

Государственное автономное учреждение
дополнительного профессионального образования
Ярославской области
«Институт развития образования»

Эффективная школа

Урывчикова Н. В.

**Организация самостоятельной работы
обучающихся по иностранному языку
с помощью цифровых технологий**

Методические рекомендации

Ярославль
2022

УДК 374.1
ББК 74.268.1(Нем)
У 736

Публикуется по решению
редакционно-издательского
совета ГАУ ДПО ЯО ИРО

Рецензенты:

Казакова О. П. – кандидат педагогических наук, доцент, заведующий кафедрой английской филологии и методики преподавания английского языка ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет»;

Шляхтина Н. В. – руководитель центра непрерывного повышения педагогического мастерства ГАУ ДПО ЯО «Институт развития образования».

У 736

Урывчикова Н. В.

Организация самостоятельной работы обучающихся по иностранному языку с помощью цифровых технологий : методические рекомендации / Н. В. Урывчикова. — Электрон. текстовые дан. (3,84 Mb). — Ярославль : ГАУ ДПО ЯО ИРО, 2022. — Текст : электронный. — (Эффективная школа).

Данные методические рекомендации созданы в рамках реализации регионального проекта «Реализация моделей смешанного обучения в преподавании иностранных языков». Основная цель рекомендаций – сделать краткий обзор популярных цифровых инструментов и привести примеры их использования при организации самостоятельной работы обучающихся в процессе изучения иностранного языка.

УДК 373.2
ББК 74.100

Содержание

Введение	4
Что мы ждем от цифровых технологий?.....	5
Суть и принципы смешанного обучения	6
Учебная самостоятельность и саморегулируемое обучение	8
Необходимость изменения системы оценивания.....	9
Модель «перевернутый класс»	10
Использование цифровых инструментов в реализации «перевернутого обучения» иностранным языкам.....	12
Заключение.....	14
Литература	16
Приложение 1. Как создать карточки в Quizlet	17
Приложение 2. Как создать игру «Погоня в лабиринте» в Wordwall	25
Приложение 3. Создаем задания в LearningApps. «Найти пару»	32
Приложение 4. Запись голоса с помощью онлайн-диктофона Vocaroo.....	44
Приложение 5. Использование QR-кодов в листе самооценки	45

Введение

Цифровые технологии приобретают всё большее значение в нашей жизни. Владение ими отличает человека, способного адаптироваться к цифровой экономике. В условиях модернизации российского образования внедрение цифровых технологий в организацию образовательной деятельности становится не только неизбежным, но и необходимым, если в качестве результата рассматривается готовность выпускников к вызовам времени, а именно – цифровизации многих сфер человеческой деятельности. Смартфоны, планшеты, Интернет становятся постоянными спутниками и неотъемлемой частью повседневной жизни современных школьников и учителей. Однако обе эти группы должны уметь не только потреблять цифровой контент в самообразовании, в профессиональной деятельности, в быту, но и производить его. На создание цифровой образовательной среды, обеспечивающей высокое качество и доступность образования, направлен и федеральный проект «Цифровая образовательная среда».

Цифровые технологии способствуют расширению образовательного пространства. Педагогам они позволяют персонифицировать и дифференцировать подходы к организации учебной деятельности, сделать ее более эффективной для обучающихся с разными образовательными потребностями и особенностями восприятия. С помощью цифровых инструментов можно поддерживать познавательный интерес и активность обучающихся, формировать у них учебные стратегии и развивать ученическую автономию (готовность и способность к самообразованию). Многие интерактивные сервисы позволяют реализовать технологию формирующего оценивания учебной деятельности обучающихся.

Изменения, происходящие в современном мире, бросают вызов системе образования. Одной из важных задач, сформулированных в паспорте стратегии «Цифровая трансформация образования», является формирование ценности саморазвития и самообразования у обучающихся образовательных организаций всех видов и уровней. Образовательная система будет стремиться к персонализации. Организованная с помощью цифровых технологий самостоятельная работа обучающегося перемещает доставку знаний в личное пространство ученика, а на уроке больше внимания может быть уделено развитию практических умений, требующих применения самостоятельно освоенных знаний. На уроке увеличится доля видов деятельности, стимулирующих познавательную активность учащихся. Для реализации новой модели обучения учителям необходимо владеть не только технической стороной создания и использования цифровых ресурсов, но и методической, а именно, активными и интерактивными формами организации учебной деятельности в целях более эффективного использования учебного времени на уроке, а также способами организации самостоятельной работы обучающихся. В методических рекомендациях рассматриваются вопросы интеграции цифровых сервисов и ресурсов в деятельность учителя, проблемы формирования необходимых новых компетенций педагога по созданию цифрового контента, по организации эффективного взаимодействия в цифровой среде и на уроке, развитию ученической автономии. Это, в свою очередь, будет способствовать формированию у обучающихся культуры непрерывного образования и саморазвития на протяжении жизни, заявленной в качестве результата во ФГОС (ФГОС основного общего образования, п.1).

Что мы ждем от цифровых технологий?

Учитель, приходя в класс, хочет встретить там мотивированных учеников, любопытных, заинтересованных в его предмете, с радостью выполняющих все его задания, не отвлекающихся на гаджеты и социальные сети, умеющих учиться, способных адекватно себя оценивать, а также брать ответственность за результаты собственной учебной деятельности. Но существует ли такой «идеальный ученик»? Учебная самостоятельность, способность к адекватной самооценке и умение учиться не являются врожденными, и лишь у очень небольшого количества учащихся они формируются стихийно, как бы сами собой, без целенаправленной работы в этом направлении со стороны учителя.

Чтобы, исходя из требований ФГОС, сформировать у обучающихся «культуру непрерывного образования и саморазвития на протяжении жизни» (life-long-learning), а также научить их «разумному и безопасному использованию цифровых технологий, обеспечивающих повышение качества результатов образования», необходимо изменить педагогический подход к организации учебной деятельности. Речь не идет о полной замене «традиционных» образовательных ресурсов цифровыми. Перед учителем встает вопрос о разумном балансе, о целесообразности использования тех или иных технологий, об оценке положительных либо отрицательных эффектов от каждой из них. Нельзя отрицать тот факт, что дети намного быстрее, чем взрослые, осваивают Интернет, зачастую используя его только для развлечений, не особенно содержательного общения в социальных сетях, сетевых игр и обмена мемами. Они даже не догадываются, что гаджеты и безграничные ресурсы Интернет можно использовать для самообразования и саморазвития, поскольку их близкие также зачастую не демонстрируют дома такие модели поведения. Это значит, что школа должна взять данную задачу на себя, для чего необходимо интегрировать цифровые технологии в учебный процесс и начать по-новому организовывать самостоятельную работу учащихся и их учебную деятельность на уроке.

В сложившейся ситуации появляется все больше публикаций об использовании цифровых технологий, на которые возлагаются большие надежды, как на эффективное средство, способное решить проблемы низкой мотивации учащихся и несформированности умения учиться. Так ли это на самом деле? Элементы геймификации и встроенное в онлайн-инструменты формирующее оценивание повышают мотивацию, но не могут обеспечить достаточную вовлеченность учащихся, а также не формируют умения учиться. Для решения этой сложной задачи недостаточно заменить упражнения из учебника или рабочей тетради лексическими или грамматическими онлайн-играми, необходимо выстроить систему формирования учебных стратегий, регулярно проводить рефлексию содержания и способов учебной деятельности, вовлекать обучающихся в процессы целеполагания, самооценки и самоконтроля. Чтобы развивать учебную самостоятельность, необходимо погружать учащихся в ситуации выбора (цели, способов, содержания, средств обучения).

Традиционная система обучения, когда учитель излагает материал, а учащиеся должны запомнить и воспроизвести его, воспитывает послушных

исполнителей, а не личностей, востребованных обществом XXI века: инициативных, креативных, способных к критическому мышлению, а также к эффективной кооперации и коммуникации. В поисках выхода из этого противоречия учителя в разных странах начали применять смешанное обучение (Blended Learning). Понимание сути этого подхода прошло большой эволюционный путь и продолжает меняться и уточняться учеными и практиками.

Суть и принципы смешанного обучения

В 2006 году Чарльз Грэхэм писал: «Система смешанного обучения сочетает обучение лицом к лицу с компьютерным онлайн-обучением» (Graham C. R.). Но опыт учителей разных стран показывает, что применение только цифровых технологий в организации учебной деятельности не решает проблему вовлечения и удержания внимания обучающихся, а также не способствует их продвижению в развитии умения учиться. Ученики по-прежнему остаются пассивными потребителями, но теперь уже цифрового контента. В своей статье американская исследовательница Минхонг Ван и английский ученый Руперт Вегериф отмечают, что «хотя учащиеся часто участвуют в обучающей деятельности, связанной с технологиями, им не всегда предоставляется непосредственная возможность активно мыслить или развивать осмысленное понимание содержания обучения, учебных задач и социальных коммуникаций». По их мнению, «эффективное обучение зависит не только от активного взаимодействия с учебным контентом, сверстниками и задачами, но и от активного мышления при осмыслении содержания и опыта в решении реальных проблем» (Wang M., Wegerif R.). Само понятие «смешанное обучение» (Blended Learning), где «обучение» (learning) — это учение ученика, предполагает активную субъектную позицию учащегося в данном процессе.

Постепенно понимание смешанного обучения изменилось, и в 2014 году Майкл Хорн и Хизер Стейкер дали более полное и точное его определение: «Смешанное обучение — это любая формальная образовательная программа, в рамках которой ученик прибегает, хотя бы частично, к онлайн-обучению с наличием элемента контроля времени, места, способа и / или темпа освоения материала» (Horn M. B., Staker H.). В этой формулировке уже более заметен акцент на формировании учебной самостоятельности в онлайн-среде (наличие элементов контроля учеником времени, места, способа и темпа освоения учебного материала) и на интеграции опыта, полученного онлайн и оффлайн. Оказываясь перед необходимостью постоянно совершать выбор, ученик учится брать ответственность за него. С помощью рефлексии сделанного выбора, организованной учителем, формируется и личная ответственность обучающегося за результаты собственного обучения. Передача ответственности ученику предполагает развитие учебной самостоятельности и саморегуляции и, как следствие, развитие умения самостоятельного целеполагания, планирования и рефлексии. Когда учитель использует цифровые инструменты в организации самостоятельной работы учащихся, он ориентируется не только на знания,

но и на компетенции. Вместе с освоением новой иноязычной лексики и грамматики учащийся одновременно учится учиться с помощью цифровых технологий. Но это происходит только в том случае, если он может сам оценить эффективность своей учебной деятельности с помощью диагностического тестирования и получить мгновенную автоматизированную обратную связь в онлайн-среде. Указанные условия обеспечиваются выбором соответствующих цифровых инструментов для создания интерактивных заданий. Все это делает процесс обучения более персонализированным и дифференцированным.

Персонализация предполагает, что ученик сам управляет своим учением. Он активно участвует в планировании своего обучения, берет на себя ответственность за результаты своей учебной деятельности, может выбирать, что и когда учить, а также технологию и ресурсы обучения. Учащийся сам формулирует свои учебные цели, планирует шаги по их достижению, оценивает эффективность выбранной учебной стратегии и полученный результат. Учитель в персонализированном обучении ориентируется не только на потребности и дефициты каждого ученика, но и на его интересы и увлечения.

Дифференциация относится к обучению, адаптированному к учебным предпочтениям и особенностям разных групп учащихся. Учебные цели одинаковы для всех, но метод или подход к обучению различаются в зависимости от специфики восприятия каждого учащегося (Козлова И. В.).

Американский психолог Бенджамин Блум провел в 1984 году эксперимент по сравнению двух моделей обучения: традиционного и дифференцированного в классе из 30 учеников. Учитель объяснял учебный материал, затем с помощью тестов выявлял учащихся, которые его не поняли, и объяснял им еще раз, в то время как остальные учащиеся практиковались в применении этого материала. При необходимости могли быть проведены повторные тестирование и объяснение. Результаты итоговых контрольных работ в классе, где использовалось дифференцированное обучение, были заметно выше, хотя учитель и ученики затратили на изучение темы столько же времени, как и в традиционном классе (Bloom B. S.). Положительный эффект от применения такой модели достигается за счет регулярного проведения диагностических тестов, позволяющих преодолеть главный недостаток дифференцированного обучения — возможное формирование «выученной беспомощности» (ощущение бесполезности всех усилий по изменению ситуации) в результате длительного нахождения в «неуспешной» группе.

В XX веке массовое применение этой модели было невозможно из-за высоких трудозатрат учителя на проверку тестов. Сейчас условия изменились, учителю уже не надо самому проверять весь массив работ учащихся. Эту задачу могут взять на себя цифровые инструменты с запрограммированной обратной связью, которая мгновенно дается каждому учащемуся в зависимости от результата выполненного им задания. Это является большим преимуществом по сравнению с отложенной обратной связью, которую получает учащийся, когда его тестовую работу проверяет учитель. К моменту получения от учителя отзыва содержащаяся в нем информация уже теряет актуальность для ученика. Потратив некоторое количество времени на первоначальную разработку интер-

активного цифрового задания, учитель экономит в дальнейшем в несколько раз больше своего времени на проверке ученических работ.

Интерес к персонализированному и дифференцированному обучению, в том числе и онлайн, растет, поскольку как исследователи, так и практики ожидают, что оно обеспечит более высокие результаты, повысит мотивацию и поможет развитию каждого обучающегося.

Учебная самостоятельность и саморегулируемое обучение

Особенно актуальными в смешанном обучении становятся умение учиться и целенаправленное формирование этого умения учителем. Фактически учитель готовит учащихся к реализации самонаправленного и саморегулируемого обучения, без которого невозможно обучение на протяжении всей жизни. Вынужденный переход на дистанционное обучение весной 2020 года показал, что большинство учащихся не умеют организовывать свою учебную деятельность самостоятельно, без «понуканий» и «подталкиваний» со стороны учителя. Это объясняется тем, что обучающиеся не чувствуют ответственности за результаты своего обучения. Ученики привыкли, что учитель «заставляет» их учиться, используя при этом положительные (поощрение) либо отрицательные (наказание) внешние стимулы, и поэтому у них складывается стойкое убеждение, что это учитель несет ответственность за их успехи и неудачи в учебной деятельности. Это никак не соотносится с умением учиться, которое предполагает высокий уровень развития учебной самостоятельности, развитую саморегуляцию и личную ответственность за результаты учебной деятельности.

Американский психолог Джулиан Роттер разработал теорию «локуса контроля». Речь в ней о том, на что человек возлагает ответственность за результаты своих действий: на самого себя (внутренний локус контроля) или на внешние факторы (внешний локус контроля). Исследования показали, что люди с более сильным внутренним локусом контроля лучше мотивированы и получают большее удовольствие от своей деятельности. Человеку для сохранения мотивации важно понимать, что достижения — это закономерный результат его собственных усилий. Если человек не видит причинно-следственной связи между своими действиями (или бездействием) и появлением положительных (или отрицательных) подкреплений, и все приписывает воле другого человека («учитель ко мне несправедлив»), то это свидетельствует о недостатке или отсутствии автономии, что приводит к снижению желания заниматься данной деятельностью (Rotter J. B.). То есть складывается знакомая многим ситуация, когда учитель учит, а ученики не учатся. Чтобы предотвратить ее, педагогу необходимо регулярно стимулировать обучающихся к рефлексии, направленной на выявление прямой взаимозависимости между усилиями, которые они затратили на самостоятельное освоение учебного материала, и полученными результатами. Сделанные выводы могут привести в дальнейшем к использованию более эффективной учебной стратегии либо к изменению выбора учащегося между невыполнением и выполнением домашнего задания в пользу второго варианта.

Учебная самостоятельность тесно связана с оценкой самооффективности, которая является как одной из предпосылок роста академических результатов учащихся, так и следствием применения учителем смешанного обучения.

Необходимость изменения системы оценивания

Оценивание *для* обучения (формирующее оценивание) и оценивание *как* обучение принадлежат к основным инструментам формирования мотивации и развития умения учиться. Оценивание *для* обучения происходит на протяжении всего учебного процесса. Основная его цель — не констатировать достигнутый результат и оценить его путем выставления отметки, а отслеживать и рефлексировать учебный опыт учащихся в целях улучшения результатов и повышения эффективности учения (learning). Формирующее оценивание необходимо для того, чтобы диагностировать, как идёт процесс обучения на начальной и промежуточной стадиях, а не только на конечной стадии, и на основе полученной информации оперативно внести в него необходимые изменения, направленные на повышение эффективности учебной деятельности (учения). Одним из главных преимуществ такого типа оценивания является возможность быстро выявить учеников группы риска, пока не стало слишком поздно, и оказать им необходимую помощь в освоении материала.

Преимущества использования формирующего оценивания:

- Переориентация внимания учеников на процесс обучения с внешних наград (отметки, результаты стандартизированных тестов).
- Поддержка учеников в понимании, на чем сосредоточиться и как развивать свои сильные стороны.
- Предоставление ученикам своевременной обратной связи.
- Сокращение пробелов в обучении и улучшение образовательных достижений учащихся.

Оценивание *как* обучение основано на исследовании того, как происходит обучение, его характеризует то, что учащиеся анализируют собственный процесс учения (learning) и вносят коррективы для достижения более глубокого понимания. Этот тип оценивания больше фокусируется на учебном прогрессе ученика, чем на том, насколько хорошо результат соответствует некоему набору стандартов. При этом меняется роль педагога: он фокусирует внимание на развитии умений самооценивания, самоконтроля и критического мышления у учащихся. Среди факторов, заметно влияющих на учебные результаты, выделенных Джоном Хэтти в своем исследовании, в первой десятке (из 320 проанализированных факторов) находятся различные аспекты оценивания как обучения: самооценка достижений учеником, когнитивный анализ задач (анализ с учащимися процессов, происходящих при обучении), обратная связь (подкрепление и подсказки), обучение, основанное на результатах (стремление, чтобы **все** учащиеся достигали поставленных целей), коррекционные меры (Hattie J.).

Модель «перевернутый класс»

Одним из вариантов реализации смешанного обучения является модель «перевернутый класс» (Flipped Classroom). Цель «перевернутого обучения» — создать больше пространства на уроке для интерактивных форм обучения, предполагающих взаимодействие обучающихся друг с другом (и с учителем), а также активную познавательную деятельность учащихся в процессе этого взаимодействия. Все рутинные действия (объяснение незнакомого грамматического материала, презентация и заучивание новой лексики, репродуктивные грамматические упражнения, индивидуальную работу над текстами для чтения и аудирования) «перевернутый класс» позволяет вынести за рамки урока. Непосредственно на уроке должно происходить более глубокое погружение в тему с использованием продуктивных и творческих форм работы.

Таблица 1

Сравнение «традиционного» и «перевернутого» уроков

«Традиционный» урок	«Перевернутый» урок
Учитель готовит новый материал и излагает его на уроке	Учитель готовит видео- или аудиозаписи объяснения нового материала, учащиеся осваивают его дома
Учащиеся слушают учителя и делают пометки в тетрадях	Учащиеся могут просматривать / прослушивать записи столько раз, сколько им требуется, делать паузы и осваивать материал в оптимальном для них темпе
Домашние задания имеют своей целью закрепление изученного на уроке материала	Закрепление и «расширение» материала происходит на уроке после его самостоятельного изучения дома

Таким образом, на традиционном уроке учащийся осуществляет мыслительные операции более низкого уровня (запоминание и понимание), а операции более высокого уровня (применение, анализ, синтез и оценка) он должен выполнять дома, оставаясь один на один с учебным материалом. И если обучающийся что-то не понял на уроке, успешное выполнение домашнего задания становится для него практически невозможным. На «перевернутом уроке» все наоборот: самостоятельно разбираться в новом материале и что-то запоминать учащийся должен дома с помощью цифрового контента, подготовленного учителем, а на уроке ученик получает возможность обратиться к учителю или одноклассникам с теми вопросами, которые у него возникли в процессе подготовки к уроку, и применить изученный материал, решая коммуникативные задачи. На занятии «лицом к лицу» учитель должен запланировать в начале урока этап, посвященный ответам на вопросы учащихся, а также задания на повторение.

В изучении иностранного языка видеосюжеты могут содержать объяснение нового грамматического правила либо страноведческую информацию. К видео необходимо обязательно давать задания, чтобы акцентировать внимание учащихся на том, что важно. Реализуя модель «перевернутый класс», учитель должен дозировать объем материала для самостоятельного освоения, поскольку перегрузка самостоятельной работой может быстро вызвать у обучающихся так называемый «солдатский эффект» (soldierung). Под этим эффектом понимается поведение группы в ситуациях, когда она считает требования вышестоящего лица (в нашем случае учителя) несправедливыми, поэтому у ее участников снижается мотивация, и они отказываются от выполнения работы (Gillboy M. B., Heinrichs S., Pazzaglia G.). Если, например, учебное видео, которое нужно посмотреть дома до урока, слишком объемное либо не сопровождается никакими заданиями, то велика вероятность, что учащиеся даже не приступят к его просмотру.

Ключевыми в «перевернутом классе» являются следующие элементы:

- учебная среда, обеспечивающая возможность обратной связи;
- учебный материал, адаптированный под особенности и потребности обучающихся;
- тесты для самопроверки, чтобы учащийся сам мог оценить, насколько хорошо он освоил материал и нет ли пробелов;
- система поддержки ученика (способы предоставления обратной связи ученику и каналы получения обратной связи от него);
- работа в классе, включающая активные и интерактивные формы, создание ситуаций для применения самостоятельно освоенных знаний.

В чем преимущества «перевернутого обучения»?

- Повышение заинтересованности обучающихся (не учитель задает вопросы ученикам по домашнему заданию, а наоборот).
- Доступность видео и онлайн-заданий после урока: к ним могут обратиться учащиеся, не присутствовавшие на уроке, например, из-за болезни. Обучающиеся могут вернуться к этим материалам, в том числе, и во время подготовки к контрольной работе или экзамену.

В чем риски «перевернутого обучения»?

- Большие затраты времени и интеллектуальных усилий по созданию интерактивных заданий с помощью цифровых инструментов (но впоследствии большая экономия на проверке работ обучающихся).
- Учащийся не может сразу задать вопрос учителю, если он что-то не понимает, а должен ждать до урока.
- Если не все обучающиеся выполнили домашнее задание, то группа на уроке оказывается очень гетерогенной по уровню знаний по теме, и это осложняет учителю организацию учебной деятельности, необходимо предусмотреть минимум два варианта сценариев урока (Nimmerfroh M.-C.).

Для успешной реализации «смешанного обучения», учителю необходимо:

- анализировать проблемы / потребности учащихся, а также прогнозировать возможные трудности в понимании учебного материала;

- формулировать с учетом особенностей учащихся учебные цели на целый раздел (предметные, метапредметные, личностные результаты) еще до начала изучения этого раздела;
- проектировать критерии оценивания и систему итогового оценивания по разделу (включая разработку итоговых заданий) до начала изучения раздела;
- проектировать систему заданий с разбивкой на малые шаги с учетом особенностей учащихся, то есть планировать дифференциацию или персонализацию (и использовать онлайн-инструменты для решения этих задач);
- проектировать продуктивное взаимодействие учащихся для достижения предметных, метапредметных и личностных результатов через групповое взаимодействие, исследовательскую, творческую и проектную деятельность;
- реализовывать формирующее оценивание и рефлексивные практики с учащимися, а также обеспечивать регулярную позитивную обратную связь для каждого ученика;
- выбирать онлайн-инструменты, соответствующие педагогическим задачам;
- формировать учебную самостоятельность обучающихся и умение учиться (Андреева Н. В.).

Использование цифровых инструментов в реализации «перевернутого обучения» иностранным языкам

Проектируя «перевернутый урок» иностранного языка, учитель первым делом формулирует учебную цель, определяет лично-значимый для учащихся продукт, который они создадут в качестве результата урока, и определяет задачи, решение которых приведет к достижению поставленной цели. На следующем этапе учитель выбирает из запланированных задач те, которые возможно решить путем организации самостоятельной работы обучающихся на этапе подготовки к уроку. Это может быть заучивание новой или повторение знакомой лексики, автоматизация грамматических навыков, изучение нового грамматического материала, формирование произносительных навыков, развитие умений чтения и аудирования, просмотр видео, содержащих страноведческую информацию, создание письменных продуктов.

Популярным инструментом для заучивания иноязычной лексики является **Quizlet** (<https://quizlet.com>). Учителю необходимо только создать набор карточек, а система автоматически сгенерирует задания на запоминание значений, тренировку произношения, правописания и восприятия на слух указанных на карточках лексических единиц. Карточки могут быть как двуязычными (слово на иностранном языке и его перевод на родной язык либо на второй иностранный), так и одноязычными (слово и его объяснение, слово и его синоним, разные формы глагола). Объяснение значения слова не должно быть очень длинным (не более 3-4 слов), иначе это значительно затруднит выполнение заданий на тренировку правописания и восприятия на слух, что может привести к потере мотивации обучающихся. Значение слова может быть визуализировано на карточке и с по-

мощью изображения, что существенно увеличит эффективность запоминания, поскольку позволит включить визуальный канал восприятия информации. Составляя наборы карточек для заучивания, учитель должен учитывать, что мозг среднестатистического человека в состоянии запомнить за один прием от 5 до 9 единиц информации, поэтому не рекомендуется включать более 10 слов для запоминания в один учебный модуль. Учащийся получает возможность в игровой форме, в психологически комфортной обстановке заучивать все аспекты лексических единиц, поскольку, если вдруг возникнут трудности, Quizlet окажет помощь в виде подсказки и предложит еще не запомнившиеся слова к дальнейшему заучиванию. Пошаговая инструкция по созданию карточек для запоминания слов с помощью Quizlet находится в приложении 1.

Если необходимо активизировать знакомую лексику, то учитель может использовать для этого **генераторы кроссвордов**, например Crosswordlabs (<https://crosswordlabs.com>) или XWords (<https://www.xwords-generator.de/en>), ребусов (<https://rebus.club/en>), или сгенерировать лексическую игру с помощью инструмента **Wordwall** (<https://wordwall.net>). Игры в Wordwall имеют очень привлекательный интерфейс и включают элементы геймификации, что дает учащимся ощущение, что они играют в интересную компьютерную игру, а не выполняют лексическое упражнение. Тренировка и запоминание слов происходят незаметно, поскольку внимание учащегося сконцентрировано на игровой цели (пройти по лабиринту и убежать от привидений, выиграть гонку, собрать пазл и др.). Пошаговая инструкция по созданию игры «Погоня в лабиринте» находится в приложении 2. Все эти инструменты дают учащемуся автоматическую обратную связь о правильности выполнения задания. Структурировать лексику позволяет инструмент для создания интеллект-карт (Mindmaps) Mindmeister (<https://www.mindmeister.com>).

Многофункциональным является генератор онлайн-упражнений **Learning Apps** (<https://learningapps.org>). Он позволяет создавать мультимедийные задания с использованием видео, аудио, изображений и текста. В распоряжении учителя 21 тип заданий: найди пару, рассортируй по категориям, подбери подписи к картинке, заполни пропуски, реши кроссворд, собери пазл, отгадай слово, расставь в правильном порядке, заполни таблицу (с вариантами и без вариантов содержания ячеек), мемори, найди слова в сетке из букв, интерактивное аудио / видео, викторина (с вариантами и без вариантов ответа), «Кто хочет стать миллионером?», игры «Скачки», «Где это находится?» и «Оцените». Примеры всех типов заданий приведены в этой коллекции: <https://learningapps.org/12699577>.

С помощью LearningApps можно создавать задания на тренировку употребления лексических единиц и грамматических конструкций, на формирование орфографических навыков, на развитие умений аудирования и чтения.

Шаблоны заданий позволяют предусмотреть помощь и подсказки учащимся, благодаря чему можно создать не контролирующие тесты, а действительно обучающие упражнения, выполняя которые, учащиеся могут восполнить имеющиеся у них дефициты и развить учебные стратегии или стратегии понимания, если речь идет о развитии умений чтения или аудирования. Например, в этой викторине по тексту <https://learningapps.org/6680201> за значками в виде

буквы «i» на карточках вопросов скрываются советы по применению стратегий понимания текста, которыми учащийся может воспользоваться, чтобы найти в тексте в учебнике правильный ответ на соответствующий вопрос. Возможность использовать в заданиях аудио, видео и изображения позволяет задействовать больше каналов восприятия в учебном процессе и интегрировать страноведческое содержание в задания. Пошаговая инструкция по созданию упражнения «Найти пару» в LearningApps находится в приложении 3.

Онлайн-диктофон **Vocaroo** (<https://vocaroo.com>) позволяет тренировать произношение и технику чтения. Учащийся может сделать запись своего чтения и разместить ссылку на эту запись в гугл-таблицу, созданную учителем. Свою обратную связь на выполненное учеником задание учитель тоже может записать и переслать ему ссылку на запись. Это существенно экономит время. Пошаговая инструкция по использованию онлайн-диктофона Vocaroo находится в приложении 4.

Большой популярностью пользуется у учителей и обучающихся инструмент для создания онлайн-викторин **Kahoot** (<https://kahoot.com>). Учащимся он позволяет в игровой форме осуществить самопроверку, а педагогу — провести диагностику, насколько хорошо освоен материал и что нужно повторить.

Возможности самопроверки предоставляет учащимся также использование в играх, листах самооценки, в упражнениях **QR-кодов** с закодированными ответами. Просканировав QR-код, учащиеся могут абсолютно автономно, не завися от учителя, убедиться в правильности своего ответа и, при необходимости, если обнаружен дефицит, зафиксировать его, чтобы затем дополнительно поработать над его устранением. Пример листа самооценки с использованием QR-кодов приведен в приложении 5. Удобным генератором QR-кодов является <https://www.qrcode-monkey.com>. Он позволяет генерировать как черно-белые, так и цветные QR-коды, а также экспериментировать с дизайном.

Создать интерактивное видео, которое будет прерываться заданиями для учащихся и таким образом акцентировать их внимание на важном содержании, учитель может с помощью инструментов **Edpuzzle** (<https://edpuzzle.com>) и **Learnis** (<https://www.learnis.ru>). Learnis также позволяет создавать увлекательные образовательные квесты «Выберись из комнаты».

Перед учителем, реализующим в обучении модель «перевернутый класс», встает вопрос, где размещать для учащихся ссылки на созданные им интерактивные онлайн-задания для самостоятельной работы. Удобными для этого ресурсами являются онлайн-доска **Padlet** (<https://padlet.com>) и среда дистанционного обучения **Google Classroom** (<https://classroom.google.com>).

Пошаговые инструкции ко всем упоминавшимся в этом разделе цифровым инструментам, а также ко многим другим Вы найдете в **реестре цифровых инструментов в преподавании иностранного языка**: <https://www.taskcards.de/board/47052013-1261-42d7-b4c8-804bfa5cd02c>. Эта коллекция постоянно пополняется новыми инструментами.

Заключение

Многие учителя и администраторы ждут от смешанного обучения, как сочетания онлайн-обучения и обучения «лицом к лицу» (Graham C. R.), прорывных результатов. Но для роста образовательных результатов необходимы изменение педагогического подхода и реализация эффективного смешанного обучения, соответствующего определению Хизер Стейкер и Майкла Хорна. Эффективное смешанное обучение предполагает не только изменение педагогического подхода, но и новую педагогику, ставящую в центр человека. Эффективное смешанное обучение базируется на следующих принципах:

- Ученик – в центре образовательного процесса.
- Ориентация не только на знания, но и на компетенции.
- Персонализация.
- Личная ответственность за результаты собственной деятельности.

Одними цифровыми технологиями решить целый комплекс стоящих перед современной школой задач невозможно, поскольку они являются лишь средством. К основным инструментам эффективного смешанного обучения можно отнести:

- проектирование от цели;
- сочетание формирующего и итогового оценивания;
- применение диагностического тестирования;
- дифференцированный подход с гибкой группировкой учащихся, опирающийся на диагностическое тестирование;
- отдельные приемы активного обучения;
- систематическое проведение рефлексии с целью оценки самооэффективности и формирования учебной самостоятельности.

Литература

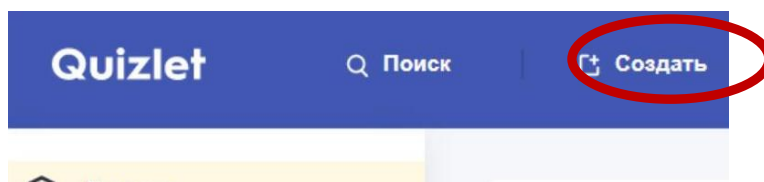
1. Андреева Н. В. Педагогика эффективного смешанного обучения / Н. В. Андреева. — Текст: непосредственный // Современная зарубежная психология. — 2020. — Том 9 — № 3. — С. 8-20. — URL: https://psyjournals.ru/files/116322/jmfp_2019_n3_Andreeva1.pdf (дата обращения: 16.12.2021).
2. Андреева Н. В., Рождественская Л. В., Ярмахов Б. Б. Шаг школы в смешанное обучение. — М.: Буки Веди, 2016. То же [Электронный ресурс]. — URL: http://imc-ya172.ru/images/1_3.pdf (дата обращения: 16.12.2021).
3. Козлова И. В. Индивидуализация и дифференциация обучения на уроках русского языка [Электронный ресурс]. — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/individualizatsiya-i-differentsiatsiya-obucheniya-na-urokah-russkogo-yazyka> (дата обращения: 16.12.2021).
4. Сайт «Дидактор», РАДагогическое колесо Аллана Каррингтона // [Электронный ресурс]. — URL: <http://didaktor.ru/padagogicheskoe-koleso-allana-karringtona-interaktivnyj-instrument-uchebnogo-planirovaniya/> (дата обращения: 16.12.2021).
5. Bloom B. S. The 2 Sigma Problem: The Search for Methods of Group Instruction as Effective as One-to-One Tutoring [Электронный ресурс] // Educational Researcher. 1984. Vol. 13. № 6. P. 4—16. — URL: <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.3102/0013189X013006004> (дата обращения: 16.12.2021).
6. Gillboy M. B., Heinrichs S., Pazzaglia G. Enhancing Student Engagement Using the Flipped Classroom. Journal of Nutrition Education and Behavior, 47 (1). 2014.
7. Graham C. R. Blended learning systems: Definition, current trends and future directions. In Bonk C. J., Graham C. R. (eds.), The handbook of blended learning: Global perspectives, local designs. San Francisco: Pfeiffer, 2006, pp. 3—21.
8. Hattie J. Visible Learning for Teachers. Maximizing Impact on Learning. London and New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2012.
9. Horn M. B., Staker H. Blended: Using Disruptive Innovation to Improve Schools. San Francisco: Jossey-Bass, 2014.
10. Nimmerfroh M.-C. Flipped Classroom // Der DIE-Wissensbaustein für die Praxis. 2016. То же [Электронный ресурс]. — URL: <https://www.die-bonn.de/wb/2016-flipped-classroom-01.pdf> (дата обращения: 16.12.2021).
11. Rotter J. B., Generalized Expectancies for Internal Versus External Control of Reinforcement. Psychological Monograph, 80, 1966.
12. Wang M., Wegerif R. From active-in-behavior to active-in-thinking in learning with technology // British Journal of Educational Technology. 2019. Vol. 50. № 5. P. 2178-2180. DOI: 10.1111/bjet.12874
13. Weber D. E-Learning – Schnellhilfe für Dummies. — WILEY-VCH Verlag, Weinheim, 2020. — 63 p. То же [Электронный ресурс]. — URL: https://application.wiley-vch.de/books/sample/E-Learning-Schnellhilfe_fuer_Dummies.pdf (дата обращения: 16.12.2021).

Как создать карточки в Quizlet

1. Откройте сайт <https://quizlet.com>, создайте себе бесплатный аккаунт, если у Вас его ещё нет (Зарегистрироваться), либо войдите (Вход), если аккаунт у Вас уже есть.



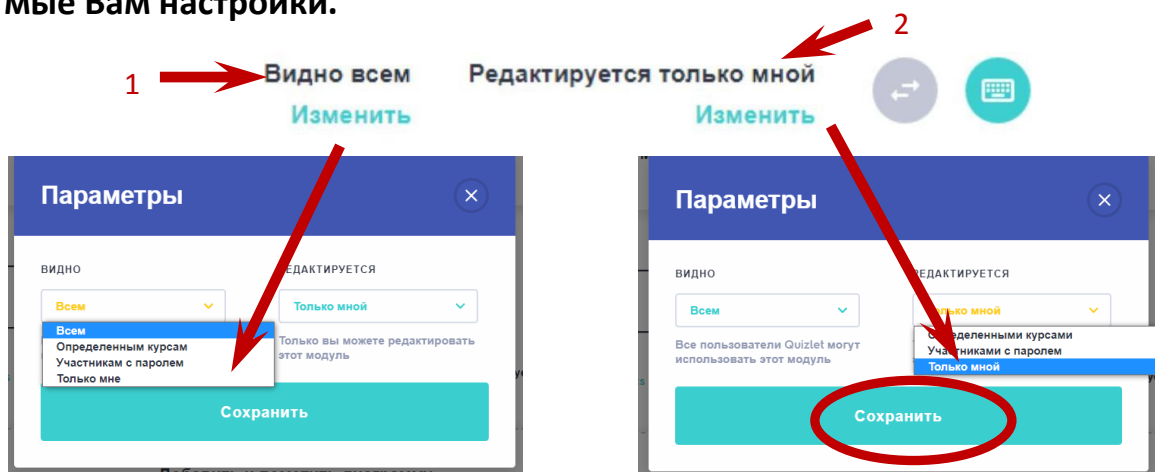
2. Чтобы создать новый набор карточек, в правом верхнем углу нажмите «Создать».



3. Введите название нового модуля и его описание.



4. Установите настройки Вашего модуля: кому он будет виден (1), кто его сможет редактировать (2). Исходные настройки («Видно всем», «Редактируется только мной») можно изменить, если это нужно. Выберите необходимые Вам настройки.



5. Создайте карточки.

а) Вы можете сразу перенести готовый список пар слов, нажав на «Импорт из Word, Excel, Google Docs» под названием модуля. В открывшееся окно скопируйте Ваш список.



Stunde 10

НАЗВАНИЕ

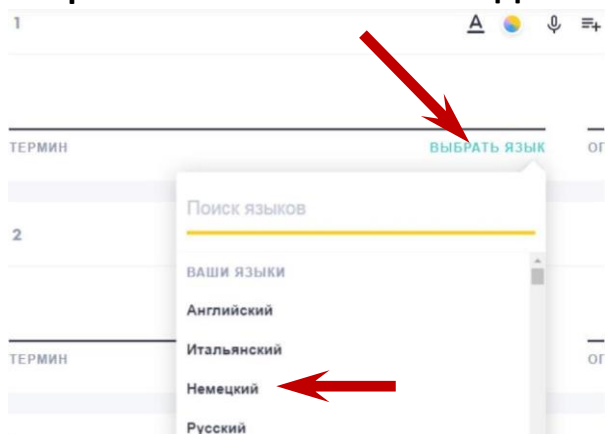
Schulfächer

ОПИСАНИЕ

+ Импорт из Word, Excel, Google Docs и т.п.

б) Можно создавать карточки по одной.

В модуле уже есть несколько пустых шаблонов. Каждая карточка имеет две стороны: «ТЕРМИН» и «ОПРЕДЕЛЕНИЕ». Сначала выберите язык термина.



Например, Вы выбрали немецкий. Теперь, когда Вы начнёте печатать слово, система будет предлагать Вам возможные варианты. Можно не печатать слово до конца, а кликнуть на подходящий вариант.



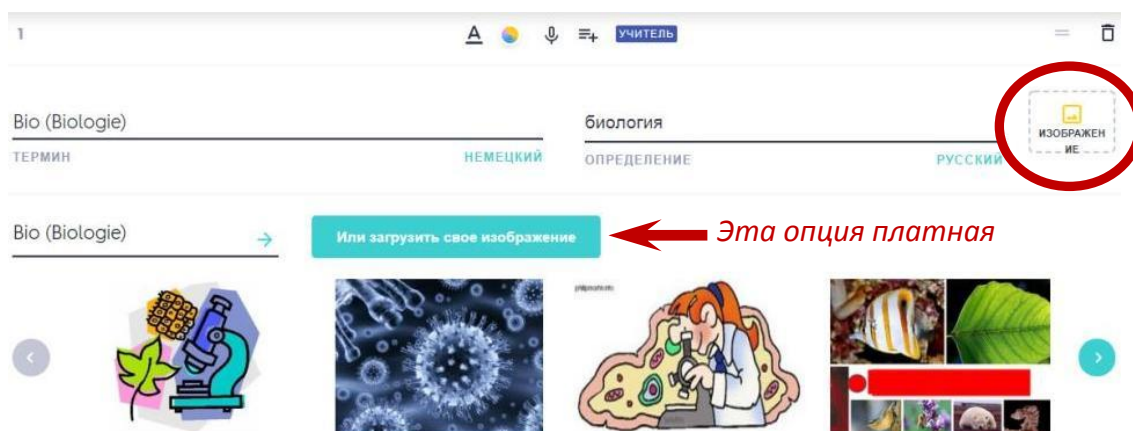
Затем выберите язык определения. Например, Вы выбрали русский.



В следующих карточках Вам достаточно будет напечатать термин, и как только Вы поставите курсор на строчку определения, система сама предложит Вам русские эквиваленты на выбор.



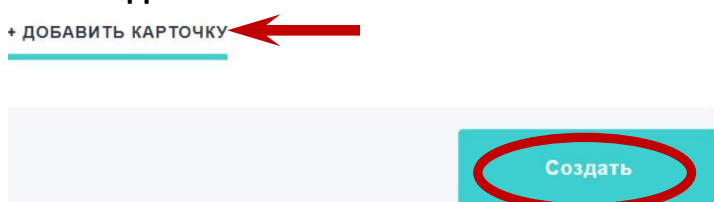
Вы можете вместо определения или вместе с определением вставить на карточку изображение. Для этого нажмите на «Изображение», и система предложит Вам варианты картинок. Выберите подходящую Вам картинку и кликните по ней.



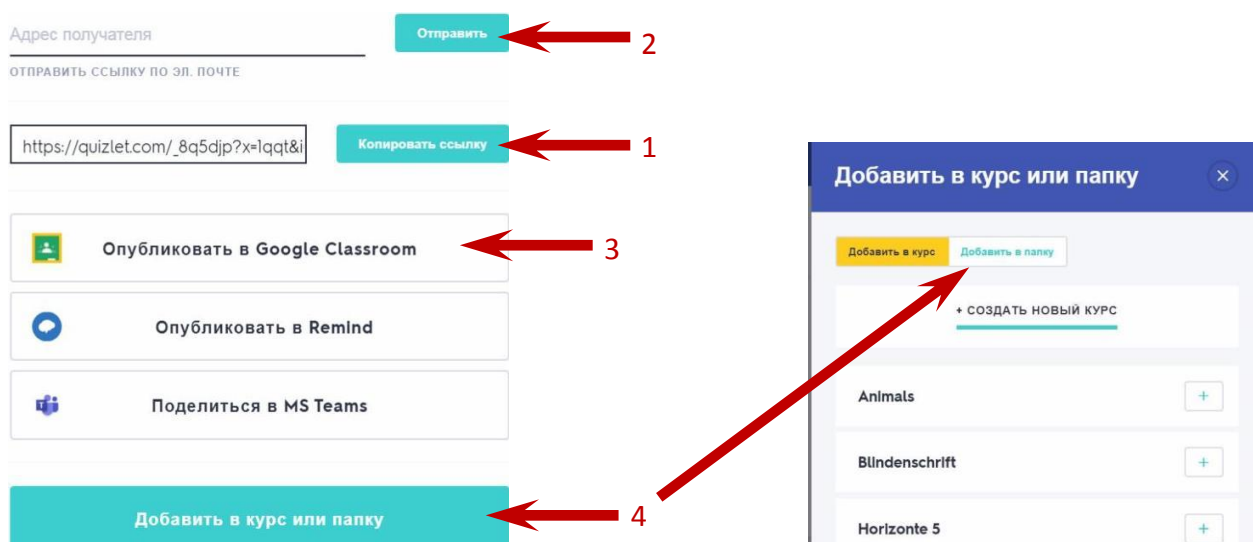
Чтобы удалить загруженную картинку, кликните на значок на картинке. После этого можете выбрать другое изображение.



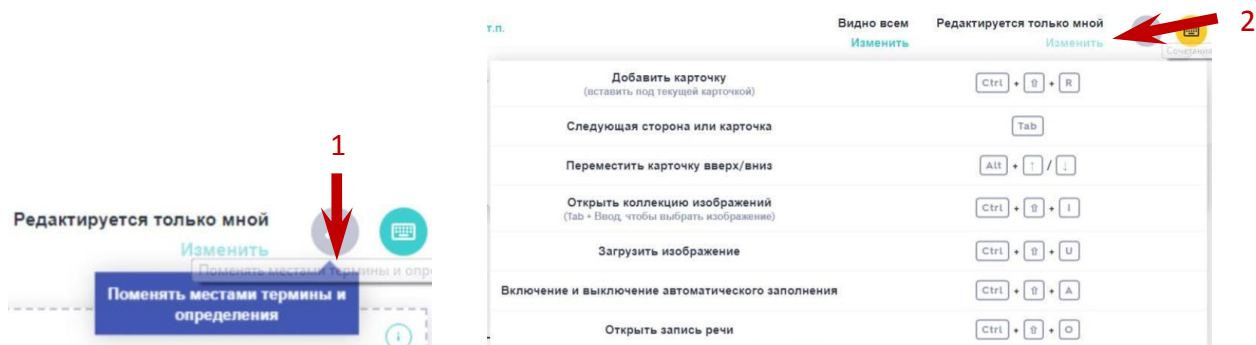
6. Если Вы хотите создать новую карточку, а пустые шаблоны уже закончились, нажмите на «Добавить карточку». Когда набор карточек готов, нажмите на «Создать».



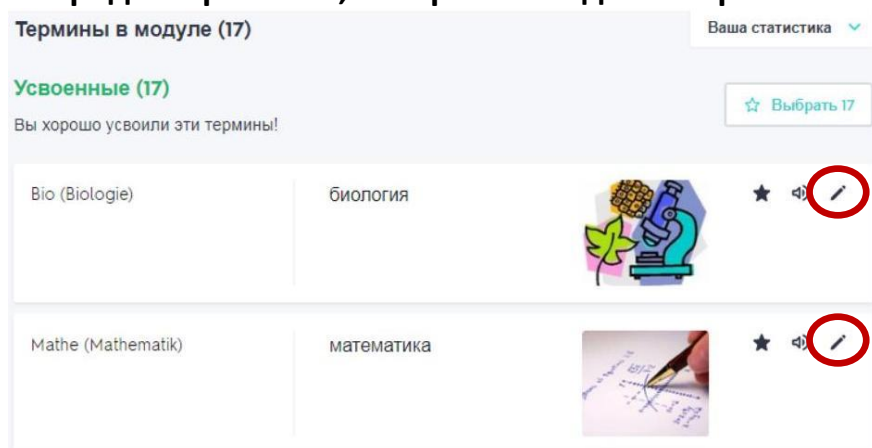
7. Чтобы поделиться с учащимися ссылкой на модуль, копируйте ссылку (1) и отправьте её учащимся по электронной почте (2). Вы можете опубликовать ссылку на созданный модуль в Вашем курсе в Google Classroom (3). Созданный модуль можно добавить в курс или в папку в Quizlet (4).



8. Справа от настроек просмотра и редактирования находится кнопка, нажав которую Вы можете поменять местами термины и определения (1), и список сочетаний клавиш для выполнения различных операций с карточками (2).



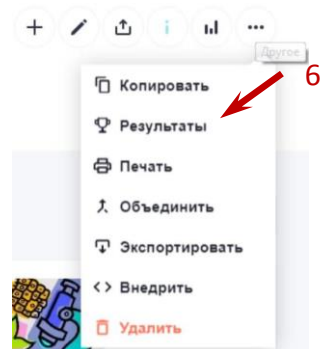
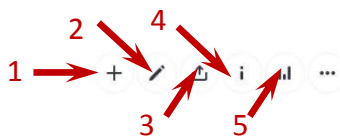
9. Уже готовые карточки в модуле Вы можете редактировать, нажав на значок редактирования, который находится справа от каждой карточки.



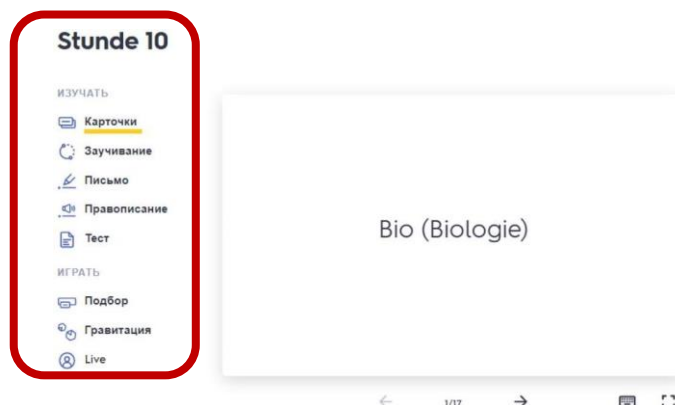
Вы можете добавлять или удалять карточки. Соответствующая кнопка находится в нижней части страницы после всех карточек модуля.



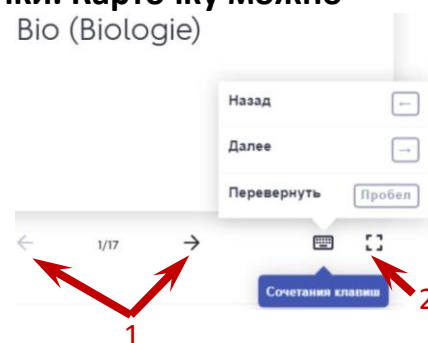
С помощью панели, находящейся над карточками, Вы можете добавить модуль в курс или папку (1), редактировать название и описание модуля (2), поделиться модулем (3), увидеть сведения о модуле и об учениках (4), опция просмотра прогресса учеников (5) является платной. При нажатии на три точки (6) открывается меню с действиями над модулем.



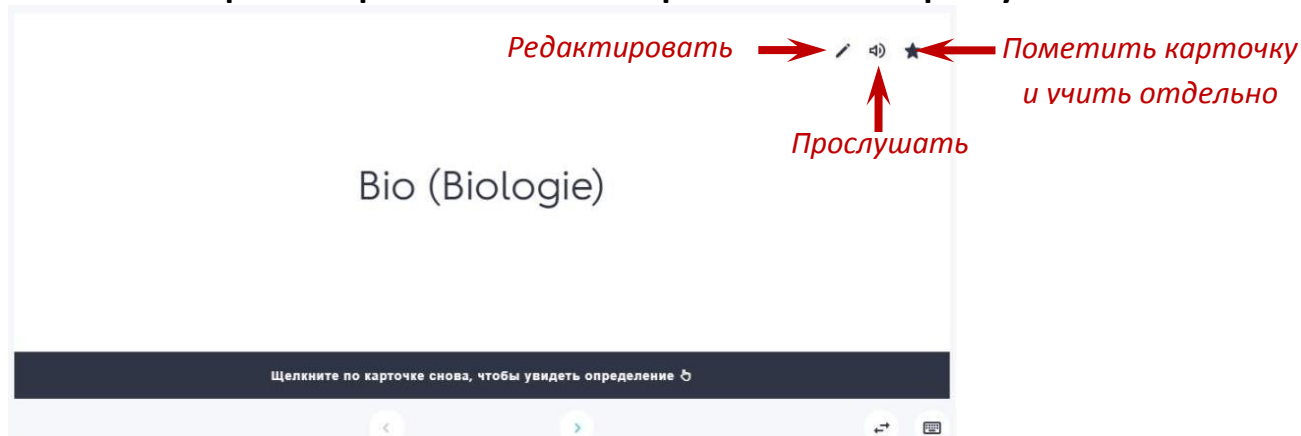
10. Готовые карточки можно просматривать, заучивать, тренировать написание терминов, играть с ними, выполнять тесты. Все эти опции отображаются в верхней части страницы в меню слева.



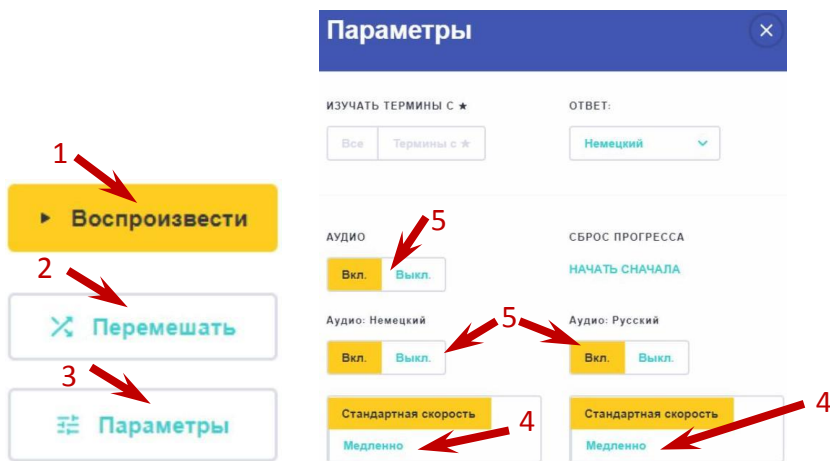
11. Режим «Карточки» позволяет просматривать карточки. Карточку можно перевернуть, чтобы увидеть перевод, кликая на неё или нажимая пробел на клавиатуре. Переходить на следующую или предыдущую карточку можно либо с помощью стрелок на клавиатуре, либо с помощью стрелок в меню под карточкой (1). Можно также развернуть карточки в полноэкранном режиме (2).



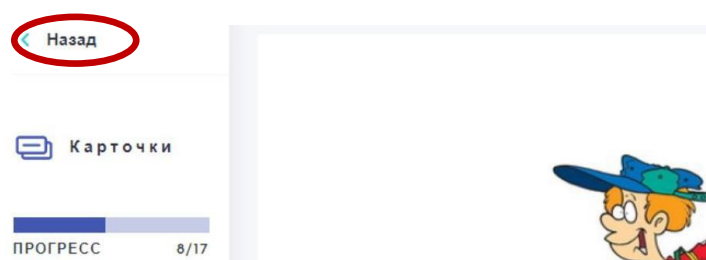
12. В полноэкранном режиме слова с карточек можно прослушивать.



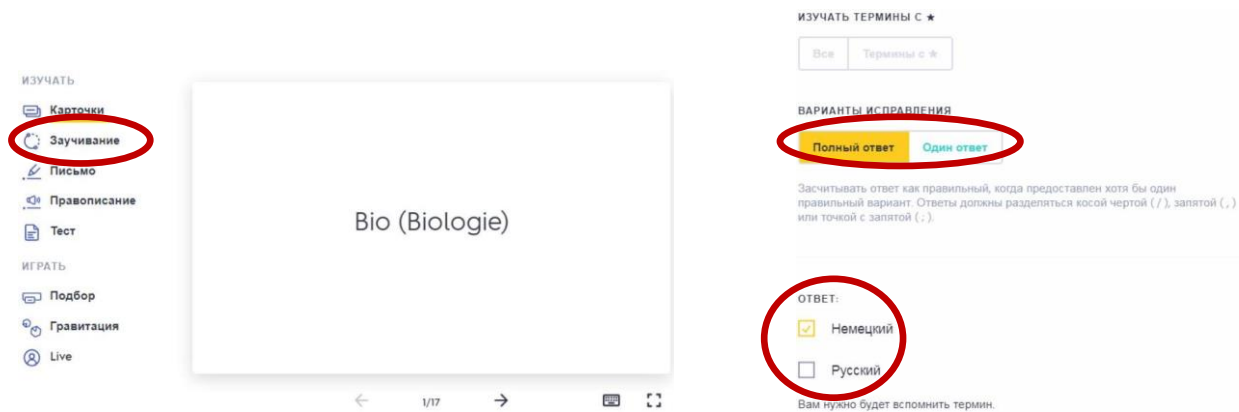
В левом нижнем меню можно установить настройки показа карточек: запустить автоматическое воспроизведение (1), изменить порядок следования карточек (2), установить параметры показа карточек (3): скорость смены карточек (4), включить / выключить автоматическое озвучивание карточек (5).



13. Чтобы вернуться к основному меню, нажмите «Назад».



14. После просмотра карточек можно перейти к заучиванию слов. Слева внизу находится меню, с помощью которого можно настроить режим заучивания.

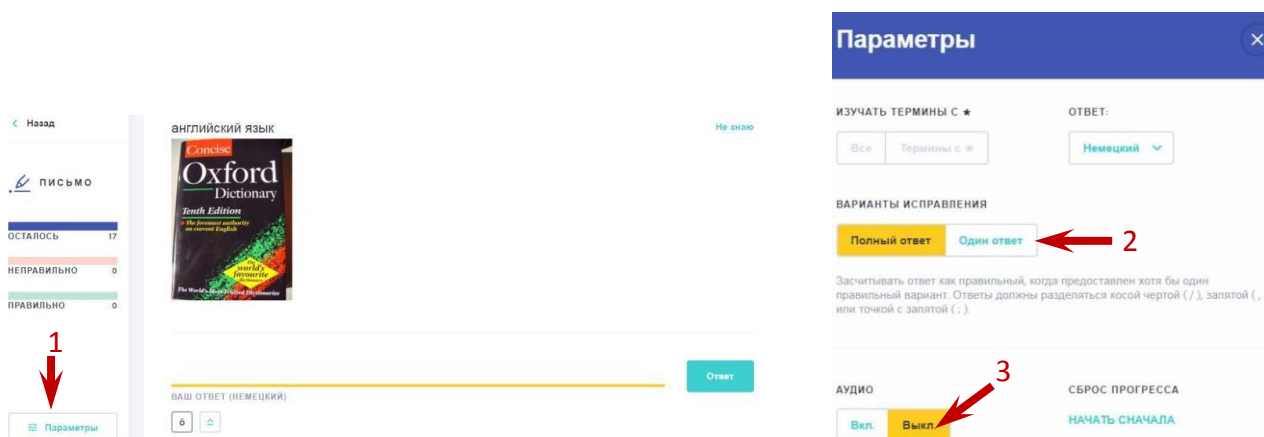


В режиме тренировки после введения перевода слова нужно нажимать на кнопку со словом «Ответ» или на Enter. Если ученик не помнит перевод, то он может получить помощь, кликнув на фразу «Не знаете?».

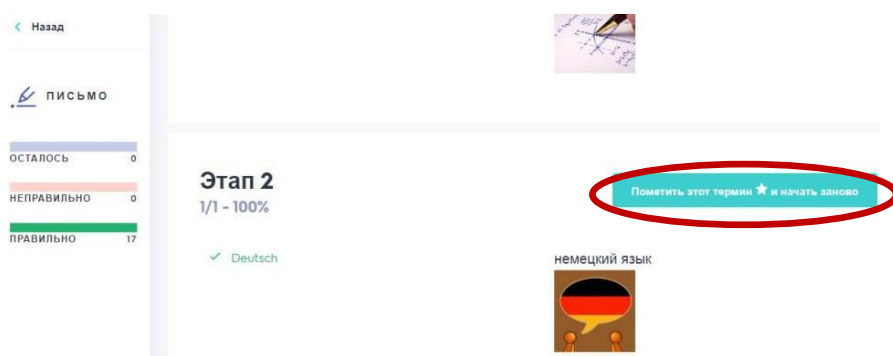
jetzt



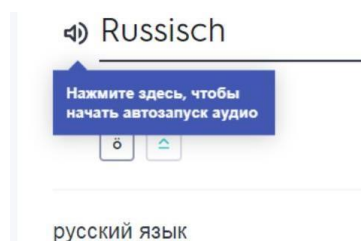
15. В режиме «Письмо» тоже нужно вводить перевод слов. В нижнем левом углу находится кнопка «Параметры» (1), которая позволяет настроить тренировку: сколько раз нужно дать правильный ответ, чтобы термин считался выученным (2), автоматическое озвучивание слов (3).



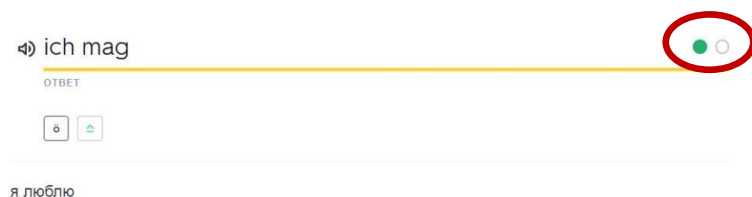
Если учащийся ошибался в написании какого-либо термина, система предложит пометить его звёздочкой и потренировать отдельно.



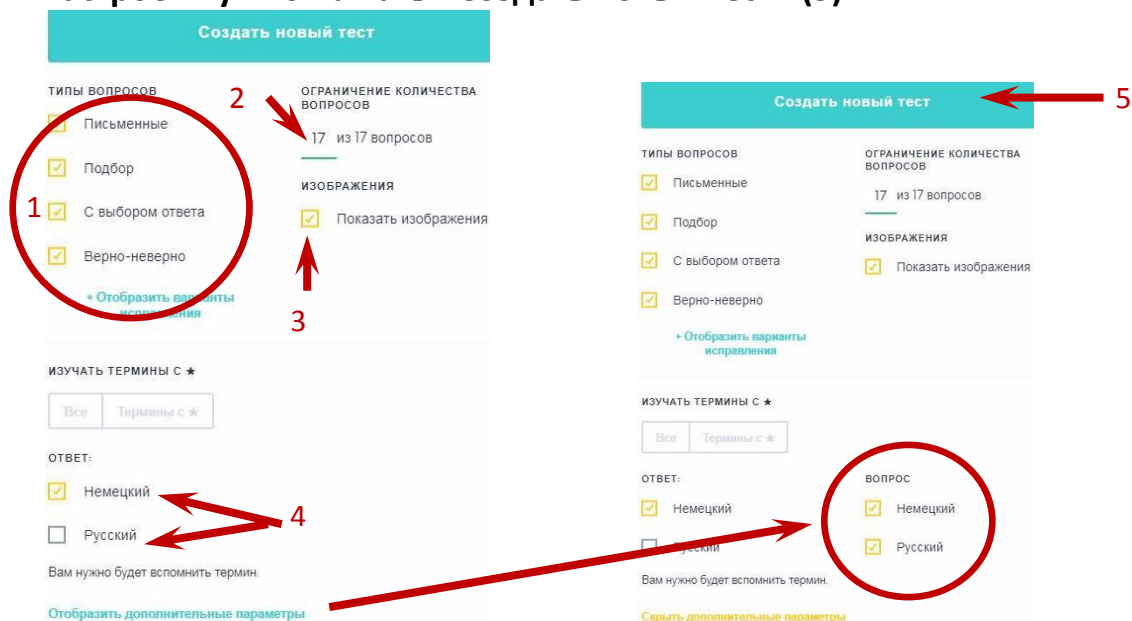
16. Режим «Правописание» позволяет тренировать слух и формировать орфографические навыки. Слова необходимо записывать со слуха.



Каждое слово нужно будет написать правильно дважды, кружки справа отображают статистику правильных ответов.

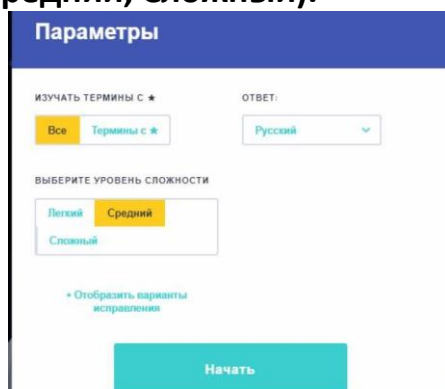
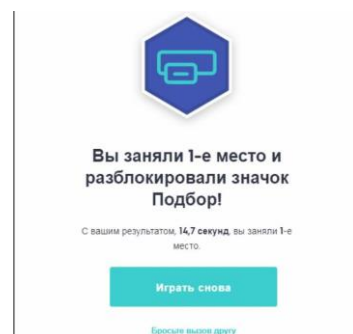


17. В режиме «Тест» ученик может настроить себе параметры теста, нажав на кнопку «Параметры» в левом нижнем углу: можно выбрать типы вопросов (1), количество вопросов (2), включить или выключить изображения в вопросах теста (3), выбрать, какие слова нужно будет вспомнить (4). По завершении настроек нужно нажать «Создать новый тест» (5).



18. Quizlet предлагает также игры со словами («Подбор», «Гравитация», «Live»). В играх реализуются принципы геймификации для мотивации учащихся. Пройдя игру «Подбор», ученик может получить значок, увидеть своё место в рейтинге, бросить вызов другу, отправив ему ссылку на игру.

В игре «Гравитация» игрок может установить уровень сложности для себя (Легкий, Средний, Сложный).



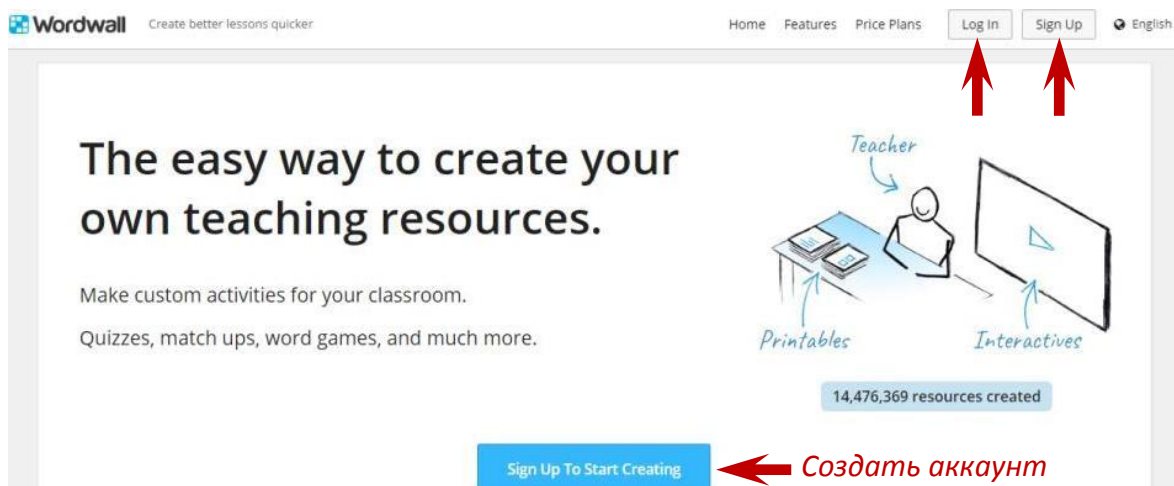
Игра «Live» представляет собой командное соревнование. Её может организовать учитель во время урока или во время видеоконференции в режиме дистанционного обучения. Учащимся необходимы телефоны, планшеты или компьютеры для участия в этой игре.

Желаем удачи Вам и Вашим ученикам!

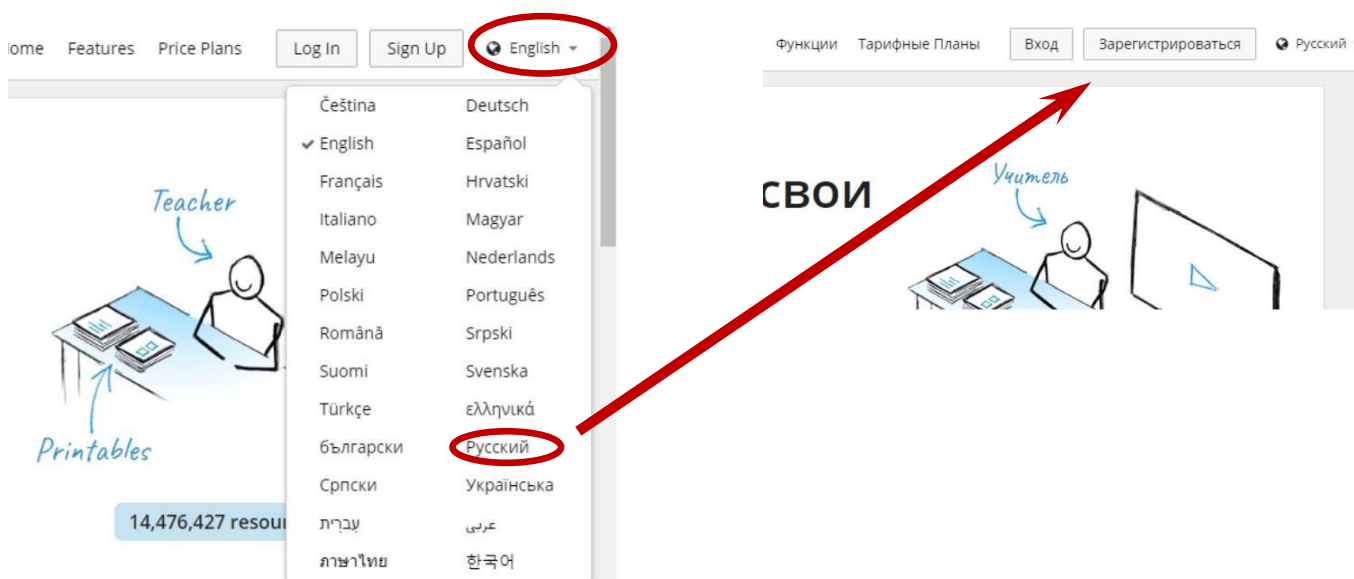
Ссылка на набор карточек «Schulfächer» к уроку 10 (стр. 16, УМК «Горизонты», 5 класс): <https://quizlet.com/8q5djp?x=1qqt&i=3022k>

Как создать игру «Погоня в лабиринте» в Wordwall

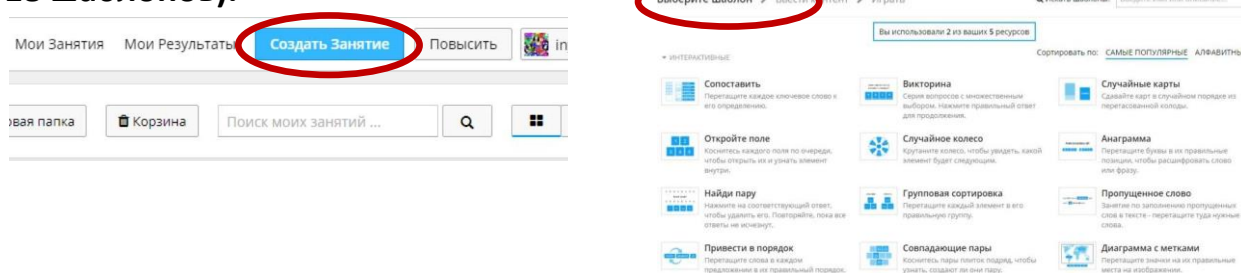
1. Откройте сайт <https://wordwall.net>, создайте аккаунт, если у Вас его нет («Sign up» или «Sign Up To Start Creating»), либо войдите в аккаунт («Log in»), если он у Вас уже есть. Вы можете зарегистрироваться и с помощью аккаунта Google.



2. В правом верхнем углу Вы можете выбрать удобный для Вас язык отображения сайта (немецкий, английский, французский, русский).



3. Этот сервис условно бесплатный. Бесплатно Вы можете создать 5 игр с одного аккаунта. Чтобы создать новую игру, нажмите «Создать занятие» в верхнем меню. Затем выберите шаблон задания (в бесплатном варианте доступно 18 шаблонов).



4. Напечатайте название Вашей игры. Напечатайте первый вопрос и шесть вариантов ответа. Отметьте правильный ответ. Чтобы создать следующий вопрос, нажмите на «Добавить вопрос».

Заголовок занятия

Welche Zahl ist das? *← Название игры*

Вопрос

1. achtzig *← Вопрос*

Вариант	Статус	Изображение	Текст
a	✗		8
b	✗		18
c	✓		80 <i>← Правильный ответ</i>
d	✗		81
e	✗		88
f	✗		800

← Варианты ответа

← Редактировать текст

+ Добавить вопрос

Вы можете отметить и более одного правильного ответа. Отметьте, сколько правильных ответов должны выбрать учащиеся, чтобы выполнить задание.

Ответы

a	✗		2
b	✓		6 <i>← Правильный ответ</i>
c	✗		14
d	✗		24
e	✗		40
f	✓		42 <i>← Правильный ответ</i>

Студенты должны выбрать: Один правильный ответ Все правильные ответы

5. В вопрос и в ответы можно вставлять изображения. Нажмите на значок изображения. Если Вы уже напечатали текст в текстовое поле, то система предложит варианты картинок. Нажмите на нужную Вам картинку, и она автоматически вставится в задание.

Вопрос

1. achtzig

Вопрос

1. 80 achtzig

Если Вы не хотите вносить текст в вопрос или ответ, а только картинку, нажмите на значок изображения. В открывшееся поле внесите запрос на поиск картинки. Система предложит варианты картинок. Нажмите на нужную Вам картинку, и она автоматически вставится в задание.

Ответы

a

Поиск изображений *←* среднее *←*

Поиск изображений на платформе Bing™

флаг Германии *←*

Вставленную картинку можно редактировать или удалить. Для этого нажмите на вставленную картинку. Откроется меню для редактирования (обрезать, зеркально отобразить по вертикальной и по горизонтальной оси, повернуть, удалить).

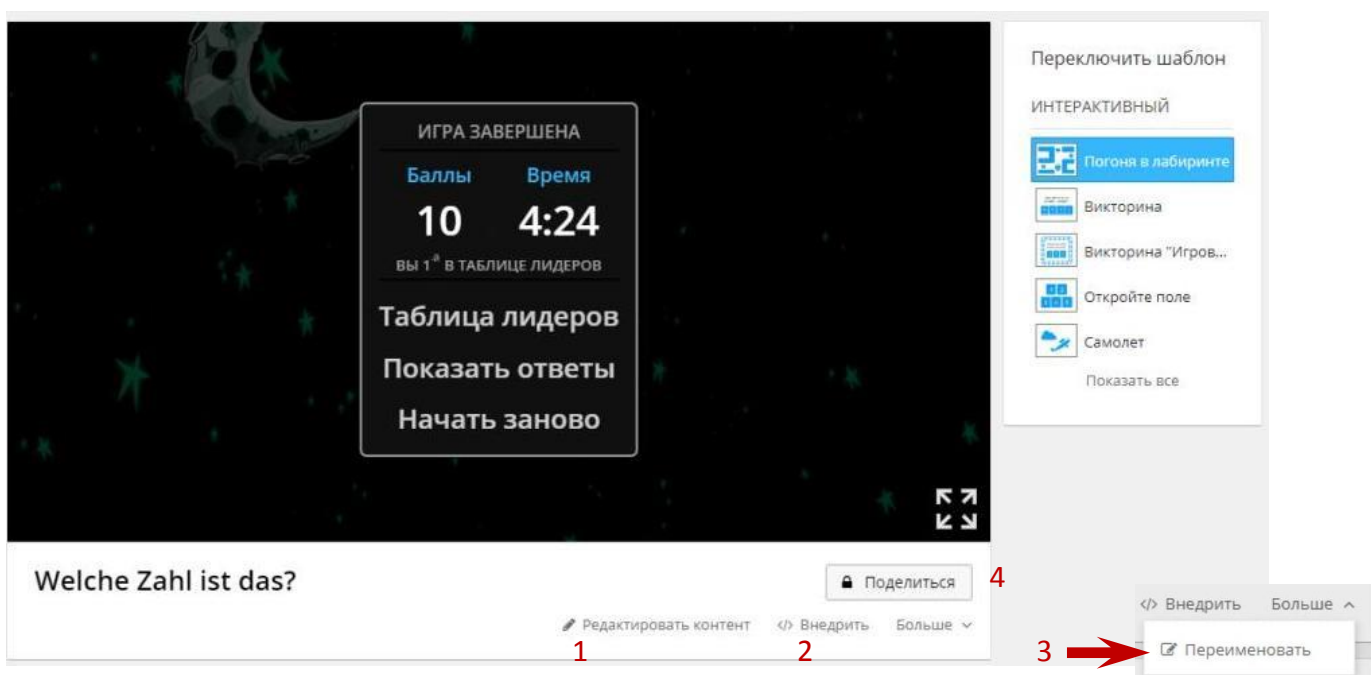


6. Созданные вопросы можно дублировать, удалять, перемещать.



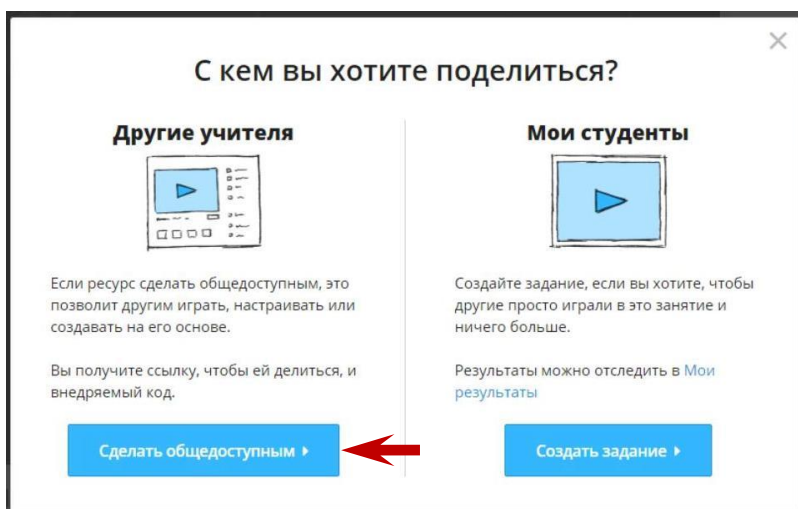
7. Когда все вопросы готовы, нажмите на . Ваша игра готова.

8. Готовую игру Вы можете редактировать (1), встроить в свой сайт или блог (2), переименовать (3).

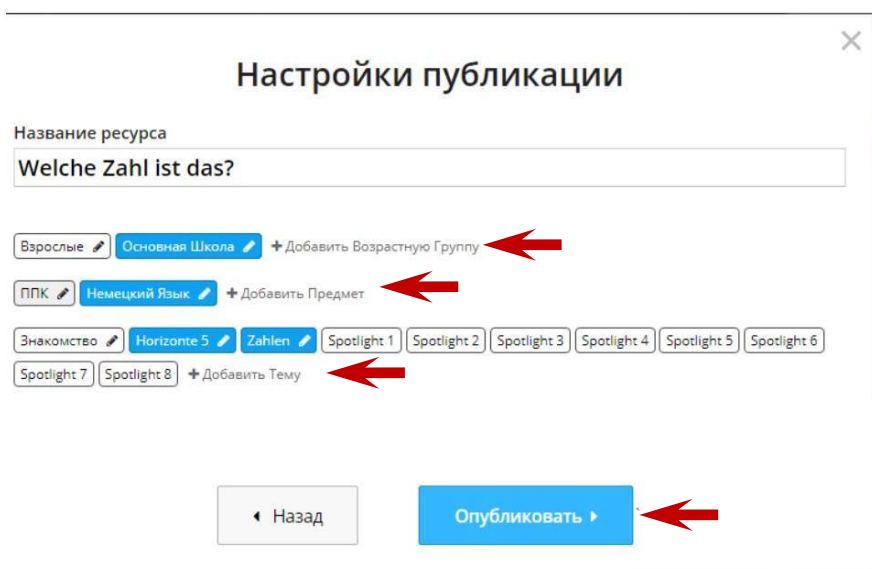


9. Вы можете поделиться (4) ссылкой на готовую игру с учениками и коллегами.

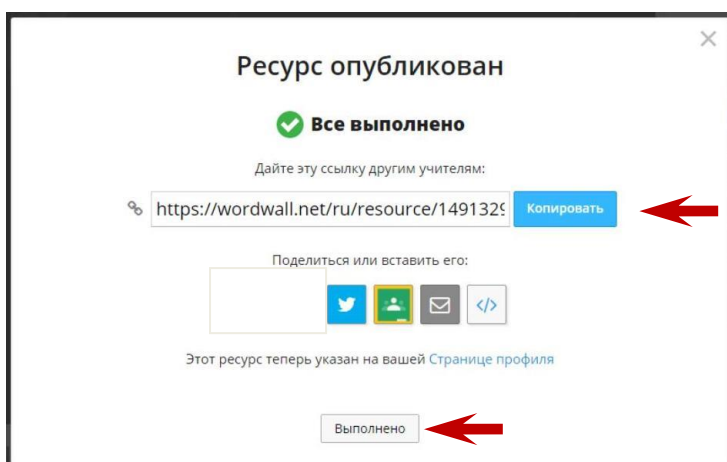
Если Вы хотите поделиться с коллегами, Вы должны сделать игру общедоступной.



Установите настройки Вашей публикации: возрастная группа, предмет, тема. Затем нажмите «Опубликовать».



Вы получите ссылку на Ваше задание, которую можете скопировать и переслать коллегам.



10. Вы можете в любой момент переключать язык отображения сайта. Меню языков находится в нижней части экрана под игрой.



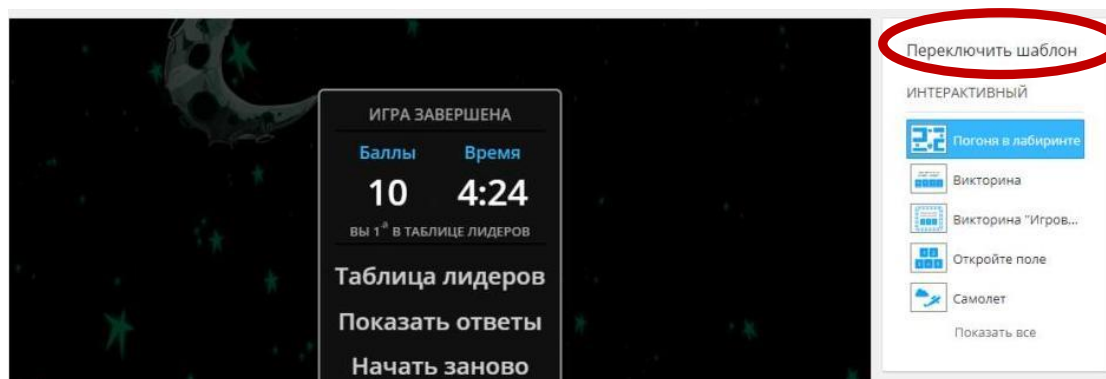
Язык отображения «Русский»



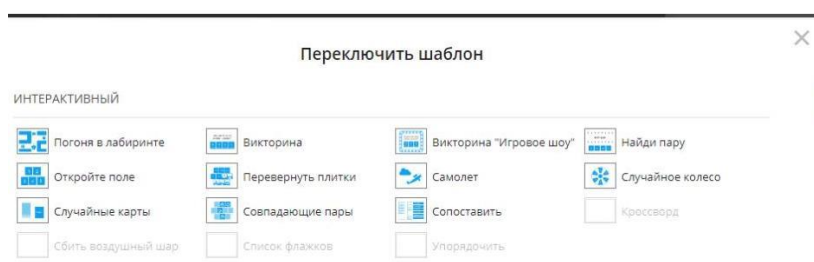
Язык отображения «Deutsch»



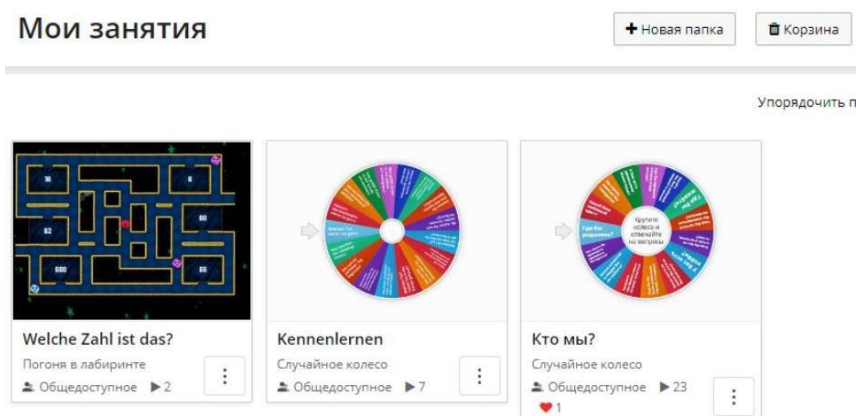
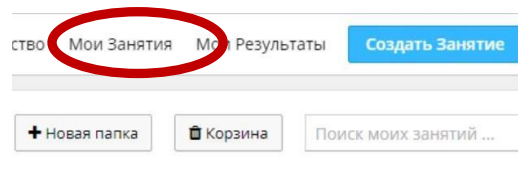
11. Создав одну игру, Вы можете одним кликом сделать несколько игр с внешним содержанием. Для этого достаточно просто переключить шаблон справа от игры.



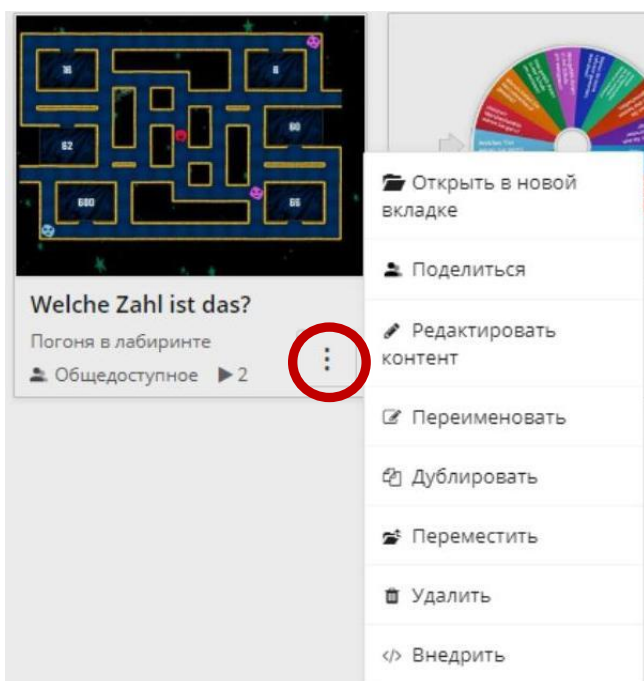
Создав, например, игру «Погоня в лабиринте», Вы можете использовать ещё 11 других игр с таким же содержанием, переключая шаблоны.



12. Чтобы увидеть все созданные Вами задания, нажмите на «Мои занятия» в верхнем меню.



Чтобы осуществлять какие-либо действия с игрой, нажмите на три точки под ней. Откроется меню.



13. Вы можете скопировать чужую игру и использовать её со своими учащимися. Для этого нажмите на «Редактировать контент» под игрой.



Откроется копия игры, которую Вы сможете редактировать, дать ссылку своим учащимся и видеть их результаты. Если Вы дадите учащимся ссылку на чужую игру, Вы их результаты видеть не сможете.

Редактировать контент Погоня в лабиринте

Занятие: Копия Welche Zahl ist das? Последний раз изменено 21 апр 1:40

1. Вопрос: **achtzig**

Ответы:

a	<input checked="" type="checkbox"/>	8	d	<input checked="" type="checkbox"/>	81
b	<input checked="" type="checkbox"/>	18	e	<input checked="" type="checkbox"/>	88
c	<input checked="" type="checkbox"/>	80	f	<input checked="" type="checkbox"/>	800

2. Вопрос: **dreiundzwanzig**

14. Под игрой находятся и параметры настройки игры и таблицы лидеров.

Параметры

ТАЙМЕР: Нет Прямой счет Обратный счет 5 м 0 с

ЖИЗНИ: 3

ТРУДНОСТЬ: 3

СЛУЧАЙНО: Перетасовать порядок вопросов

КОНЕЦ ИГРЫ: Показать ответы

Таблица лидеров

Ранг	Имя	Баллы	Время
1-й	-	-	-
2-й	-	-	-
3-й	-	-	-
4-й	-	-	-
5-й	-	-	-

Таблица лидеров Параметры

РАЗРЕШЕНЫ: Вкл Откл

РАЗМЕР: 3 лидеров 5 лидеров 10 лидеров 20 лидеров 40 лидеров

ДУБЛИКАТЫ: Разрешить дубликаты имен Показать только лучший результат для каждого имени

УДАЛИТЬ ПОСЛЕ: Никогда 1 год 1 месяц 1 неделя 24 часа

Желаем удовольствия: Вам – от работы, Вашим ученикам – от учёбы!

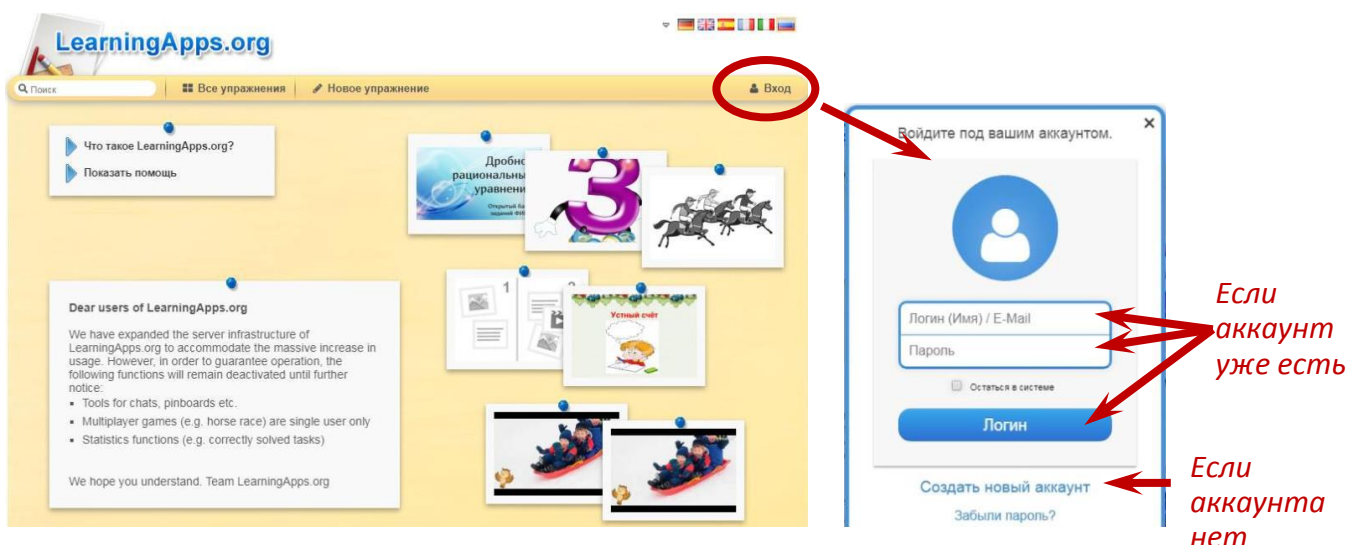
Примеры игры «Погоня в лабиринте»

На русском языке (тема «Флаги»): <https://wordwall.net/ru/resource/14915790>

На немецком языке (тема «Zahlen»): <https://wordwall.net/ru/resource/14913292>

Создаем задания в LearningApps. «Найти пару»

Зайдите на сайт <https://learningapps.org> и зарегистрируйтесь.



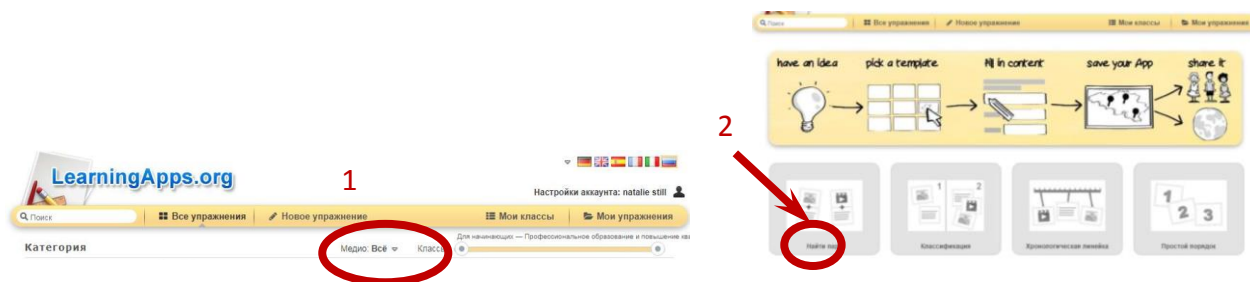
Вы можете выбрать язык интерфейса.



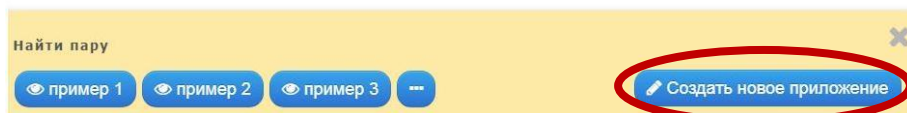
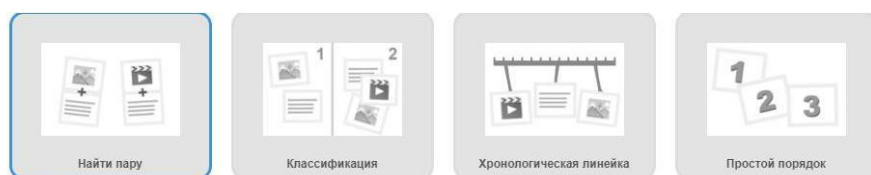
От выбранного языка зависит, какие ресурсы Вам будут предложены, если Вы воспользуетесь поиском. Если Вы выберете немецкий язык, Вы увидите задания, созданные немецкоязычными авторами. Если Вы выберете русский язык, Вы увидите задания, созданные русскоязычными авторами. Это позволяет расширить рамки поиска, поскольку задание по немецкому (английскому, французскому) как иностранному может быть создано учителем из любой страны.



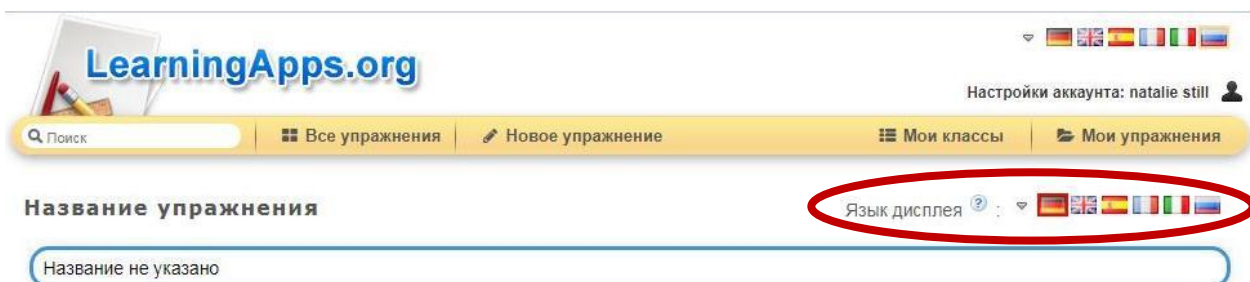
Создадим задание «Найти пару». Нажмите на «Новое упражнение» (1) и выберите тип задания «Найти пару» (2). (Пример: <https://learningapps.org/7707470>)



Вы можете посмотреть примеры заданий этого типа и создать новое.



1. Выберите язык дисплея (язык отображения задания).



Если Вы выберете немецкий / английский язык дисплея, задание будет называться «Aufgabe» / «Task», если русский – «Задание». И другие служебные кнопки при выполнении задания будут отображаться на соответствующем языке. Лучше выбрать иностранный язык.



2. Напечатайте название задания и его описание (инструкцию) для учащихся.

LearningApps.org

Настройки аккаунта: natalie still

Поиск

Все упражнения

Новое упражнение

Мои классы

Мои упражнения

Название упражнения

Язык дисплея

Название не указано

Описание задания

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

3. Создайте пары соответствий (текст – текст, картинка – текст, картинка – аудио, аудио – текст, видео – текст и др.)

Пары

Задайте пары и соответствия. Это может быть текст и видео или аудио и текст - по вашему жел

Пара 1:

Пара 1:

3.1. Чтобы вставить слово или предложение, нажмите на «Текст» и печатайте в открывшемся поле.

Пары

Задайте пары и соответствия. Это может быть текст и видео или аудио и текст - по вашему желанию.

Пара 1:

Пара 1:

Можно предусмотреть подсказки. Если включить знак громкоговорителя рядом с текстом подсказки, то это будет звучащая подсказка. Если нажать на значок громкоговорителя ещё раз, то подсказка будет только звучать, а слова не будет видно.

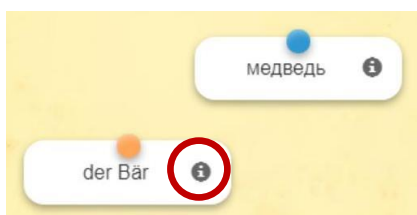
Пары

Задайте пары и соответствия. Это может быть текст и видео или аудио и текст - по вашему желанию.

Пара 1:

Пара 1:

В задании эта опция будет отображаться так (при нажатии на букву i, будет звучать подсказка).



Если выключить знак  рядом с подсказкой, то это будет текстовая подсказка.

Пары

Задайте пары и соответствия. Это может быть текст и видео или аудио и текст - по вашему желанию.






Пара 1:   Подсказка: 






Пара 1:   Подсказка: 

3.2. Чтобы вставить изображение, нажмите на «Картинка».

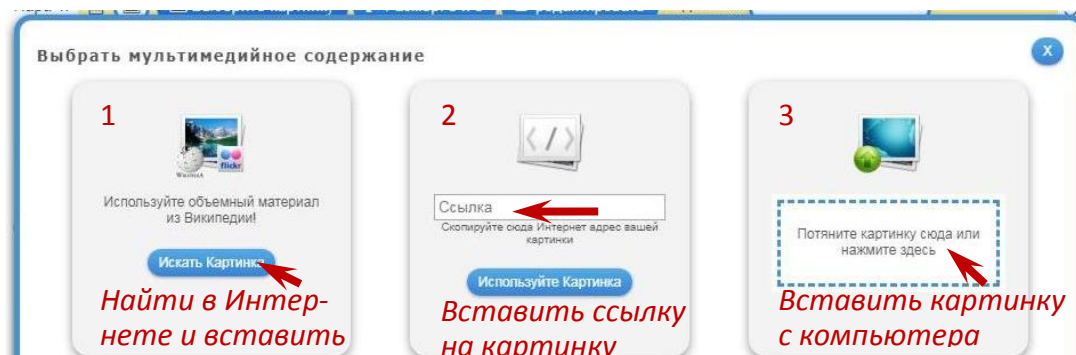
Пары

Задайте пары и соответствия. Это может быть текст и видео или аудио и текст - по вашему жел

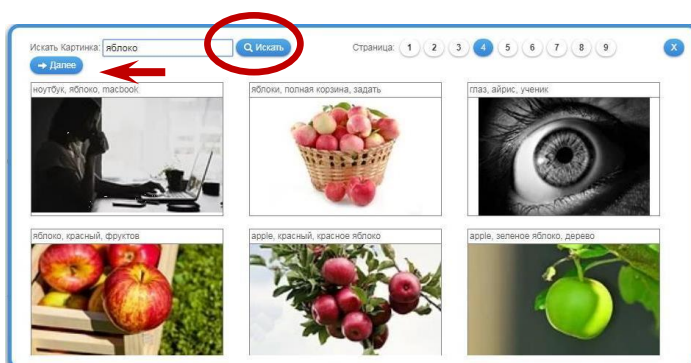
Пара 1:  Текст  Картинка  Текст для произнесения  Аудио  Видео

Пара 1:  Текст  Картинка  Текст для произнесения  Аудио  Видео

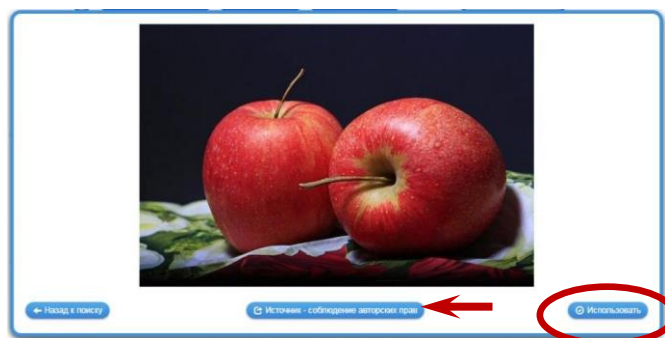
Есть три варианта вставки изображения.



Вариант 1. Нажмите «Искать картинку» в первом квадрате слева. Укажите ключевое слово для поиска картинки ⇒ «Искать» ⇒ нажмите на необходимую Вам картинку.



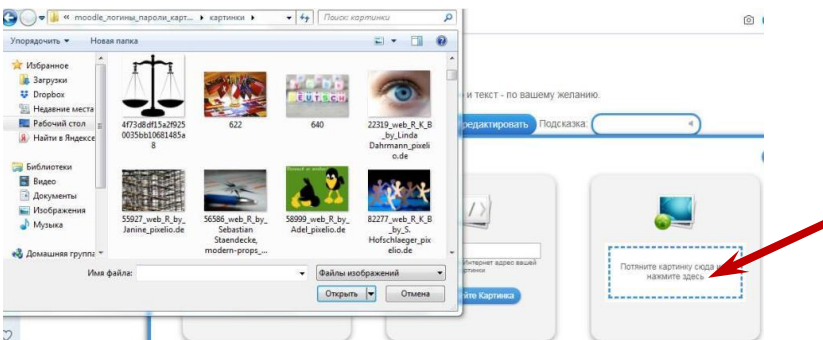
Чтобы получить ссылку на картинку (в целях соблюдения авторских прав), нажмите на «Источник». Чтобы вставить картинку в задание, нажмите «Использовать».



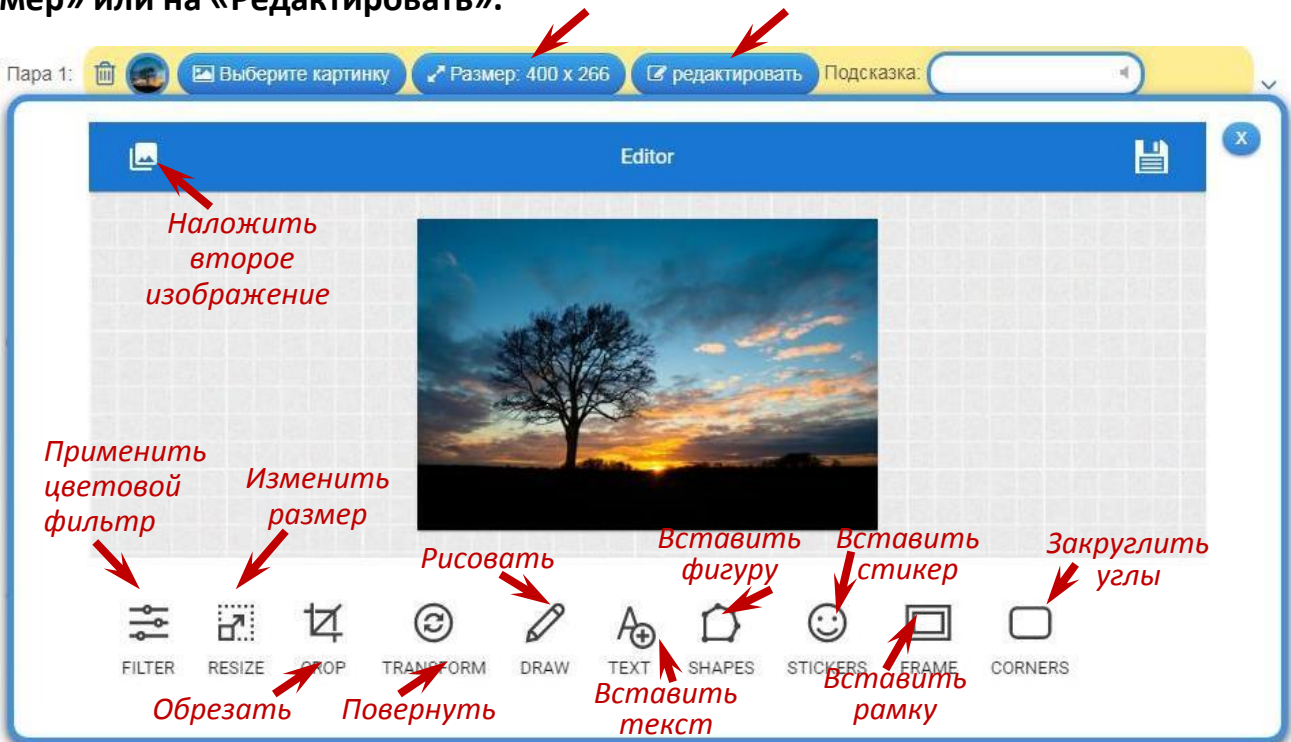
Вариант 2. Вставьте ссылку на необходимую Вам картинку в окошко во второй квадрат (1) ⇒ Нажмите «Используйте картинку» (2).



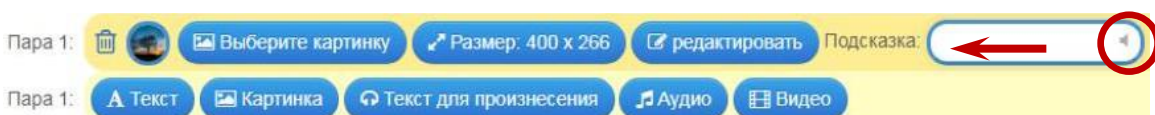
Вариант 3. Нажмите на крайний квадрат справа. Найдите необходимую Вам картинку в компьютере и вставьте её.



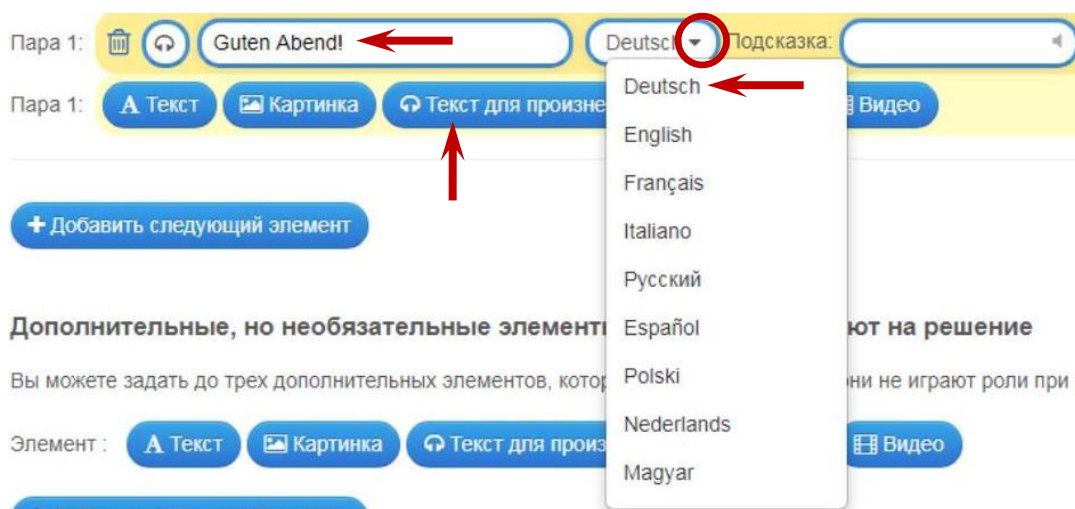
Вставленную картинку можно редактировать. Нажмите для этого на «Размер» или на «Редактировать».



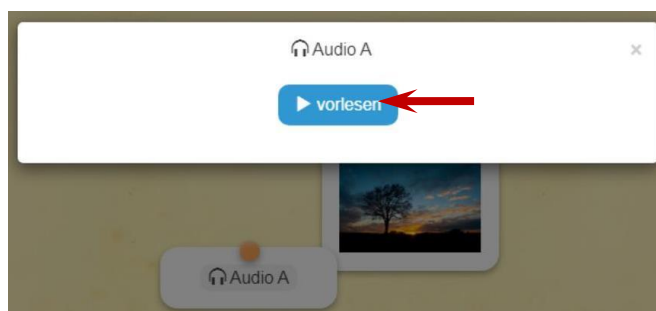
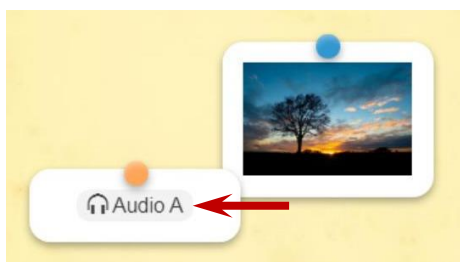
К картинке можно вставить подсказку: звуковую или текстовую (см. пункт 3.1).



3.3. В качестве пары можно вставить текст для произнесения. Нажмите на «Текст для произнесения» ⇒ Напечатайте текст ⇒ Выберите язык текста.



Пары в задании будут выглядеть так. Чтобы прослушать карточку, нужно нажать на «Audio» и на «vorlesen».



К произнесённому тексту можно добавить подсказку: звуковую или текстовую (см. пункт 3.1).



3.4. В качестве пары можно вставить аудио из Интернета. Нажмите на «Аудио».

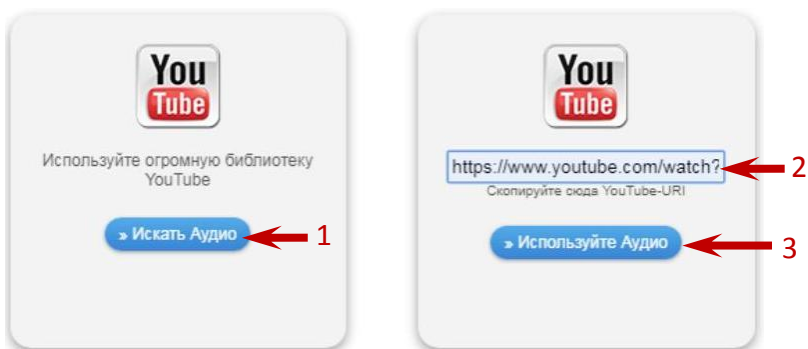
Пары

Задайте пары и соответствия. Это может быть текст и видео или аудио и текст по вашему желанию.

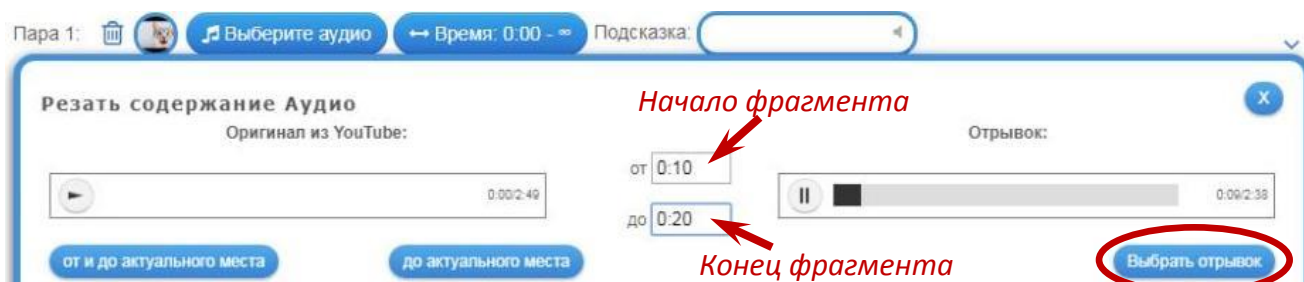
Пара 1: Текст Картинка Текст для произнесения **Аудио** Видео

Пара 1: Текст Картинка Текст для произнесения Аудио Видео

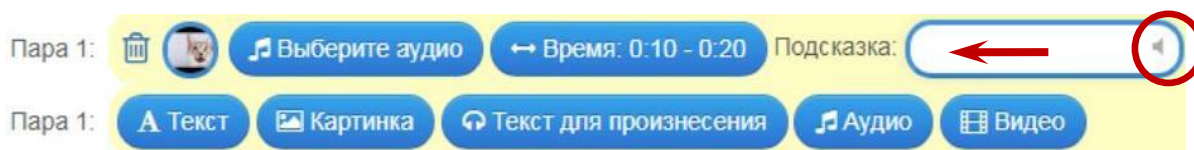
Открывшееся меню позволяет искать аудио в YouTube (1) и вставлять ссылку (2). Чтобы вставить аудио в задание, нажмите «Используйте Аудио» (3). Это может быть аудио из видеоролика.



Укажите границы фрагмента аудиозаписи, который должен прозвучать в задании.



К аудио можно добавить подсказку: звуковую или текстовую (см. пункт 3.1).



3.5. В качестве пары можно вставить видео из Интернета. Нажмите на «Видео».

Пары

Задайте пары и соответствия. Это может быть текст и видео или аудио и текст - по вашему жел



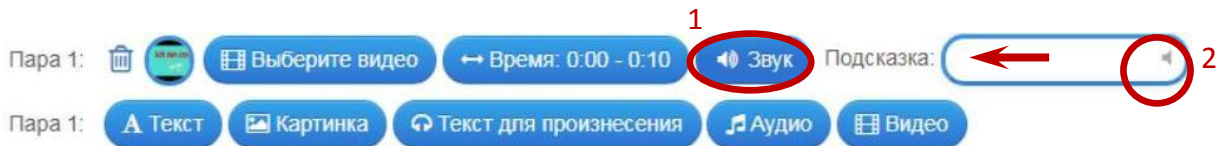
Открывшееся меню позволяет искать видео в YouTube (1) и вставлять ссылку (2). Чтобы вставить видео в задание, нажмите «Используйте Видео» (3).



Укажите границы фрагмента видеоролика, который будет использован в задании.



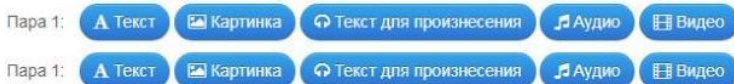
Видео может запускаться в задании со звуком или без звука (1). К видео можно добавить подсказку: звуковую или текстовую (2) (см. пункт 3.1).



4. Чтобы создать следующую пару, нажмите «Добавить следующий элемент».

Пары

Задайте пары и соответствия. Это может быть текст и видео или аудио и текст - по вашему желанию.



+ Добавить следующий элемент

Можно добавить в задание до 20 пар.

Paare

Geben Sie jeweils zwei Medien an, die zusammengehören. Sie können beliebig Texte, Bilder, Audios und Videos mischen.



5. Когда созданы все пары, можно добавить 1-3 элемента, не имеющие пар, чтобы во время поиска последнего соответствия тоже был выбор.

+ Добавить следующий элемент

Дополнительные, но необязательные элементы, которые не влияют на решение

Вы можете задать до трех дополнительных элементов, которые будут показаны, но они не играют роли при решении задачи или упражнения.

Элемент: Текст Картинка Текст для произнесения Аудио Видео

+ Добавить следующий элемент

6. Можно установить, будут ли найденные пары исчезать с экрана или нет (1) и как пары будут соединяться друг с другом (2).

Удалять правильно составленные пары

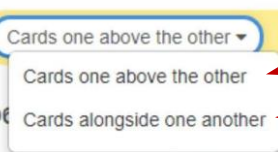
Если пары составлены правильно, они автоматически проверяются и удаляются. Если эта опция не активирована, то составленные пары останутся на экране до тех пор, пока пользователь не решит проверить решение. Правильно составленные пары не исчезнут.

1 → Удалять правильно составленные пары

Attach cards

2 Cards one above the other

Attach cards

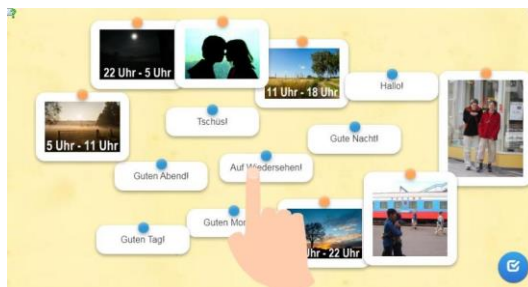


Вертикально

Горизонтально

Так отображаются вертикальные пары.

Задание с поиском пар текст – картинка.



7. Напечатайте в окошке «Обратная связь» текст, который будет появляться в случае верного выполнения задания.

Обратная связь

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

Du hast es geschafft. Toll!

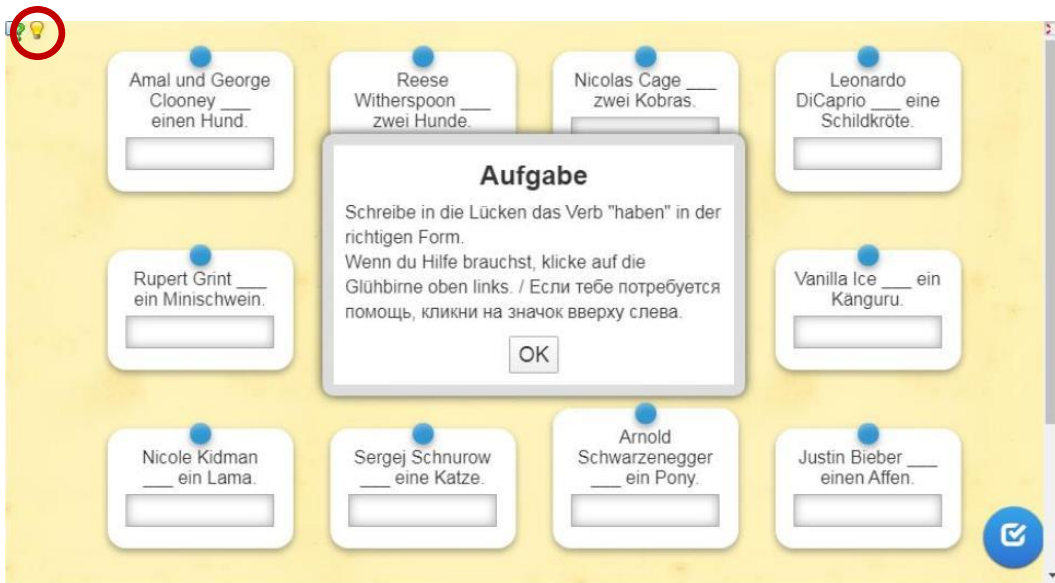
8. В разделе «Помощь» можно создать подсказку для учащихся.

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.



Наличие подсказки будет сигнализировать лампочка в левом верхнем углу.



При нажатии на лампочку появляется текст подсказки.



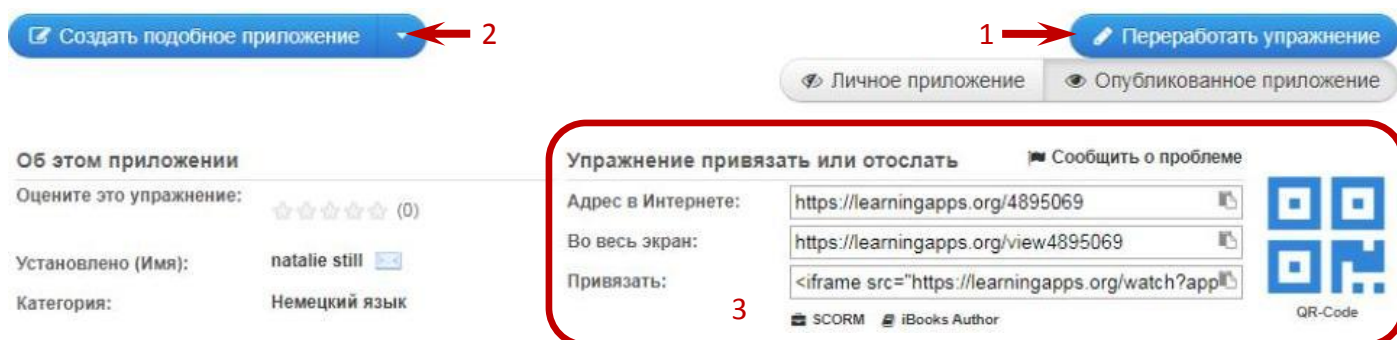
9. Когда все настройки завершены, нажмите на

▶ Завершить и показать в предварительном просмотре.

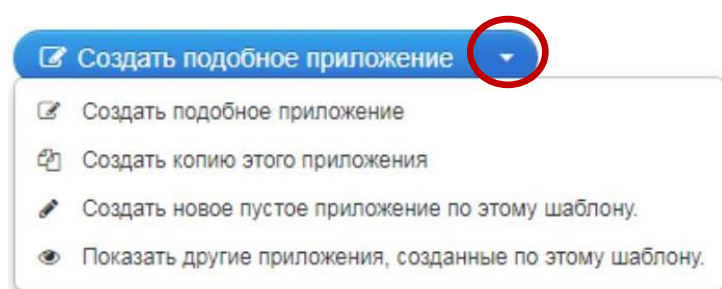
10. После предварительного просмотра можно либо вернуться к редактированию задания (1), либо сохранить его (2).



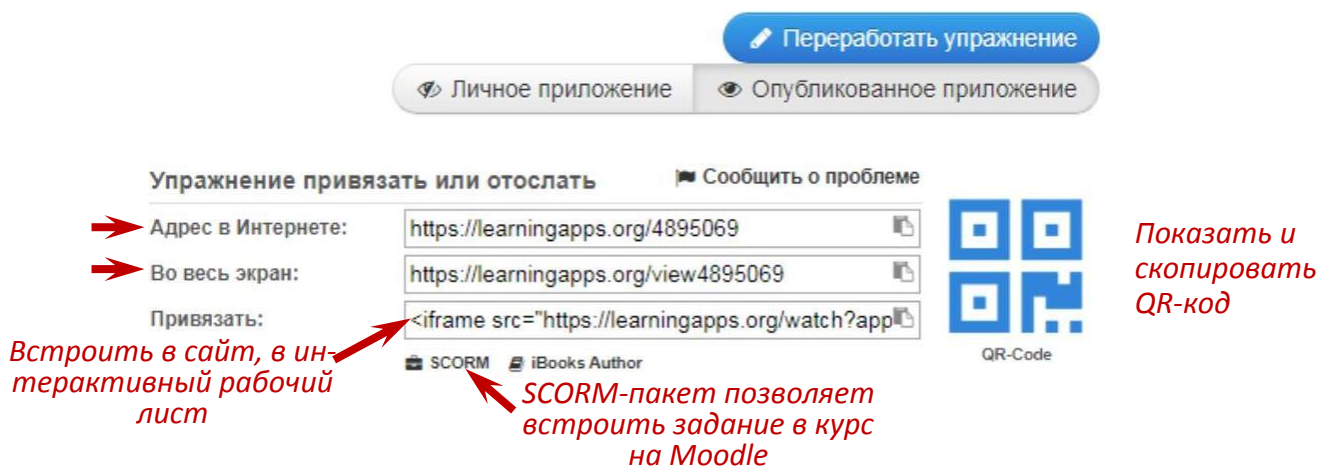
11. Сохранённое приложение можно перерабатывать (1), копировать (2), встраивать в сайты, онлайн-курсы и интерактивные рабочие листы (3).



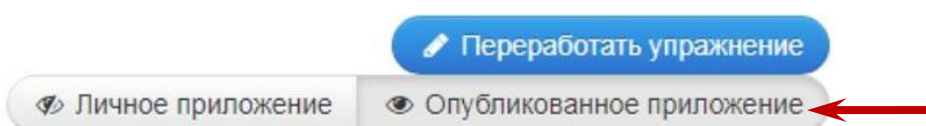
Существует несколько вариантов копирования созданного приложения.



12. Под заданием расположена информация, позволяющая встраивать его в дистанционное обучение.



13. Чтобы задание стало доступно всем, его нужно опубликовать. Нажмите на «Опубликованное приложение».



Заполните формуляр и отправьте его.

Озаглавьте Ваше упражнение. Заглавие не должно быть слишком длинным.

Название:

Выберите для Вашего упражнения подходящие раздел и категорию из списков ниже.

Выбрать раздел:

Подкатегория:

Задайте ключевые слова (теги) для быстрого нахождения Вашего упражнения. Ключевые слова должны быть указаны через пробел. С помощью этих тегов другие пользователи смогут найти Ваше упражнение.

Ключевые слова (теги):

Выберите школьную ступень, для которой составлено это упражнение. Это поможет другим при поиске.

Выбрать школьную ступень:

- Для начинающих
- Начальная школа
- Средняя школа
- Старшие классы
- Профессиональное образование и повышение квалификации
- Приложение для обзора как «очень ценное» (отображается в разделе «Обзор приложений»).

Отправляя эту форму, вы соглашаетесь, что вы прочитали **условия** и согласны с ними.

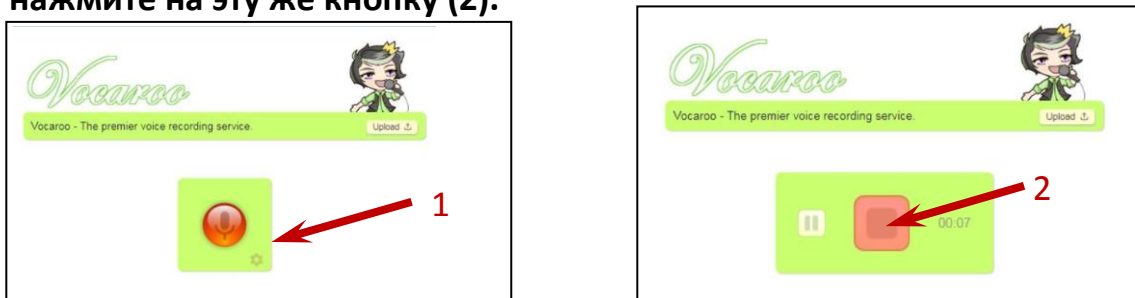
Задание готово!

Запись голоса с помощью онлайн-диктофона Vocaroo

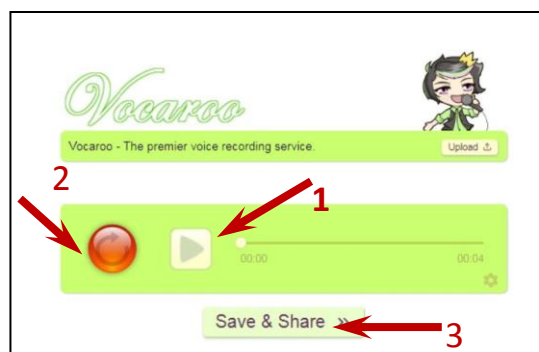
1. Откройте сайт <https://vocaroo.com>



2. Нажмите на кнопку «Начать запись» (1). По окончании записи повторно нажмите на эту же кнопку (2).



3. Прослушайте Вашу запись (1). Если Вы не довольны результатом, нажмите на кнопку «Обновить» (2) и сделайте новую запись. Если Вы довольны результатом, нажмите на «Save & Share» (Сохранить и поделиться) (3).









4. Вы можете скопировать ссылку на Вашу аудиозапись (1), скачать файл в формате mp3 (2), получить ссылку для встраивания в свой сайт, блог или LMS (3), а также получить QR-код (4) ссылки на Вашу запись. Вы можете удалить запись (5).



Использование QR-кодов в листе самооценки

Meine Klasse (Lehrbuch Seiten 15-16)

Fragen	Ja	Nein, das muss ich noch lernen / üben
Я могу назвать и правильно написать названия шести школьных предметов (LB, S.15)		B _____, G _____, E _____, D _____, M _____, S _____
Я знаю значение слова <i>er</i>		
Я знаю значение слова <i>sie</i>		
Я знаю окончание глагола после местоимений <i>er</i> и <i>sie</i> (LB, S.16)		Er / Sie heiß_ Er / Sie komm_ aus Er / Sie wohn_ in
Я знаю форму глагола <i>mögen</i> после местоимений <i>er</i> и <i>sie</i> (LB, S.16)		Er / Sie m _____
https://quizlet.com/527650261/stunde-10-flash-cards/ (карточки к уроку)		
https://learningapps.org/15781625 - Hören üben		
https://learningapps.org/15782401 – Verben konjugieren		
https://learningapps.org/15783892 - ein Lückentext		

Учебное электронное текстовое (символьное) издание

Эффективная школа

Наталья Владимировна Урывчикова

Организация самостоятельной работы обучающихся по иностранному языку с помощью цифровых технологий

Методические рекомендации

Электронное издание

Редактор О. А. Шихранова
Компьютерная верстка О.Л. Чистяковой
Подписано к публикации 28.09.2022. 3,84 Мб.
Заказ 31

Издательский центр
ГАУ ДПО ЯО ИРО
150014, г. Ярославль,
ул. Богдановича, 16
Тел. (4852) 23-06-42
E-mail: rio@iro.yar.ru