

## Инструкция по работе с социальным сервисом LOOPY

Онлайн-сервис **Loopy** является цифровым инструментом интерактивного моделирования. **Loopy** позволяет создать анимированную интеллект-карту, отображающую причинно-следственные связи явлений, событий либо взаимосвязей между объектами в динамике. Любой пользователь, будь то педагог или младший школьник, может выполнить в сервисе **Loopy** интерактивную графическую модель, просто рисуя круги и стрелки.

Использовать создание интерактивных анимаций в онлайн-сервисе на учебном занятии можно несколькими путями:

- демонстрировать интерактивную симуляцию процессов при иллюстрации рассказа о событиях или явлениях;
- использовать анимацию как графическую опорную схему;
- встраивать готовый ролик в блог или на сайт педагога и использовать в смешанном обучении или при применении технологии «перевернутого класса»;
- создавать интерактивную карту на глазах учащихся во время проблемного изложения материала;
- организовывать в сервисе совместную работу учащихся над созданием интерактивного объяснения причин и следствий событий или явлений в парах или в малых группах;
- применять создание или редактирование анимаций, отображающих взаимосвязи процессов или объектов, учащимися в мобильном обучении по принципу «BYOD» – «Принеси свое устройство».

Пользователь входит на сайт **Loopy** по электронному адресу <http://ncase.me/loopy/v1.1/>. и работает без предварительной регистрации пользователя. Слева находится панель простых инструментов.



По центру рабочего поля размещен пример несложной анимации и идеи использования на английском языке. Рабочее поле нужно очистить, удалив либо отредактировав пример и текст. Удаление может быть осуществлено при помощи инструмента удаления – ластика либо иначе.

Для удаления текста другим способом нужно щелкнуть по нему и затем слева нажать кнопку «**delete label**». Можно отредактировать поясняющий текст на русском языке, в печатав вместо выделенного текста свой вариант.



Для редактирования или удаления узла схемы (цветного круга) нужно щелкнуть по нему. В открывшейся справа панели редактирования кроме внесения изменений в текст можно изменить цвет узла и визуально отобразить количественное представление объекта в модели. Удаление узла происходит после выделения объекта и щелчка по кнопке «**delete node**».



Для редактирования или удаления стрелки связи нужно щелкнуть по ней и в открывшейся справа панели редактирования удалить стрелку нажатием кнопки «**delete arrow**» или отредактировать тип связи (прямая или обратная).



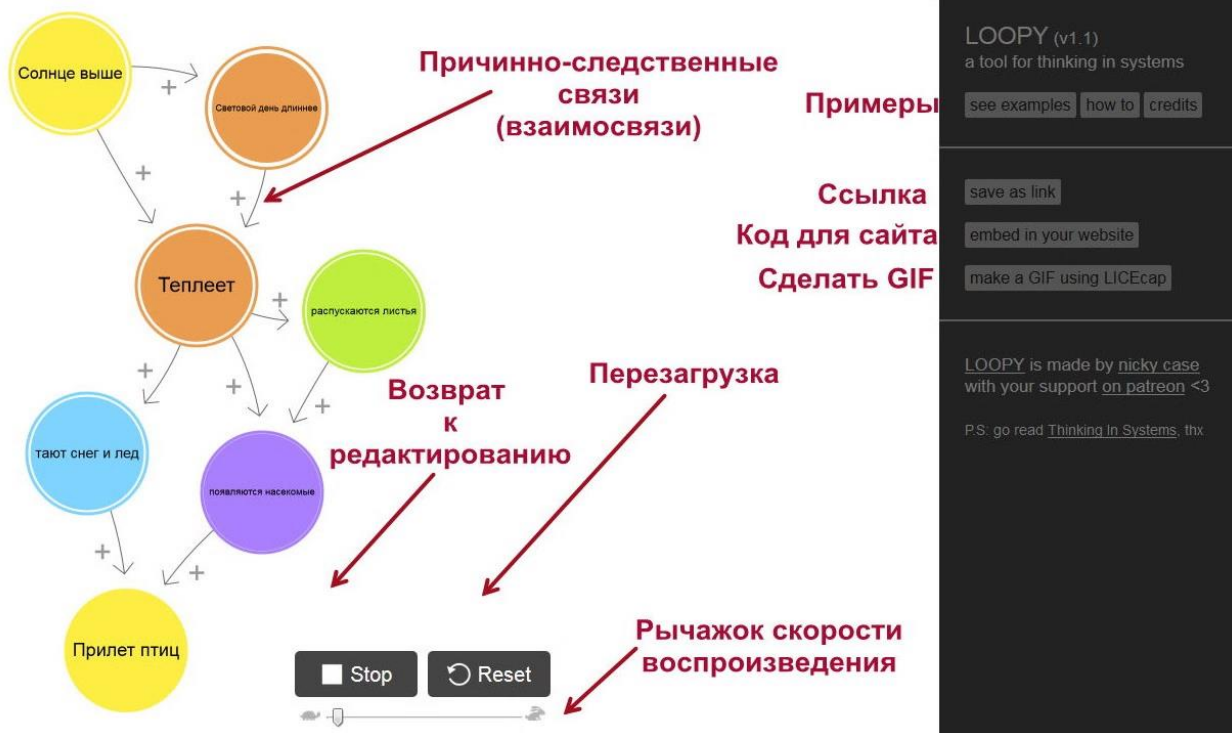
Для усиления эффекта связи пользователь может провести две и более стрелки к нужному узлу. Увеличить время воспроизведения связи можно, удлинняя (вытягивая) стрелку инструментом – манипулятором передвижения объектов.

При создании интерактивной модели с нуля пользователь изображает инструментом рисования – «карандашиком» круг на рабочем поле. Неровные линии сервис мгновенно преобразует в редактируемый узел. Его сразу же можно отредактировать, изменив текст, цвет и размер представления объекта. Подобным образом добавляются в модель и другие узлы.

Далее пользователю нужно отобразить связи и взаимосвязи между узлами, снова воспользовавшись инструментом рисования – «карандашиком» для соединения узлов. Связи-стрелки можно редактировать, щелкнув по объекту и выбрав в панели редактирования прямую или обратную связь для демонстрации причины и следствий.

Как только интерактивная модель будет окончательно отредактирована, можно воспроизвести анимацию и отладить эффекты. При нажатии кнопки «**Play**» откроется поле проигрывания.

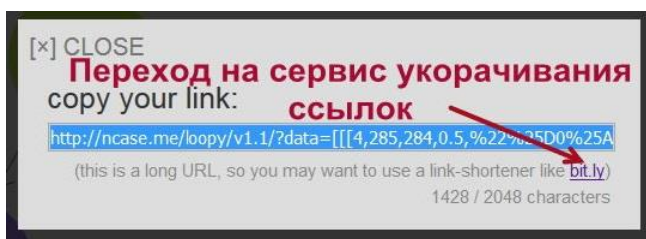
Перед началом воспроизведения нужно отрегулировать под интерактивной моделью скорость анимации при помощи рычажка, передвигая его в нужном направлении – к «черепашке» либо к «зайцу». Воспроизведение можно начать с любого места модели, щелкнув по выбранному узлу.



Сбросить к началу проигрывание анимации можно нажатием кнопки «**Reset**». При нажатии кнопки «**Stop**» произойдет возврат к рабочему полю.

В режиме проигрывания пользователь может воспользоваться панелью отправки созданной интерактивной модели следующим образом:

- сохранить и отправить другим пользователям (обучающимся) ссылку на созданную анимацию. При этом пользователю будет предложено воспользоваться сервисом укорачивания ссылок;



- воспользоваться кодом для размещения интерактивной модели в блоге или на сайте. При этом пользователь может предварительно отредактировать высоту и ширину модели в активных окошках;



- сохранить как анимированное изображение формата .gif на сервисе LICeCap.