНЕНИЯ  
ПЕДАГОГИЧЕСКИХ РАБОТНИКОВ ПО УКРУПНЕННОЙ ГРУППЕ  
СПЕЦИАЛЬНОСТЕЙ 13.00.00 «ИНФОРМАТИКА И  
ВЫЧИСЛИТЕЛЬНАЯ ТЕХНИКА, ЭЛЕКТРОНИКА, РАДИОТЕХНИКА,  
СИСТЕМЫ СВЯЗИ, УПРАВЛЕНИЕ В ТЕХНИЧЕСКИХ СИСТЕМАХ,  
ЭЛЕКТРО-И ТЕПЛОЭНЕРГЕТИКА»

08 ИЮНЯ 2023 Г.


# НЕДОСТАТКИ ДИСТАНЦИОННОЙ ФОРМЫ ОБРАЗОВАНИЯ:

- отсутствие непосредственного контроля со стороны преподавателя, приводящее в свою очередь к проблемам самоорганизации студентов;
- ухудшение уровня подготовки, которое особенно заметно у студентов с низкой мотивацией к обучению;
- нехватка реального практического взаимодействия, в ходе которого студенты обмениваются приобретёнными умениями и корректируют ошибки при взаимодействии как с преподавателем, так и друг с другом.

Наиболее простыми и, как следствие, популярными формами взаимодействия:

- Лекция (в текстовом виде)
- Тестовый контроль

- не способствуют решению обозначенных проблемы.



Интернет-сервисы для создания интерактивных упражнений и сервисы для организации интерактивного взаимодействия:

- LearningApps
- Wordwall
- ThingLink
- Padlet
- Simpleshow
- Explain Everything
- Hippo Video
- BotHelp
- и другие.

# «Интерактив»


Слово «интерактив» – это акроним от английских слов «inter», что означает – «между», «взаимный» и «active» – «действие», «активность».


То есть, «интерактивный» – это способный взаимодействовать или находиться в режиме общения, диалога с кем-либо или чем-либо.


# Доступные варианты элементов курса


Добавить элемент или ресурс


ЭЛЕМЕНТЫ КУРСА


☒  Анкета


☐  База данных


☐  Вики


☐  Внешний инструмент


☐  Глоссарий


☐  Задание


☐  Книга PROОбразование


☐  Лекция

☐  Обратная связь

☐  Опрос

☐  Пакет SCORM

☐  Семинар

☐  Собрание Zoom

Модуль Анкета обеспечивает три типа анкет для оценивания и стимулирования обучения в дистанционных курсах. Преподаватель может использовать их для сбора данных, которые помогут ему лучше узнать своих студентов и поразмышлять об эффективности обучения.


Отметим, что эти анкеты содержат предварительно заданные вопросы, которые не редактируются. Преподаватели, которые хотят создать свои анкеты, могут использовать элемент курса «Обратная связь».


[Подробнее](#)


Добавить


Отмена


Добавить элемент или ресурс


☐  Семинар

☐  Собрание Zoom


☐  Тест


☐  Форум


☐  Чат


☐  Jitsi


РЕСУРСЫ


☐  Гиперссылка


☐  Книга

☐  Пакет IMS содержимого

☐  Папка

☐  Пояснение

☐  Страница

☐  Файл

Модуль Анкета обеспечивает три типа анкет для оценивания и стимулирования обучения в дистанционных курсах. Преподаватель может использовать их для сбора данных, которые помогут ему лучше узнать своих студентов и поразмышлять об эффективности обучения.

Отметим, что эти анкеты содержат предварительно заданные вопросы, которые не редактируются. Преподаватели, которые хотят создать свои анкеты, могут использовать элемент курса «Обратная связь».

[Подробнее](#)

Добавить

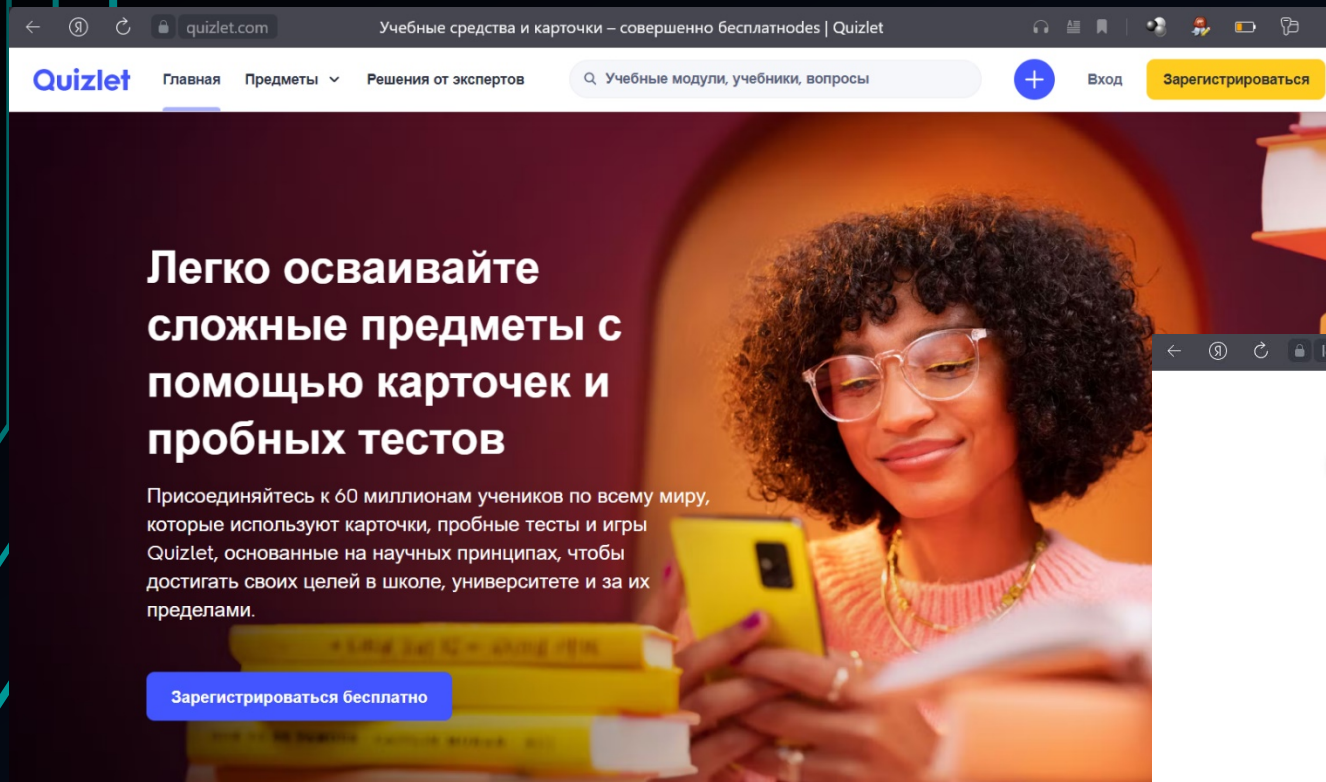
Отмена

# Элементы с интерактивными свойствами:

- «База данных» – позволяет студентам создавать записи по заданным преподавателем атрибутами, а также просматривать записи других студентов при достижении определенных условий, оставлять комментарии к ним;
- «Вики» – данная технология представляет собой мини-версию популярной интернет-энциклопедии «Википедия», в которую студенты могут добавлять свои материалы, а также совместно работать над ними с другими студентами и преподавателем курса;
- «Глоссарий» – позволяет участникам совместно формировать список терминов курса и их определений;
- «Семинар» – позволяет студентам проверять задания друг друга по заданным преподавателем критериям;
- «Форум» и «Чат» – также могут помочь организовать перекрестное обсуждение, консультирование или оценивание в открытой форме.



# Внешние ресурсы создания упражнений



The image shows the Quizlet website interface. At the top, there is a navigation bar with the Quizlet logo, links to 'Главная' (Home), 'Предметы' (Subjects), and 'Решения от экспертов' (Expert solutions). A search bar contains the text 'Учебные модули, учебники, вопросы'. To the right of the search bar are buttons for '+ Вход' (Login) and 'Зарегистрироваться' (Sign up). Below the navigation bar is a large banner featuring a woman with curly hair and glasses looking at a yellow smartphone. The text on the banner reads: 'Легко осваивайте сложные предметы с помощью карточек и пробных тестов'. Below this text is a paragraph: 'Присоединяйтесь к 60 миллионам учеников по всему миру, которые используют карточки, пробные тесты и игры Quizlet, основанные на научных принципах, чтобы достигать своих целей в школе, университете и за их пределами.' At the bottom of the banner is a blue button that says 'Зарегистрироваться бесплатно'.

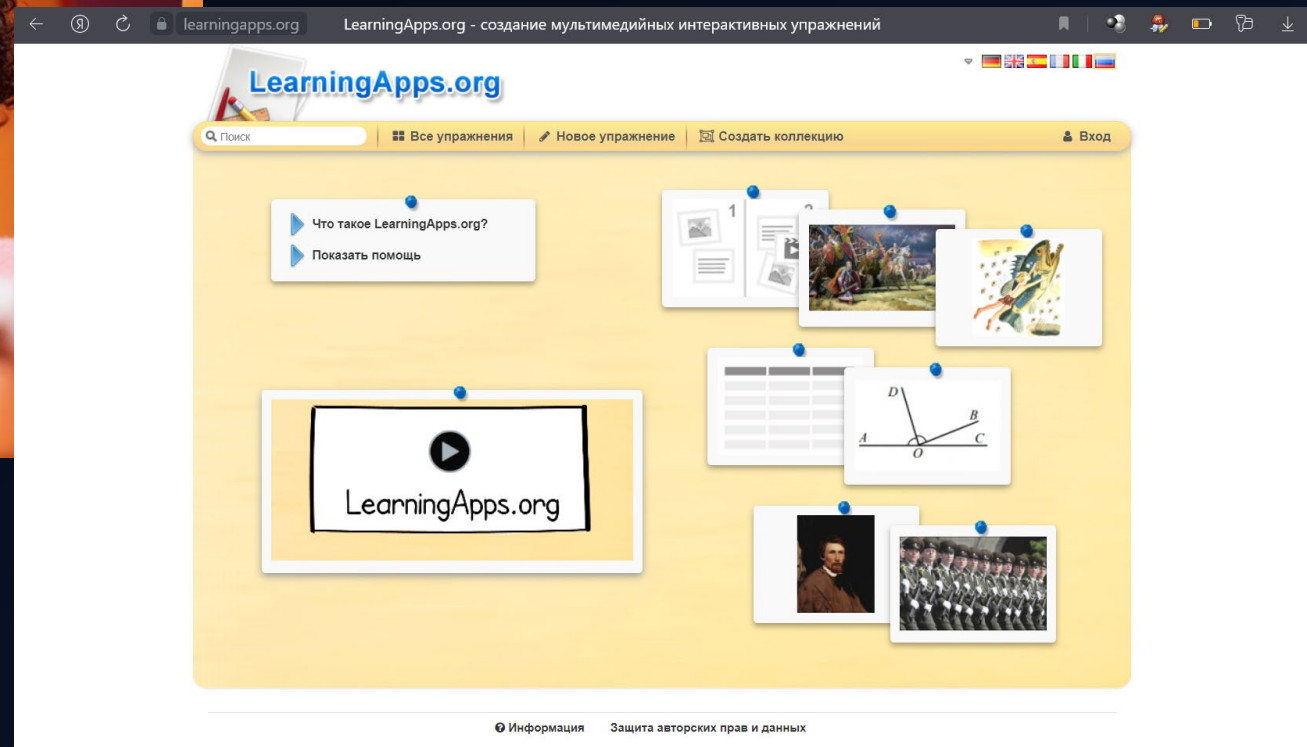
Учебные средства и карточки – совершенно бесплатны | Quizlet

Quizlet Главная Предметы Решения от экспертов Учебные модули, учебники, вопросы Вход Зарегистрироваться

## Легко осваивайте сложные предметы с помощью карточек и пробных тестов

Присоединяйтесь к 60 миллионам учеников по всему миру, которые используют карточки, пробные тесты и игры Quizlet, основанные на научных принципах, чтобы достигать своих целей в школе, университете и за их пределами.

Зарегистрироваться бесплатно



The image shows the LearningApps.org website interface. At the top, there is a navigation bar with the LearningApps.org logo, a search bar, and links to 'Все упражнения' (All exercises), 'Новое упражнение' (New exercise), and 'Создать коллекцию' (Create collection). To the right of the navigation bar is a button for 'Вход' (Login). Below the navigation bar is a large yellow area with various interactive exercises. On the left, there is a box with a play button icon and the text 'LearningApps.org'. To the right, there are several smaller boxes with different types of exercises, including a 'Что такое LearningApps.org?' box, a 'Показать помощь' (Show help) box, a box with a diagram of a triangle, a box with a photo of a person, and a box with a photo of a group of people. At the bottom of the page, there is a footer with links to 'Информация' (Information) and 'Защита авторских прав и данных' (Copyright and data protection).

LearningApps.org

Поиск Все упражнения Новое упражнение Создать коллекцию Вход

Что такое LearningApps.org? Показать помощь

LearningApps.org

Информация Защита авторских прав и данных



[← Назад к модулю](#)[Готово](#)

## Операторы группы DDL (Data Definition Language)

НАЗВАНИЕ

Группа операторов языка SQL - DDL (Data Definition Language)

ОПИСАНИЕ

[+ Импортировать](#)[+ Добавить диаграмму](#) 

1

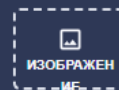


CREATE

ТЕРМИН

Создание объектов базы данных

ОПРЕДЕЛЕНИЕ



2

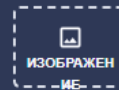


ALTER

ТЕРМИН

Изменение объектов (например, имени или типа данных)

ОПРЕДЕЛЕНИЕ



## Операторы группы DDL (Data Definition Language)

Занятие в классе

Quizlet Live

Проверка

Самостоятельное занятие

Карточки

Заучивание

Тест



Подбор



ALTER



2 / 5



## Операторы группы DDL (Data Definition Language)

Занятие в классе

Quizlet Live

Проверка

Самостоятельное занятие

Карточки

Заучивание

Тест



Подбор



Изменение объектов (например, имени или типа данных)



2 / 5



Определения 🔊

Создание объектов базы данных

Показать подсказку

Ваш ответ

CREATE

Не знаете?

Ответить



&lt; Назад



Подбор

ВРЕМЯ

0,0

## Очистить экран.

Перетаскивайте соответствующие элементы друг на друга, и они будут исчезать с экрана.

[Начать игру](#)

[Назад](#)

Подбор

ВРЕМЯ

52,5

DROP

Эквивалентен фразе  
TRUNCATE ONLY

Изменение объектов  
(например, имени или типа  
данных)

TRUNCATE

ALTER

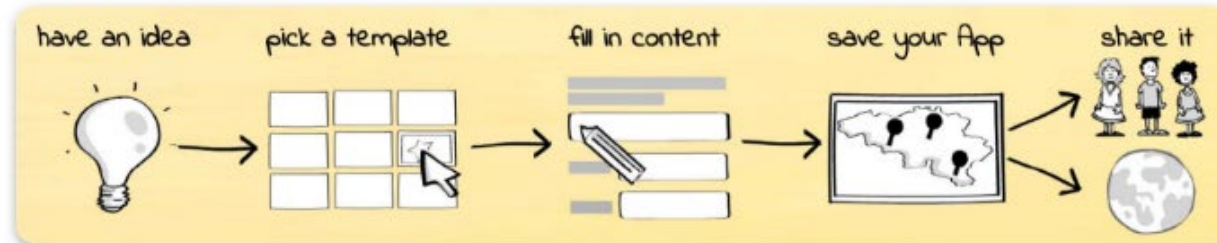
Удаляет данные из таблиц

Создание объектов базы  
данных

DELETE

CREATE

Удаляет объекты  
(например, таблицу)



Найти пару

Классификация

Хронологическая линейка

Простой порядок

Ввод текста

Сортировка картинок

Викторина с выбором правильного ответа

Заполнить пропуски

Аудио/видео контент

Кто хочет стать миллионером?

Пазл "Угадай-ка"

Кроссворд

Слова из букв

Счетный цикл

```
for (int i = 0; i < 3; i++) { a = a*i; }
```

Оператор выбора

```
switch (meas) {  
  case < 0: a = 5;  
  break; case > 15: a  
    = 20; break;  
  default: a = 70;  
  break; }
```

Условие

```
if (a>10) { a=a-b; }  
else { a=a+b; }
```

Цикл с  
постусловием

```
do { i++; } while  
(i<30)
```

Цикл с  
предусловием

```
while (i<30) { i++; }
```

Счетный цикл

```
for (int i = 0; i < 3;  
i++) { a = a*i; }
```

Условие

```
>10) { a=a-b; }  
se { a=a+b; }
```

Цикл с  
постусловием

```
do { i++; } while  
(i<30)
```


Цикл с  
предусловием

```
while (i<30) { i++; }
```

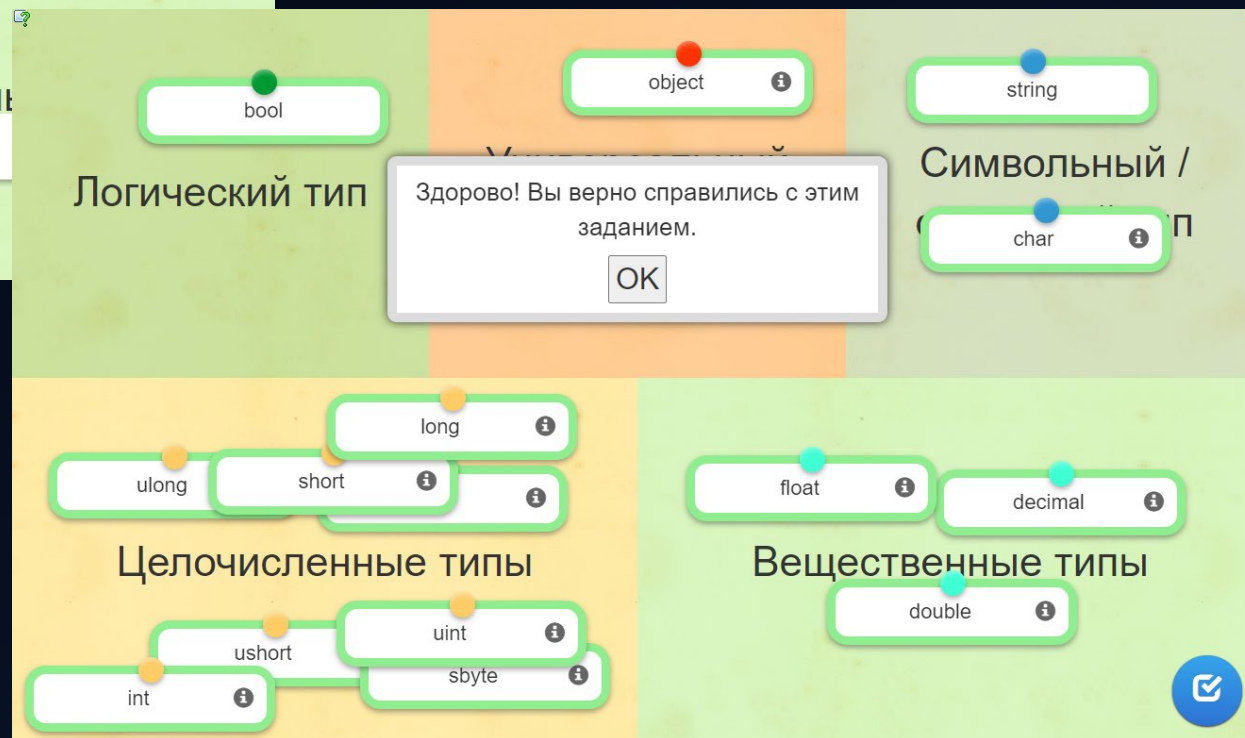
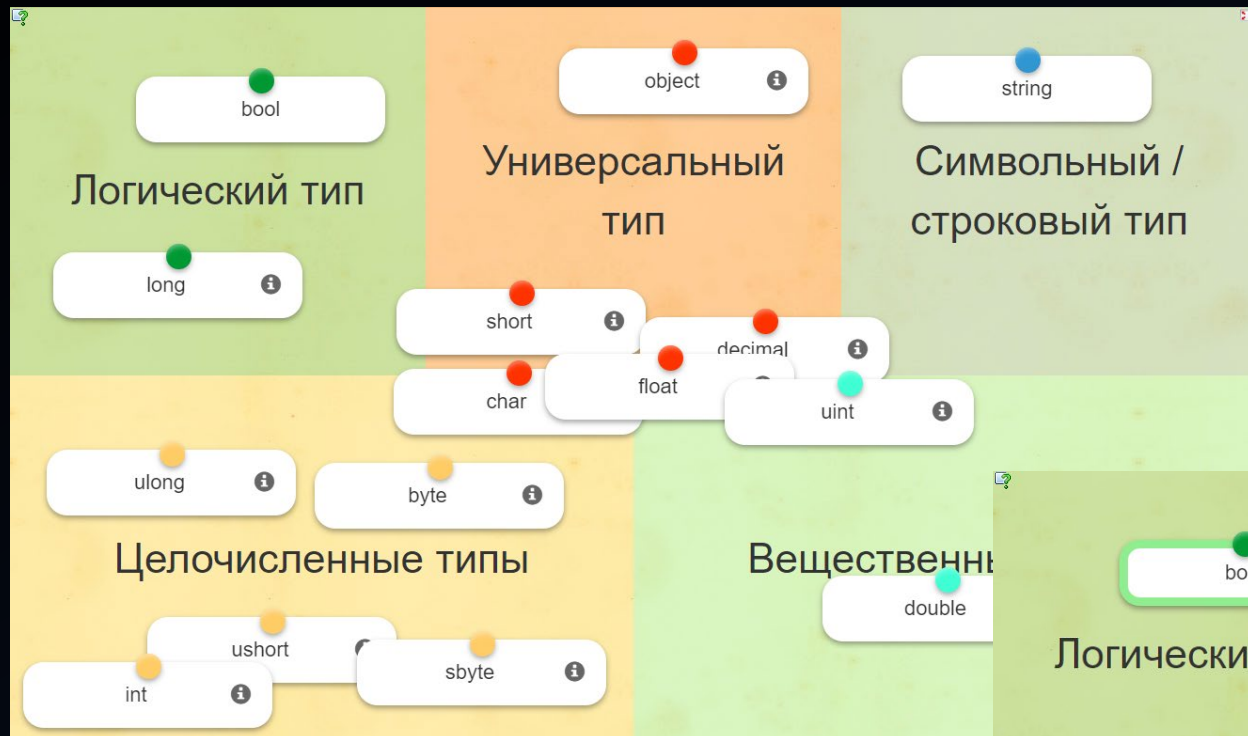
Здорово! Вы нашли правильное решение.

OK

= 20; break;  
default: a = 70;  
break; }







1 private string kvadrur(double a, double b, double c)

2 res = res + "; x2 = " + x.ToString();

3 } else if (d > 0) {

4 return res;

5 } else { res = "Корней нет"; }

6  
7 res = d.ToString();

8 res = "x1 = " + x.ToString();

1 private string kvadrur(double a, double b, double c)

2  
3

4 d = b\*b - 4\*a\*c;

5 if (d == 0) {

6 d = (-b)/(2\*a);

7 res = d.ToString();

8 } else if (d > 0) {

Здорово! Вы верно выполнили задание!

OK



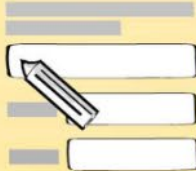
have an idea



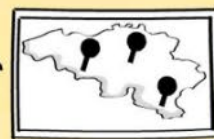
pick a template



fill in content



save your App



share it



Найти пару



Классификация



Хронологическая линейка



Простой порядок



Ввод текста



Сортировка картинок



Викторина с выбором  
правильного ответа



Заполнить пропуски

## Название упражнения

Язык дисплея ? :      

Название не указано

## Описание задания

Введите описание задания. Оно будет появляться в начале упражнения. Если это не нужно, оставьте это поле пустым.

## Описание

Поле приложения (от 2 до 4 групп) разделяется на зоны, фоном могут служить изображения или текст. Каждый элемент нужно отправить в соответствующее поле .

Группа 1 Задний фон :

 Текст

 Картинка




Группа 1 Элемент 1:

 Текст

 Картинка

 Озвученный текст

 Аудио

 Видео



+ Добавить следующий элемент


Группа 2 Задний фон :


 Текст


 Картинка




Группа 2 Элемент 1:

 Текст

 Картинка

 Озвученный текст

 Аудио

 Видео



+ Добавить следующий элемент

## Название упражнения

Язык дисплея ? :      

Типы данных языка C#



## Описание задания

Введите описание задания. Оно будет появляться в начале упражнения. Если это не нужно, оставьте это поле пустым.

Типы данных языка C#

## Описание


Поле приложения (от 2 до 4 групп) разделяется на зоны, фоном могут служить изображения или текст. Каждый элемент нужно отправить в соответствующее поле .

Группа 1 Задний фон :   Логический тип Подсказка:    

Группа 1 Элемент 1:   bool Подсказка:    

[+ Добавить следующий элемент](#)

Группа 2 Задний фон :   Универсальный тип Подсказка:    

Группа 2 Элемент 1:   object Подсказка:    

Занимает 4 байта на 32-разрядной платформе и 8 байт на 64-разрядной

### Display card order

Select in which order cards are displayed. Only works when cards are displayed card by card.

all first elements, then all second elements and so on ▼

### Обратная связь

Введите здесь текст, который будет появляться, если найдено верное решение!

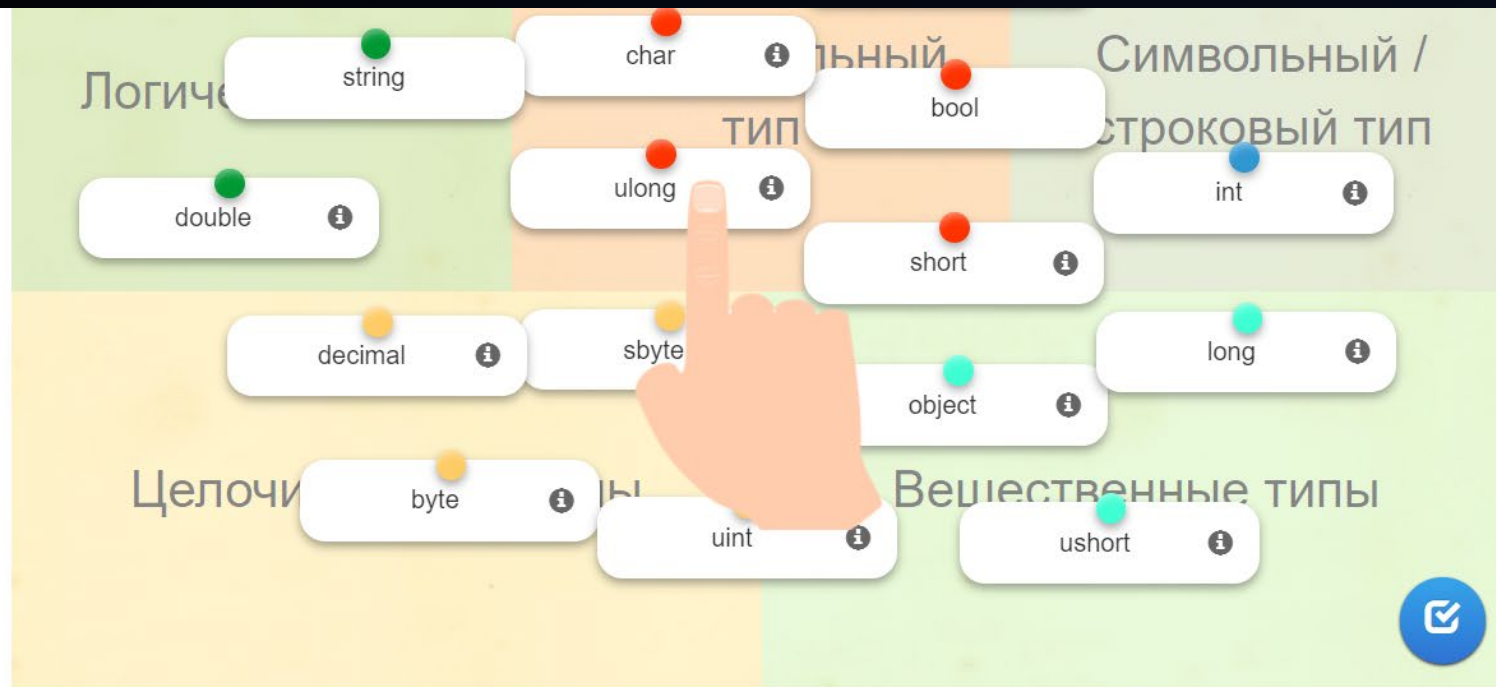
Здорово! Вы верно справились с этим заданием.

### 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.

▶ Сохранить упражнение





[Создать подобное упражнение](#)

[Личное упражнение](#)

[Опубликованное упражнение](#)

[Доработать упражнение](#)

#### Об этом упражнении

Оцените это упражнение: ☆☆☆☆☆ (0)

Установлено (Имя): dmcruz

Категория: Информатика и ИКТ

#### Использовать упражнение

[Сообщить о проблеме](#)

Ссылка: <https://learningapps.org/view30829266>

Встроить: <https://learningapps.org/watch?app=30829266>

SCORM

Поделиться: <https://learningapps.org/30829266>



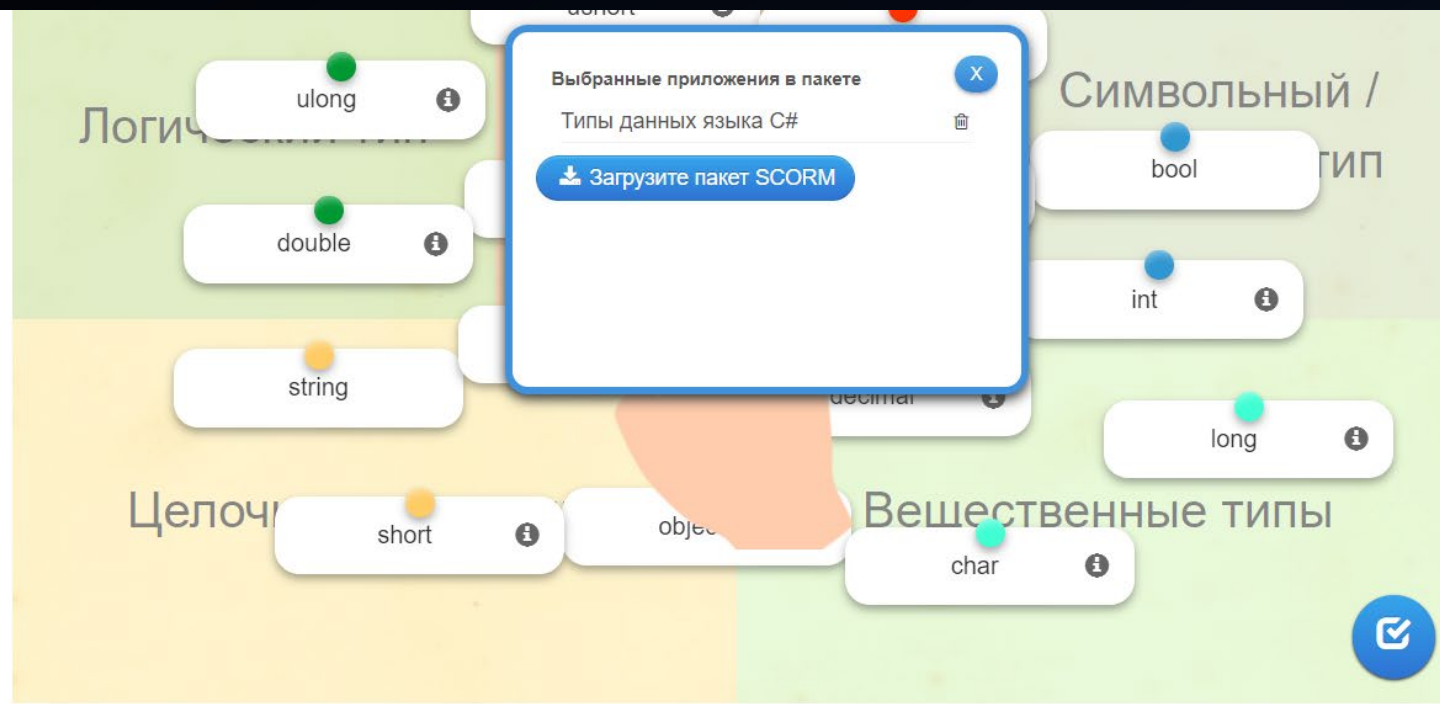
QR-Code

[Информация](#)

[Защита авторских прав и данных](#)

[Help translating](#)





Создать подобное упражнение

Личное упражнение

Опубликованное упражнение

Доработать упражнение

#### Об этом упражнении

Оцените это упражнение: ☆☆☆☆☆ (0)

Установлено (Имя): dmcruz

Категория: Информатика и ИКТ

#### Использовать упражнение

Ссылка: <https://learningapps.org/view30829266>

Встроить: `<iframe src="https://learningapps.org/watch?app=30829266" id="learningapps-iframe"></iframe>`

Поделиться: <https://learningapps.org/30829266>

Сообщить о проблеме



QR-Code

Добавить элемент или ресурс

Задание

Книга  
PROФобразование

Лекция

Обратная связь

Опрос

Пакет SCORM

Семинар

Собрание Zoom

Тест

Форум

Чат

Jitsi

РЕСУРСЫ

Пакет SCORM представляет собой набор файлов, которые упакованы в соответствии с согласованным стандартом для учебных объектов. Модуль SCORM позволяет добавить в курс пакеты SCORM или AICC, которые загружаются в виде архива.

Содержимое обычно отображается на нескольких страницах, с навигацией между страницами. Существуют различные варианты для отображения содержимого: в всплывающем окне, с оглавлением, с кнопками навигации и т.д. Пакеты SCORM обычно содержат вопросы, оценки за ответы записываются в журнал оценок.

SCORM может быть использован:

- Для представления мультимедийного контента и анимации
- Как инструмент оценивания

Подробнее

Добавить

Отмена

Выбор файла

Файлы на сервере

Недавно  
использованные файлы

Загрузить файл

Мои личные файлы

Wikimedia

Вложение:

Выберите файл LearningA...92ab78.zip

Сохранить как

Упражнение "Классификация типов данных C#"

Автор:

Дмитрий Кружков

Выберите лицензию

Другая

Загрузить этот файл

Перейти на главную страницу курса

## Упражнение "Классификация типов данных"



LearningApps.org

☐ Типы данных языка ...

Логически

### Задание

Типы данных языка C#

OK

вольный /  
ОВЫЙ ТИП

object ⓘ

uint ⓘ

sbyte ⓘ

int ⓘ

byte ⓘ

string

decimal ⓘ

short ⓘ

double ⓘ

bool ⓘ

Целочисленные типы

Вещественные типы

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!