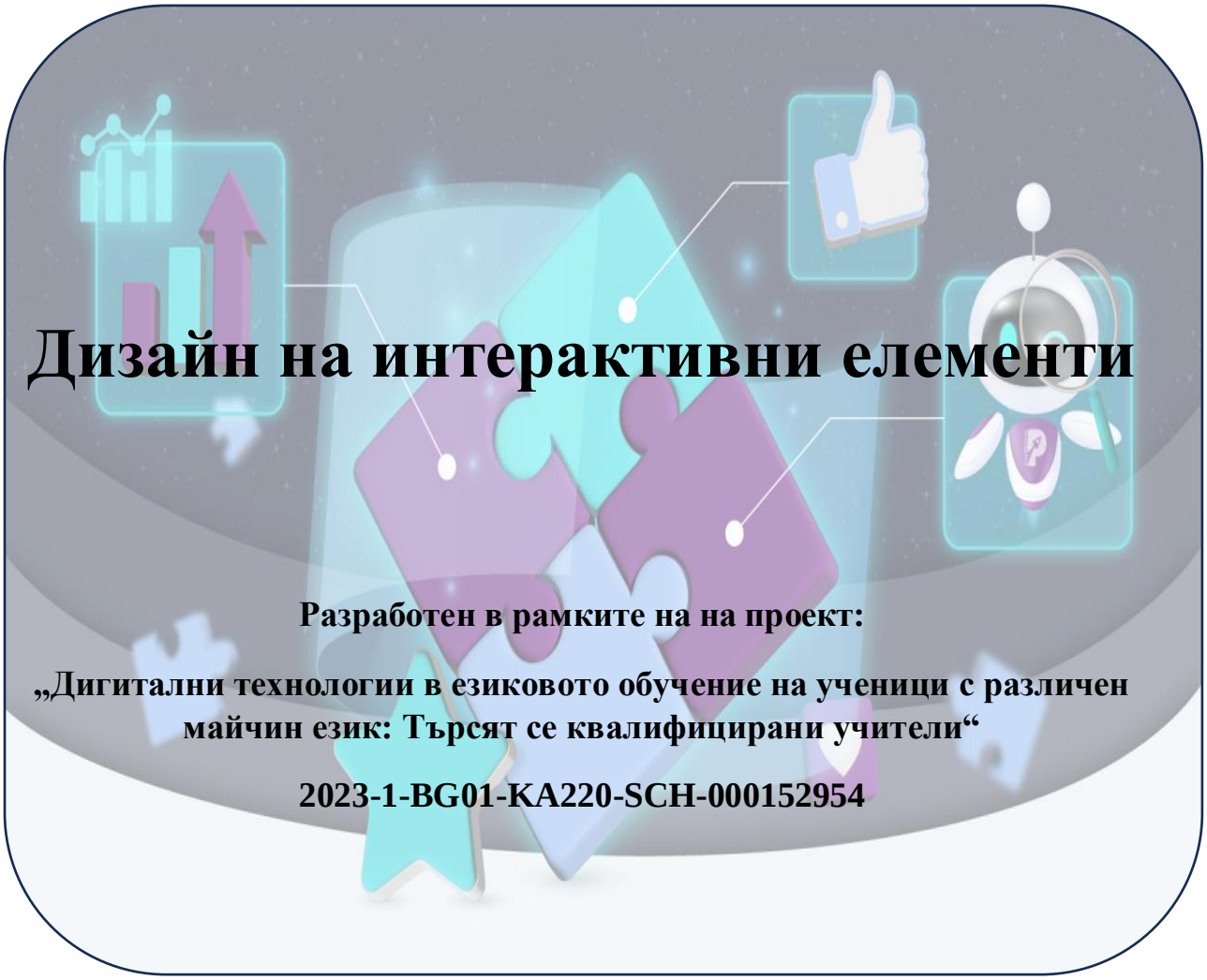
Co-funded by the European Union

DigiLang Project



Дизайн на интерактивни елементи

Разработен в рамките на на проект:

„Дигитални технологии в езиковото обучение на ученици с различен майчин език: Търсят се квалифицирани учители“

2023-1-BG01-KA220-SCH-000152954

2026 г.

Тази публикация е подготвена в рамките на проект „Дигитални технологии в езиковото обучение на ученици с различен майчин език: Търсят се квалифицирани учители“ 2023-1-BG01-KA220-SCH-000152954, който е съфинансиран от програма Еразъм+ на Изпълнителната агенция за образование, аудиовизия и култура (EACEA) на Европейската комисия.

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са единствено на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA носят отговорност за тях.

Публикацията е съвместен проект на организациите партньори по проекта. Имената на организациите партньори по проекта, които са допринесли за тази публикация, са следните: Софийски университет „Свети Климент Охридски“ – България, Частна профилирана гимназия „Едмънд Бърк“ – България, Средно училище „Свети Климент Охридски“ – България, Румънски свободен профсъюз в предуниверситетското образование (USLIP) – Румъния, Национална дирекция по образование на област Гелиболу – Турция, ipcenter.at GmbH – Австрия, Elderberry AB - Швеция.

(CC) Тази публикация е лицензирана под Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

Съдържание

1. Основи на дизайна на интерактивни елементи 4
2. Преглед на разнообразието от интерактивни елементи 11
3. Съчетаване на дейности с взаимодействия 16
4. Педагогически аспекти на проектирането на интерактивни елементи 25
5. Инструменти за проектиране на интерактивни елементи 37

1. Основи на дизайна на интерактивни елементи

Въведение

Проектирането на интерактивни елементи за многоезични класни стаи с изучаване на чужди езици изисква балансиране между ангажираността и когнитивната яснота. Тъй като учениците вече декодират съдържание чрез национален език, който може да не е техният майчин език, основните механизми на тези елементи трябва да бъдат целенасочено проектирани, за да се предотврати претоварване, като същевременно се увеличи максимално запаметяването на наученото.

Следните основни принципи на дизайна управляват създаването на ефективни интерактивни елементи.

1. Управление на когнитивното натоварване (принцип на разделено внимание)

Когато интерактивен елемент изисква от ученика да погледне инструкция на националния език, да декодира икона на интерфейса и да обработи текст на чужд език, възниква когнитивно претоварване.

- **Пространствена близост:** Поддържайте свързаната информация тясно свързана. Например, ако елемент с плъзгане и пускане изисква съпоставяне на английска дума с изображение, целевата зона трябва да е непосредствено до елемента, предотвратявайки движението на погледа на ученика по екрана.
- **Премахване на излишен шум:** Избягвайте тежки фонови анимации, декоративни рамки или ненужни звуци, които не служат на педагогическа цел. Всеки визуален и слухов сигнал трябва директно да сигнализира за учебно действие.
- **Раздвоена сложност:** Никога не комбинирайте сложна механика на интерфейса (като многоетапен пъзел с плъзгане и пускане със сложен таймер) с високо ниво на граматическа трудност. Ако механиката е сложна, езикът трябва да е прост; ако езикът е сложен, механиката трябва да е интуитивна (като основен пъзел с избираем отговор или кликване за разкриване).

2. Универсална ергономичност и достъпност

Един елемент има висока „достъпност“, когато физическият му вид незабавно съобщава как е предназначен да се използва, премахвайки нуждата от текстово обяснение.

- **Визуални знаци за интерактивност:** Интерактивните обекти трябва да изглеждат така, че да могат да се докоснат или да се движат. Сенките, повдигнатите

рамки, отчетливите цветови палитри или фините пулсиращи анимации сигнализират на ученика, че даден елемент реагира на щраквания или плъзгания.

- **Стандартизирана граматика на потребителския интерфейс:** Поддържайте моделите на взаимодействие последователни в целия набор от упражнения. Ако плъзгането на елемент надясно означава „Вярно“ в първото упражнение, то не трябва да означава „Невярно“ или да изисква различен жест в следващото. Последователността поражда автоматичност, намалявайки тревожността от интерфейса.

- **Толерантни към грешки контури за обратна връзка:** Проектирайте взаимодействията така, че да прощават грешки. Ако ученик пусне дума в грешната кофа, елементът трябва да се „върне обратно“ плавно с неутрален визуален сигнал, вместо да заключва екрана или да показва груби съобщения за грешки.

3. Мултимодален излишък и отделяне

За да се подкрепят учениците, чиито владеене на националния език все още се развива, интерактивните елементи трябва да предлагат паралелни пътища за разбиране.

- **Разделяне на механиката от грамотността:** Интерактивните елементи трябва да позволяват на учениците да демонстрират знания, без да разчитат предимно на четене или писане. Например, идентифицирането на горещи точки или съпоставянето на звук позволява на учениците да докажат, че разбират английска дума, като щракнат върху изображение или слушат звук, заобикаляйки претенциозните текстови подкани.

- **Многослойно сензорно подсилване:** Комбинирайте визуални, слухови и кинестетични тригери в едно взаимодействие. Когато ученикът правилно съпостави английска фраза, едновременно се задействат отчетлив звук (слухов), промяна на цвета в зелено (визуално) и задоволително щракване на мястото си (кинестетично), засилвайки формирането на паметта по множество сензорни пътища.

4. Незабавна, приложима микро-обратна връзка

Стойността на интерактивния елемент се крие до голяма степен в неговата обратна връзка. Забавената обратна връзка намалява учебната връзка при усвояването на езика.

- **Моментални промени в състоянието:** Елементите трябва да реагират незабавно (за по-малко от 0,2 секунди) на въвеждане от ученика. Бутонът трябва да промени цвета си, картата трябва да се обърне или броячът трябва да се актуализира в момента, в който се извърши действието.

- **Корекция на грешки, не само валидиране:** Вместо просто да се маркира отговор като „грешен“, ефективните интерактивни елементи насочват ученика към правилния отговор. Например, ако ученикът постави глагол в категорията на съществителните, елементът може да предостави фин намек – например,

възпроизвеждане на лека аудио подсказка или подчертаване на наставката на думата (напр. *-ing* или *-ed)* – подтиквайки го към самокорекция.

Основите на проектирането на интерактивни елементи за -упражнения за изучаване на езици се свеждат до **управление на когнитивното натоварване** , **мултимодален вход** , **автентичност на задачите** и **обратна връзка.** Всеки интерактивен елемент трябва да бъде изграден около начина, по който учащите *обработват* , *практикуват* и *пренасят* езика – особено когато основата на националния им -език е слаба.

Основи на интерактивния дизайн на елементи

Всеки ефективен интерактивен елемент – независимо дали е пъзел с плъзгане -и пускане или разклоняващ се диалог – се основава на четири дизайнерски стълба:

1. Контрол на когнитивното натоварване

Учениците със слаби езикови познания срещат затруднения със задачи, богати на текст. Интерактивните елементи трябва да:

- Намалят натоварването при четене
- Осигурят визуални котви
- Разделят задачите на микро -стъпки
- Предлагат незабавни подсказки (икони, стрелки, акценти)

Ето защо **визуалното скеле** и **микрозадачите са от** съществено значение.

2. Мултимодален вход

Използвайте множество канали – аудио, видео, текст, изображения – за да подпомогнете разбирането. Това помага на учащите да изградят смисъл, дори когато един от начините (напр. четене) е слаб.

3. Автентичност и цел

Интерактивните елементи трябва да симулират реални комуникативни ситуации. Учениците се ангажират повече, когато задачите им се струват смислени (напр. „Попитайте за упътвания“ вместо „Попълнете глагола“).

4. Обратна връзка

Незабавната, приложима обратна връзка е от решаващо значение. Не трябва пряко да се заключи „грешно“, а да се:

- маркира грешката
- обясни защо
- даде сравнение

- позволи повторен опит

Това изгражда увереност и подпомага самокорекцията.

Повече за основите

1. Основи на проектирането на геймифицирани елементи

Геймификацията работи само когато подкрепя ученето, а не разсейва от него.

Принципи на дизайна

- **Ясна логика за награждаване** — опитът трябва да съответства на усилията, а не на късмета.
- **Кратки цикли** — честите малки победи поддържат мотивацията на учащите.
- **Видим напредък** — лентички, нива, ивици намаляват отпадането.
- **Слабо наказание** — избягвайте наказване на грешки; насърчавайте повторния опит.

Защо това работи

Геймификацията увеличава **времето, -прекарано в задача** , което е най-силният предиктор за усвояване на езика.

2. Основи на проектирането на елементи за говорене и произношение

Задачите за говорене трябва да бъдат с:

- нисък риск
- ръководене
- на части
- богата на обратна връзка

Принципи на дизайна

- **Модел → Имитиране → Сравняване**
- Използвайте **обратна връзка на ниво фонема,** вместо оценяване на цели изречения.
- Осигурете **визуални вълнови форми** или **цветно-кодирани маркери за напрежение.**
- Изказванията трябва да са кратки (2–6 секунди).

Защо това работи

Говоренето изгражда автоматичност и увереност, особено когато учащите се затрудняват с фонологията на националния език.

3. Основи на проектирането на аудио/видео микро -задачи

Микрозадачите трябва да бъдат:

- кратки (5–15 секунди)
- контекстуални
- съчетани с един въпрос

Принципи на дизайна

- Използвайте **автентични гласове**, а не синтетични и монотонни.
- Осигурете **интерактивни транскрипти,** където учащите кликват върху думи.
- Добавете **визуални подсказки** (жестове, предмети, среда).
- Ограничете всеки клип до една комуникативна функция.

Защо това работи

Микрозадачите -намаляват когнитивното натоварване и подпомагат разбирането чрез мултимодални сигнали.

4. Основи на проектирането на елементи, базирани на пъзел

Задачите с пъзели трябва да бъдат:

- интуитивен
- визуално структурирана
- толерантен към грешки-

Принципи на дизайна

- **Плъзгането и пускането** трябва да използва големи, прозрачни блокове.
- **Задачите за съпоставяне** трябва да използват изображения за начинаещи.
- **Кръстословиците** трябва автоматично да попълват правилните букви.
- **Граматическите пъзели** трябва да разкриват визуални модели (цветово кодиране, групиране).

Защо това работи

Пъзелите превръщат граматиката в -решаване на проблеми, което увеличава ангажираността и запомнянето.

5. Основи на проектирането на модули, базирани на сценарии

Сценариите трябва да симулират реална комуникация.

Принципи на дизайна

- Използвайте **логика на разклоняване**: всеки избор води до различен резултат.
- Поддържайте сценариите кратки (3–5 стъпки).
- Предоставете **карти с роли** (напр. „Вие сте турист“).
- Включете **визуални среди** (карти, стаи, магазини).
- Позволете **множество верни отговори.**

Защо това работи

Сценарните задачи изграждат комуникативна компетентност и пренасят -знанията по национален език в чуждоезиков контекст.

6. Основи на проектирането на микро -оценки

Микрооценките трябва да бъдат:

- адаптивни
- къси
- богати на обратна връзка

Принципи на дизайна

- Започнете с лесни неща, за да изградите увереност.
- Увеличавайте трудността само след 2-3 верни отговора.
- Осигурете **бутони за подсказки.**
- Позволете на учащите да оценят своята увереност.

Защо работи

Адаптивните микро -оценки намаляват фрустрацията и подпомагат овладяването на материала.

7. Основи на проектирането на визуални и мултимодални елементи

Визуалните елементи трябва да водят до:

- намаляване на натоварването на текста
- изясняване на значението
- поддържаща памет

Принципи на дизайна

- Използвайте **кликаеми изображения** за речник.
- Използвайте **инфографики** за граматика.

- Използвайте **емоджи реакции** за чувства и мнения.
- Използвайте **интерактивни карти** за предлози и упътвания.

Защо това работи

Визуалните материали затвърждават смисъла и помагат на учащите със слаби умения за грамотност.

8. Основи на проектирането на социални и колаборативни елементи

Социалните елементи трябва:

- насърчаване на комуникацията
- подкрепят взаимното обучение
- останете в безопасност и умерени

Принципи на дизайна

- Използвайте **обратна връзка от връстници** за записи или кратки текстове.
- Използвайте **групови предизвикателства** със споделени цели.
- Използвайте **споделени дъски за речник** за съвместно обучение.
- Поддържайте взаимодействията структурирани (шаблони, подкани).

Защо това работи

Социалното учене повишава мотивацията и осигурява автентична комуникативна практика.

Обобщаваща таблица: Основи на дизайна

Интерактивен елемент	**Принцип на основния дизайн**	**Защо работи**
Геймификация	Логика на възнаграждението и кратки цикли	Мотивация и формиране на навици
Инструменти за говорене	Модел → Имитиране → Сравняване	Изгражда плавност и увереност
Микро -видеоклипове	Кратки, контекстуални клипове	Мултимодално разбиране
Пъзели	Визуална структура и толерантност към грешки	Запомняне на граматика
Сценарии	Логика на разклоняване и автентичност	Комуникация в реалния свят-
Микро -оценки	Адаптивна трудност	Намалява фрустрацията
Визуални опори	Намалете натоварването на текста	Помага -на ученици с ниска грамотност
Социални инструменти	Структурирано сътрудничество	Мотивация и практика

2. Преглед на разнообразието от интерактивни елементи

Най-ефективните интерактивни елементи за -упражнения по чужд език, изградени върху националния език: Най-силният извод е, че мултимодалните, геймифицираните и богатите на обратна връзка елементи постоянно увеличават ангажираността и резултатите от обучението в дигитални езикови среди.

Геймифицирани елементи, които повишават мотивацията

Геймификацията превръща рутинните упражнения в мотивиращо предизвикателство, намалявайки тревожността, свързана с езиковите тестове.

- **Сортиране и категоризиране с ограничено време:** Вместо статични списъци за съвпадения, използвайте механика на плъзгане и пускане, при която учениците се състезават с таймер (или се състезават сами със себе си), за да сортират английските думи в семантични категории (напр. сортиране на глаголи срещу прилагателни в движещи се конвейерни ленти или плаващи острови).

- **Скрити предмети и горещи точки за „търсене и намиране“:** Представете богата дигитална илюстрация или фото сцена. За да отговорят на въпрос от тест по речник или граматика, учениците трябва да кликнат върху правилната визуална гореща точка, скрита в изображението (напр. „Кликнете върху *отворения прозорец* “). Това напълно заобикаля необходимостта от обемни текстови инструкции на националния език.

- **Интерактивни пътища, водени от истории (разклоняващи се сценарии):** Представете упражненията като мини-приключение или разказ, базиран на избор. Учениците вземат решения на английски (напр. „Влизате в кафене в Лондон. Какво казвате?“), а дигиталният сценарий се разклонява въз основа на техния избор, предоставяйки незабавни, контекстуализирани последици.

Геймификацията е един от най-мощните двигатели на ангажираност в приложения за изучаване на езици като **Duolingo** и **Memrise.**

- **Точки и XP** — учащите печелят точки за верни отговори или изпълнени задачи.

- **Нива и ленти за напредък** — визуалната прогресия насърчава постоянството.

- **Значки и постижения** — награди за постижения (напр. „Майстор на минало време“).

- **Ежедневните серии** - доказано е, че увеличават формирането на навици.

- **Предизвикателства с ограничено време** — бързи викторини или задачи за ускоряване на речника.

Тези елементи са особено ефективни за ученици със слаби езикови основи, защото **изместват фокуса от коректност към участие** , намалявайки тревожността.

Интерактивни инструменти за говорене и произношение

Съвременните платформи наблягат **на взаимодействието, базирано на реч**, защото то изгражда увереност по-бързо от задачите, изискващи само текст.

- **Обратна връзка за произношението с изкуствен интелект** — учащите записват фрази; системата подчертава неправилно произнесените звуци.
- **Диалози за ролеви игри -**— симулиране на реални ситуации (пазаруване, училище, лекар).
- **Упражнения за следване на текста** — учащите повтарят след носителите на езика.
- **Задачи, активирани с глас -**— например „Кажете правилната форма, за да отключите следващата стъпка“.

Те са идеални за -преподаване на чужди езици, базирано на националния език, защото позволяват **контролирано упражняване на структури, споделени между двата езика.**

Микрозадачи, управлявани от видео и аудио-

Платформи като Memrise използват **кратки видеоклипове за носители на езика**, за да контекстуализират речника.

- **Микровидеоклипове — учащите гледат 5–10 -** секундни клипове и отговарят на въпроси за разбиране.
- **Аудио идентификация** — изберете правилното значение, след като чуете дума или изречение.
- **Интерактивни транскрипти** — кликнете върху думи, за да видите преводи или граматически бележки.
- **Игри за съпоставяне на звук -** съпоставяне на звук с текст или изображения.

Те помагат на ученици със слаби езикови умения по национален език, защото **аудиото заобикаля бариерите на грамотността.**

Елементи за обучение, базирани на пъзели

Форматите на пъзели повишават когнитивната ангажираност и подпомагат запаметяването на речника.

- **Плъзгане и пускане на изречения** — пренареждане на думите, за да се образуват правилни изречения.
- **Съвпадащи двойки** — дума ↔ изображение, дума ↔ превод, фраза ↔ функция.
- **Задачи в стил кръстословици** — затвърждаване на правописа и морфологията.
- **Логически базирани граматически пъзели** — изберете правилни окончания или форми въз основа на улики.

Те са отлични за свързване **на граматическите структури на националния език** с еквиваленти на чужд език.

Интерактивни модули, базирани на сценарии

Контекстно-базираното обучение превъзхожда методите, основани само на граматика.

- **Интерактивни истории** — учащите избират действия, които влияят на разказа.
- **Разклоняващи се диалози** — различните отговори водят до различни резултати.
- **Виртуални обиколки** — разгледайте карта или стая и изпълнете задачи.
- **Мисии, базирани на задачи -**— например „Планиране на пътуване“, „Поръчка на храна“, „Представете се“.

Тези модули помагат на учащите се **да пренесат знанията си от националния -език в чуждоезиков контекст**.

Микро-оценки и незабавна обратна връзка

Кратките, адаптивни оценки поддържат ангажираността на учащите и намаляват когнитивното натоварване.

- **Адаптивни викторини** — трудността се настройва въз основа на представянето.
- **Режим на преглед, фокусиран върху грешки -**— подобен на функцията „грешки от практиката“ на Duolingo.
- **Бутони за оценка на увереността** — учащите сами оценяват колко са сигурни.
- **Скелет, базиран на подсказки** — разкривайте улики постепенно.

Те са особено полезни за учащи със слаби езикови основи, защото **предотвратяват чувството на неудовлетвореност и подпомагат постепенното овладяване**.

Визуални и мултимодални елементи

Ангажирането на множество сетива помага за усвояването на нов речник и граматически структури, което е жизненоважно, когато учащите се свързват с множество езици.

- **Задачи за гласово „ехо“ или дублиране:** Позволете на учениците да слушат откъс от анимационен филм или филм на английски език, а след това да запишат собствения си глас, за да „дублират“ героя, използвайки инструменти с вграден аудиозапис. Това превръща упражнението по произношение в ангажиращо изпълнение.
- **Интерактивни плъзгачи за изображения (Преди/След и Разкриване):** Използвайте ефекти на „изтриване“ или плъзгач, при които учениците плъзгат курсора върху изображение, за да разкрият английския превод, липсващ етикет или правилната граматическа трансформация отдолу.
- **Съчетаване на звук по двойки:** Вместо да съчетавате текст с текст, създайте игри с карти за запаметяване „аудио с изображение“ или „аудио с текст“ (концентрация). Учениците обръщат цифрови карти, за да съчетаят изговорена английска дума със съответстващата ѝ картинка.

Визуалните пособия намаляват езиковото натоварване и помагат на учащите да свързват понятия между различни езици.

- **Кликващи изображения** — учащите кликват върху обекти, за да чуят имена или фрази.
- **Инфографики** — граматически таблици, глаголни карти, лексикални клъстери.
- **Реакции, базирани на емоджита -**— изразяват чувства или оценяват твърдения.
- **Интерактивни карти** — идеални за предлози, упътвания и културно съдържание.

Социални и съвместни елементи

Дори в дигитални среди, използващи индивидуални устройства, въвеждането на елементи на видимост между връстници или сътрудничество увеличава ангажираността и създава усещане за споделена общност.

- **Съвместно платно на живо и стени със лепящи се бележки:** Използвайте инструменти като Padlet или Miro, където учениците допринасят за

колективна дигитална мозайка – например, публикувайки английска фраза и свързано с нея емоджи или рисунка на споделена дъска, съсредоточена около определена тема.

- **Анонимно гласуване и анкети от връстници:** Вградете елементи за анкетиране на живо, където учениците гласуват за правилната структура на изреченията или най-добрия креативен надпис за изображение, което им позволява да виждат тенденциите в класа и да обобщават отговорите в реално време без индивидуален страх от провал.

- **Интерактивни пъзели:** Разбийте текст, диалог или комикс на разбъркани цифрови части от пъзела. Учениците трябва да плъзгат частите в правилния хронологичен или логически ред, за да завършат разказ на английски език.

от общността (напр. Busuu), подобрява мотивацията и задържането на знанията.

- **Обратна връзка от връстници** — учащите коментират записи или текстове на другия.

- **Мини -форуми** — обсъждайте задачи или културни теми.

- **Групови предизвикателства** — екипите се състезават, за да изпълнят мисии.

- **Споделени речникови табла** — съвместни колекции от думи.

Тези елементи помагат на учащите **да практикуват националния език социално**, което укрепва основата, необходима за изучаване на чужд език.

Обобщаваща таблица: Интерактивни елементи и техните предимства

Интерактивен елемент	**Полза за учащите**	**Най-добър случай на употреба**
Геймификация	Мотивация, изграждане на навици	Ежедневни практически задачи
Инструменти за реч	Произношение и плавност	Ролеви игри, диалози
Микро-видеоклипове	Контекстуален речник	Задачи за слушане
Пъзели	Граматика и запаметяване на речник	Изграждане на изречения
Модули за сценарии	Комуникация в реалния свят-	Обучение, базирано на задачи-
Адаптивни викторини	Персонализирано обучение	Бързи оценки
Визуални опори	Намалено когнитивно натоварване	Начинаещи и ученици с ниска грамотност
Инструменти за съвместна работа	Социална мотивация	Групови проекти

3. Съчетаване на дейности с взаимодействия

Комплектът от упражнения трябва да бъде проектиран около кратки, визуално ангажиращи, интерактивни дейности с нисък праг, а не около конвенционални тестове с много текст. Това е особено важно за учащите, които владеят слабо националния език: самото взаимодействие трябва да им помогне да разберат задачата, а не да се превърне в допълнителна езикова бариера.

1. Дейности по съчетаване и асоцииране

Много полезно за речник и основни езикови структури.

- Съвпадение **на думи ↔ картини**
- Съвпадение **на думи ↔ превод**
- Съвпадение **на думи ↔ определения**
- Съвпадение **на изречения ↔ картини**
- **Глагол ↔ подходящо действие/образ**
- Съвпадение **на въпрос ↔ отговор**
- Съвпадение чрез плъзгане и пускане

Пример:

влак → 🚆

болница → 🏥

учител → 👩

Това работи особено добре на начинаещи нива, защото изображенията осигуряват контекстуална подкрепа.

2. Упражнения с плъзгане и пускане

Накарайте учащия физически да манипулира езиковите елементи.

Примери:

- Подредете думите, за да образувате правилно изречение.
- Плъзнете думите в правилната граматическа категория.
- Подредете картинките в правилния ред според историята.
- Плъзнете етикети върху части от изображението.
- Категоризирайте речника в групи.

Пример:

училище / аз / ходя / на / всеки ден

Ученикът вмъква думите в:

Ходя на училище всеки ден.

3. Интерактивни карти / флашкарти с речник

Създайте карти, върху които учениците щракват или обръщат, за да разкрият:

- дума
- произношение
- снимка
- превод
- примерна изречение
- аудио

За изучаващ втори език, особено ефективна структура е:

Национален език → картина → чужд език → аудио

Това създава мост между езика, който учащият се знае частично, и новия език.

4. Упражнения, базирани на аудио

Те са особено ценни за изучаването на езици.

Възможни дейности:

- **Слушай и избери** правилната картинка.
- **Слушайте и изберете** думата, която чувате.
- **Слушайте и подредете** думите в правилния ред.
- **Слушайте и напишете** липсващата дума.
- **Слушайте и съпоставяйте** говорещите с твърдения.
- Запишете/повторете дума или изречение.
- Определете дали два звука/думи са еднакви или различни.

Можете също така да осигурите **възпроизвеждане с нормална и по-бавна скорост.**

5. Множествен избор, базиран на изображения

Вместо да се пита:

Какво означава „мост“?

покажете няколко изображения:



и помолете ученика да избере правилния.

Това намалява зависимостта от националния език и прави упражнението достъпно за учащи с ограничени езикови умения.

6. Интерактивни диалози и сценарии за разклоняване

Това може да бъде един от **най-атрактивните елементи** за вашия проект.

Създайте реалистични ситуации:

В магазина

 : Здравей! Какво искаш?

 : …

Ученикът избира:

- А. Бих искал малко хляб.
- Б. Казвам се Петър.
- В. Къде е гарата?

Верният отговор води към следващата част от диалога.

Можете да превърнете това в **разклоняващ се сценарий** , където различните избори водят до различни резултати.

Добрите сценарии включват:

- В училище
- При лекаря
- В магазина
- В градския транспорт
- На работа
- Среща с нов човек
- Питане за упътвания
- Осъществяване на телефонно обаждане
- Попълване на формуляр

Това също така свързва изучаването на езици с **интеграцията в реалния живот.**

7. Интерактивни викторини

Вместо традиционни тестове, използвайте няколко формата на въпроси:

- Множествен избор
- Вярно/невярно
- Няколко отговора
- Попълнете празното място
- Изберете липсващата дума
- Поръчване
- Съвпадение
- Избор на изображение
- Избор на аудио

Добър принцип е **по едно умение на въпрос.**

Например:

Чуй: „Къде е гарата?“

A. До банката е.
B. На десет години е.

C. Аз съм студент.

8. Упражнения „Допълнете изречението“

Те са отлични за преминаване от речник към езиково производство.

Аз живея в ___ София.

Опции:

- в
- в
- на

Или постепенно премахнете поддръжката:

Ниво 1:

Аз ___ в България.
живея / живея / живея

Ниво 2:

Аз _____ в България.

Ниво 3:

Напишете едно изречение за това къде живеете.

Това позволява една и съща дейност да се използва за хора с различни нива на владеене.

9. Игри за изграждане на изречения

Давайте на учениците отделни думи и ги помолете да съставят изречения.

Например:

днес / училище / аз / отивам / на

→ Днес ходя на училище.

Можете да увеличите трудността, като добавите:

- думи, разсейващи вниманието
- пунктуация
- различни времена
- въпросителни форми
- отрицателни форми

Това е особено подходящо за учащи, чиито познания по националния език са недостатъчни, за да разбират дълги граматически обяснения.

10. Интерактивни снимки / горещи точки

Използвайте изображение на позната среда и направете части от нея кликаеми.

Например, **интерактивна класна стая** :













Щракването върху **стола** може да разкрие:

стол

[произношение]

Национален език: **стол**

Пример: *Това е стол.*

Щракването върху **прозореца** дава друга дума.

Това е особено ефективно за **конкретен речник.**

11. Интерактивни карти

За език, свързан с ежедневието, картите могат да бъдат много ангажиращи.

Например:

Намерете пътя си през града

Вие сте в училището. Как стигате до библиотеката?

Ученикът избира:

Вървете направо → Завийте наляво → Пресечете улицата → Библиотека

Това може да научи:

- указания
- места
- транспортен речник
- предлози
- императивни форми
- практическа комуникация

12. „Открий грешката“

Покажете изречение или диалог, съдържащи една грешка.

Тя ходи на училище всеки ден.

Ученикът кликва върху грешната част:

отивам → отива

Можете да направите това по-подобно на игра, като дадете на обучаемия ограничен брой опити.

13. Елементи на геймификацията

Силно препоръчвам добавянето на **лека геймификация,** вместо да превръщате целия набор от упражнения в игра.

Полезните елементи включват:

- ☆ Точки
- 🏆 Значки
- Индикатори за напредък

- Нива
- Звезди за завършени дейности
- „Опитай отново“
- Незабавна обратна връзка
- Предизвикателства с ограничено време
- Ивици
- Отключваеми дейности
- Крайно постижение/сертификат

За вашата целева група **напредъкът и постиженията вероятно са по-важни от конкуренцията.**

14. Симулатор на разговор „Изберете отговора си“

Можете да създадете симулиран разговор, в който обучаемият трябва да отговори.

Например:

Учител: Добро утро! Как сте днес?

Ти:

□ Добре съм, благодаря.

◯ Казвам се Мария.

◯ Живея в град Пловдив.

Следващият въпрос се променя в зависимост от отговора.

Това дава на учащите усещането, че използват **езика, а не полагат тест.**

15. Разказване на истории в картини

Покажете 3–6 снимки:

① Ученик се събужда
② Ученикът закусва
③ Ученикът ходи на училище
④ Студентът среща приятел

Дейностите могат да включват:

1. Подреди снимките по ред.
2. Свържете изреченията с картинки.
3. Допълнете изреченията.

4. Чуйте историята.

5. Преразкажи историята.

Това ви позволява да преминете от **разпознаване → разбиране → производство.**

16. Интерактивни тестове с адаптивна трудност

Това би могло да бъде особено интересно от гледна точка на **дигиталната педагогика.**

Например:

Въпрос 1 – лесен

Изберете снимката за „училище“.

Ако е правилно → малко по-труден въпрос.

Ако е неправилно → системата предоставя:

- снимка
- превод
- аудио
- пример

и след това задава подобен въпрос.

Така тестът се превръща отчасти в **учебен процес**, а не просто в оценка.

Ниво	**Цел**	**Пример**
□ Разпознаване	Разбиране на основен речник	Дума → картина
Разбирам	Разбиране на значението в контекст	Слушай → избери снимка
□ Използвайте	Прилагане на езикови структури	Попълнете празното място
□ Общувайте	Използвайте езика в ситуации	Интерактивен диалог
Произход	Създавайте език самостоятелно	Напишете/изговорете отговор

Тази прогресия е педагогически по-силна от 50 конвенционални въпроса с избираем отговор.

Например:

Нова дума → изображение → поддръжка на национален език → дума на чужд език → аудио → пример → интерактивна практика

След това постепенно **премахвайте подкрепата на националния език,** когато учащият се натрупа по-голяма увереност.

Това би демонстрирало много ясно как **дигиталните инструменти могат да подпомогнат прехода от съществуващите езикови знания на учащия се към новия език** – което отговаря особено добре на целите на вашия проект.

4. Педагогически аспекти на проектирането на интерактивни елементи

Ключовият въпрос не е *„Какъв интерактивен ефект можем да добавим?“*, а по-скоро:

„Какво взаимодействие ще помогне на учащ със слаби познания по националния език да разбира, практикува и евентуално да използва чуждия език?“

По-долу са представени основните принципи на дизайна:

1. Започнете с учебната цел

Всеки интерактивен елемент трябва да има **една ясно разпознаваема учебна цел.**

Например:

- разпознаване на 10 нови думи;
- разбиране на кратка изговорена инструкция;
- разграничаване на мъжки/женски форми;
- съставете просто изречение;
- поискайте информация;
- разбиране на кратък диалог.

След това изберете взаимодействието.

Цел на обучението	**Подходящо взаимодействие**
Разпознаване на речника	Съвпадение на картини
Разбиране на значението	Избор на изображение
Научете произношение	Слушай и повтори
Упражнявайте граматиката	Плъзгане и пускане
Изграждане на изречения	Подреждане на думи
Практикувайте комуникация	Разклоняващ се диалог
Проверете разбирането	Интерактивна викторина
Развиване на четенето	Кликваем текст
Развивайте слушането	Аудио + опции
Развиване на производство	Задача за говорене/писане

Избягвайте да избирате взаимодействие само защото изглежда привлекателно. Анимацията, плъзгането и пускането или игрите трябва да служат на целта.

2. Дизайн, съобразен със съществуващия език на учащия

Учениците не започват от нулата. Те имат известни познания по националния език, но основите им може да са слаби. Следователно, дизайнът може да използва националния език като **временен мост**.

Например:

Етап 1 – Силна подкрепа

BG **ябълка**



GB **ябълка**

ябълка

Етап 2 – Намалена подкрепа



ябълка

Етап 3 – Без превод

 → **?**

Ученикът избира:

- ябълка
- оранжево
- хляб

Етап 4 – Контекст

Всяка сутрин ям _____.

Сега учащият използва думата, вместо да я превежда.

Това създава прогресия:

Национален език → визуална подкрепа → чужд език → контекст → самостоятелна употреба

Тази прогресия всъщност може да се превърне в един от **принципите на проектиране на вашия комплекс от упражнения**.

3. Поддържайте когнитивното натоварване ниско

Ученик, който има затруднения с националния език, трябва да обработва няколко неща едновременно:

1. Какво означава инструкцията?
2. Какво означава думата на чужд език?
3. Какво трябва да направя?
4. Кой отговор е правилен?
5. Как работи цифровият интерфейс?

Ако и петте са трудни, упражнението става обезсърчително.

Следователно, интерфейсът трябва да бъде **изключително предвидим.**

Например:

Лош дизайн

Свържете следните лексикални единици със съответните им семантични представяния, като плъзнете всеки елемент до съответната целева област.

По-добър дизайн

Свържете думите със снимките.

След това демонстрирайте един пример.

Кратките инструкции + визуалният пример + последователното взаимодействие са особено важни.

4. Използвайте последователна визуална граматика

Учениците трябва бързо да разберат какво означават различните визуални елементи.

Например, установете конвенции като:

- = слушай
- = виж/покажи
- = пиши
- = говори
- → = продължи
- ↻ = опитайте отново

- ✓ = правилно
- ? = помощ

И ги използвайте **последователно през целия комплекс от упражнения.**

Ако бутонът „Слушане“ изглежда различно при всяко упражнение, обучаващият се трябва да изучава интерфейса многократно.

5. Едно взаимодействие трябва да има едно очевидно действие

Избягвайте сложни интерфейси.

Например, упражнение за речник може просто да съдържа:

Ябълка



Слушай

Какво е това?

○ ябълка
○ портокал
○ банан

Проверете

Това е достатъчно.

Не е задължително да ви е необходимо:

- анимирани фонове,
- няколко менюта,
- декоративни герои,
- множество бутони,
- таймери,
- звукови ефекти,
- сложни преходи.

Вниманието на учащия трябва да остане върху **езика**.

6. Направете обратната връзка част от учебния процес

Обратната връзка не трябва просто да казва:

❌ Грешно.

Вместо това, обяснете или демонстрирайте.

Пример

Ученикът избира: оранжево

❌ Не съвсем.
🍏 Това е **ябълка**.
🔊 *ябълка*

Опитай отново.

Това е много по-полезно, защото грешката се превръща в друга възможност за учене.

Можете да имате три нива на обратна връзка:

Ниво 1 – Незабавно

✓ Правилно!

Ниво 2 – Коректив

❌ Погледнете отново снимката.

Ниво 3 – Обучително

❌ Картината показва **ябълка**.
BG Ябълка → GB apple.

7. Дизайн за прогресивно нарастваща трудност

Не преминавайте внезапно от изолирани думи към сложни изречения.

Добра последователност е:

Ниво 1 — Признание

🍏 → **ябълка**

Ниво 2 — Асоциация

ябълка → 🍏

Ниво 3 — Слушане

🔊 *ябълка* → избери 🍏

Ниво 4 — Контекст

Аз ям _____.

Ниво 5 — Производство

Напишете изречение, използвайки **думата ябълка**.

Това дава на учащите многократно излагане на материала, като същевременно постепенно увеличава когнитивните изисквания.

8. Използвайте „скеле“

„Скеле“ означава да се даде на учащия **точно толкова помощ, колкото е необходимо, за да успее** , след което постепенно тя се премахва.

Например:

Без подкрепа

Къде е жп гарата?

С визуална подкрепа

Къде е жп гарата?



С поддръжка на национални езици

Къде е жп гарата?

(Къде е гарата ?)

С опции за отговор

А. До училището е.
Б. Аз съм учител. В. Живея в София.

В крайна сметка, обучаемият би трябвало да може да отговаря без подкрепа.

Това е особено важно за вашия проект, защото демонстрира как **дигиталните технологии могат да диференцират обучението според нуждите на учащите**.

9. Проектирайте взаимодействия около разпознаване → манипулация → производство

Това е много полезен модел за вашите упражнения.

① Признание

Ученикът идентифицира нещо.

Коя снимка изобразява **училището** ?

② Манипулация

Ученикът прави нещо с езика.

Плъзнете **училището** в правилното изречение.

③ Производство

Ученикът генерира език.

Напишете изречение с **думата училище.**

Следователно можете да трансформирате **едно и също учебно съдържание** в три все по-трудни дигитални упражнения.

10. Използвайте мултимедията внимателно

Мултимедията е мощна в изучаването на езици, но повече не е непременно по-добро.

Полезна комбинация е:

Текст + изображение + аудио

Например:

🏠 **къща**

BG къща

🔊 *къща*

Но избягвайте да представяте:

- дълъг текст,
- анимация,
- фонова музика,
- няколко изображения,
- аудио,
- видео,
- изскачащи прозорци

всички наведнъж.

Това може да създаде **когнитивно претоварване.**

Мултимедийният елемент трябва да изяснява езика, а не да се конкурира с него.

11. Направете изображенията функционални

Изображенията трябва да имат **педагогическа роля.**

Добре:

 → ябълка

Изображението директно подкрепя смисъла.

По-малко полезно:

Декоративен анимационен герой до упражнение за речник.

Ученикът може всъщност да отдели внимание на разглеждането на символа, вместо да обработва думата.

Можете обаче да използвате героите ефективно, когато те създават **социален контекст** :

 „Здравейте! Мога ли да ви помогна?“
 „Да, бих искал малко хляб.“

Тук героите подпомагат комуникацията, а не просто украсяват страницата.

12. Дизайн за незабавен успех

За учащите със слаби езикови основи първото упражнение не бива да е плашещо.

Едно добро първо взаимодействие може да бъде:



ябълка

Слушай

Изберете правилната снимка:



Ученикът може да постигне успех веднага.

След това постепенно увеличавайте трудността.

Това създава цикъл:

Успех → увереност → още един опит → по-голяма трудност → успех

вместо:

Трудност → грешка → фрустрация → изоставяне.

13. Избягвайте прекомерно много време

Таймерите могат да направят викторините вълнуващи, но могат да бъдат контрапродуктивни за изучаващите езици, които се нуждаят от допълнително време за обработка.

Бих използвал:

- показатели за напредък,
- точки,
- нива,
- значки,
- проценти на завършване

по-често от стриктното обратно броене.

Например:

Упражнение 4 от 10

 70%

често е по-подходящо от:

⏱ Остават 12 секунди!

14. Проектирайте първо за мобилни устройства, дори ако учащите използват компютри

Интерактивните упражнения би трябвало да работят удобно върху:

- компютър,
- таблетка,
- смартфон.

Следователно:

- големи копчета;
- четлив текст;
- достатъчно разстояние;
- проста навигация;
- няма малки плъзгащи се цели;
- няма взаимодействия, изискващи прецизни движения на мишката.

Това е особено важно, ако комплектът от упражнения в крайна сметка ще бъде разпространен в различни образователни среди.

15. Вградете достъпността в дизайна

Достъпността не трябва да бъде допълнителна функция, добавена накрая.

Например:

Не разчитайте само на цвета

Вместо:

Кликнете върху **зеления** отговор.

използвайте:

Кликнете върху **правилния** отговор.

Предоставете аудио алтернативи

Ако упражнението зависи от четене, помислете за аудио версия на инструкцията.

Поддържайте текста четлив

Избягвайте:

- много малки шрифтове,
- прекомерни декоративни шрифтове,
- нисък контраст,
- дълги параграфи.

Не правете аудиото задължително

Обучаващият се трябва да може да го преслуша и в идеалния случай да контролира силата на звука.

16. Използвайте смислена геймификация

Геймификацията работи най-добре, когато подсилва ученето.

Например:

☆ **Изследовател на речника**
Усвоихте 15 нови думи!

или:

🏆 **Комуникация Ниво 2 завършено**

Вместо:

Постигнал си 8/10 резултат.

Можете да комбинирате и двете:

8/10 правилно — Чудесно!
Отключихте **ниво 2: В магазина.**

Вторият подход дава на учащия се **причина да продължи.**

17. Проектирайте теста като продължение на обучението

Не бих направил финалния тест напълно различен от упражненията.

Ако учащите се упражняваха:

- съвпадение,
- слушане,
- конструкция на изреченията,
- диалози,

Оценката трябва да използва подобни модели на взаимодействие.

Например:

Практика

Свържете думата с картинката.

Тест

Чуйте думата и изберете правилната картинка.

След това обучаващият се тества по **езикови познания** , а не по способността си да разбира нов интерфейс.

18. Полезен „шаблон за взаимодействие“

Можете да стандартизирате всяка дейност във вашия набор от упражнения, като използвате нещо подобно:

① Цел на обучението
Какво трябва да научи обучаващият се?

② Входни данни
Какво вижда/чува обучаемият?

③ Взаимодействие
Какво прави обучаващият се?

④ Поддръжка
Могат ли да имат достъп до превод, изображение, аудио, подсказка?

⑤ Обратна връзка
Какво се случва след отговор?

⑥ Повторен опит
Може ли обучаващият се да опита отново?

⑦ Напредък

Следващата дейност става ли по-трудна?

Например:

Цел: Научете речник, свързан с местата в града.

Вход: Картинка + дума на чужд език.

Взаимодействие: Плъзнете думи към картинки.

Поддръжка: Превод на национални езици + аудио.

Обратна връзка: Правилно/неправилно + обяснение.

Повторен опит: Неограничен брой опити.

Прогресия: Преминаване от изолиран речник към изречения.

Това дава на учителите **повтаряем модел на проектиране**, а не просто колекция от отделни игри.

Възможна архитектура на дизайна като малък дигитален цикъл на обучение:

1. РАЗГЛЕДАЙТЕ

👀 Изображения + думи + аудио

↓

2. ОТКРИЙТЕ

🔎 Съпоставяне на национален език ↔ чужд език ↔ изображение

↓

3. УПРАЖНЯВАЙТЕ

🎯 Съпоставяне, подреждане, попълване на празни места

↓

4. КОМУНИЦИРАЙТЕ

💬 Диалог / сценарий / разклоняващ се разговор

↓

5. ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВО

🏆 Упражнение, подобно на игра, с по-малко подкрепа

↓

6. ТЕСТ

📝 Кратка оценка

↓

7. РАЗМИСЛЕТЕ

📊 „Какво научих?“

Това е особено подходящо за вашия проект, защото показва, че **дигитализацията не е просто превръщане на хартиено упражнение в онлайн тест**. Технологията променя начина, по който учащите получават информация, практикуват, получават обратна връзка, общуват и постепенно стават самостоятелни.

Основният принцип на дизайна, който бих поставил в центъра на вашия комплекс от упражнения

Първо подкрепа → второ взаимодействие → последна независимост.

Националният език, изображенията, аудиото, примерите и подсказките осигуряват **основата.** Интерактивните елементи осигуряват **практиката**. Постепенното премахване на тези опори развива **самостоятелното използване на чуждия език**.

Това придава на вашия комплект упражнения ясна педагогическа идентичност и директно свързва интерактивния дизайн с целите на вашия проект, свързани с **дигиталната компетентност, уменията на учителите, привлекателността и изучаването на езици.**

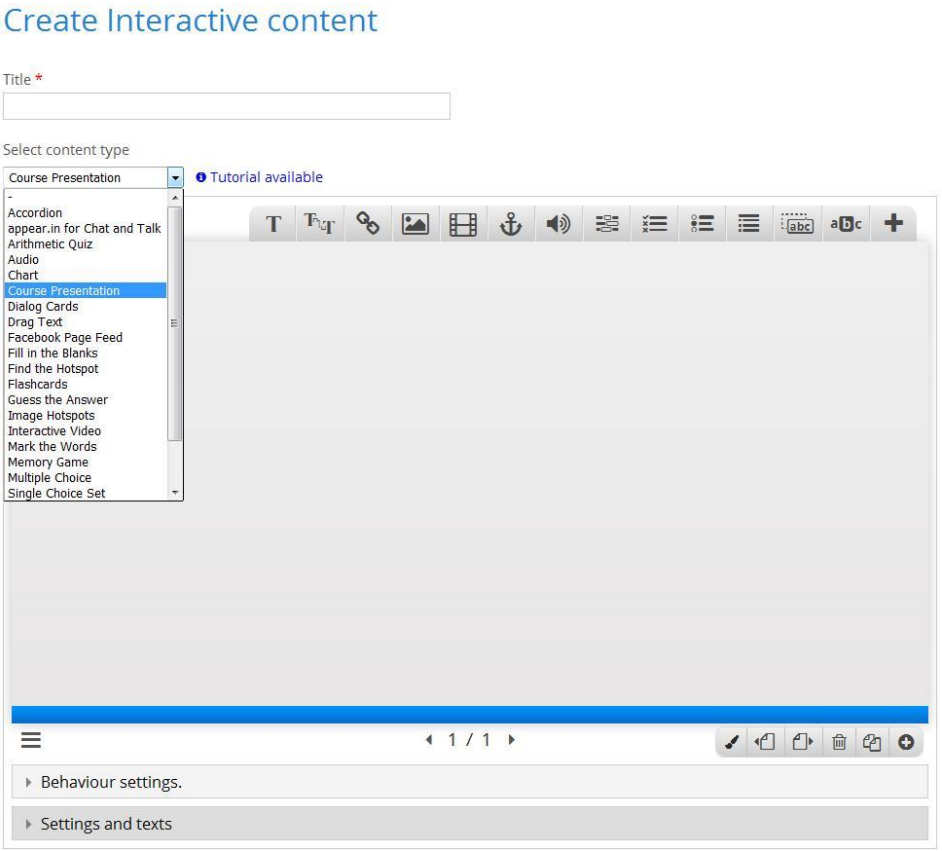
5. Инструменти за проектиране на интерактивни елементи

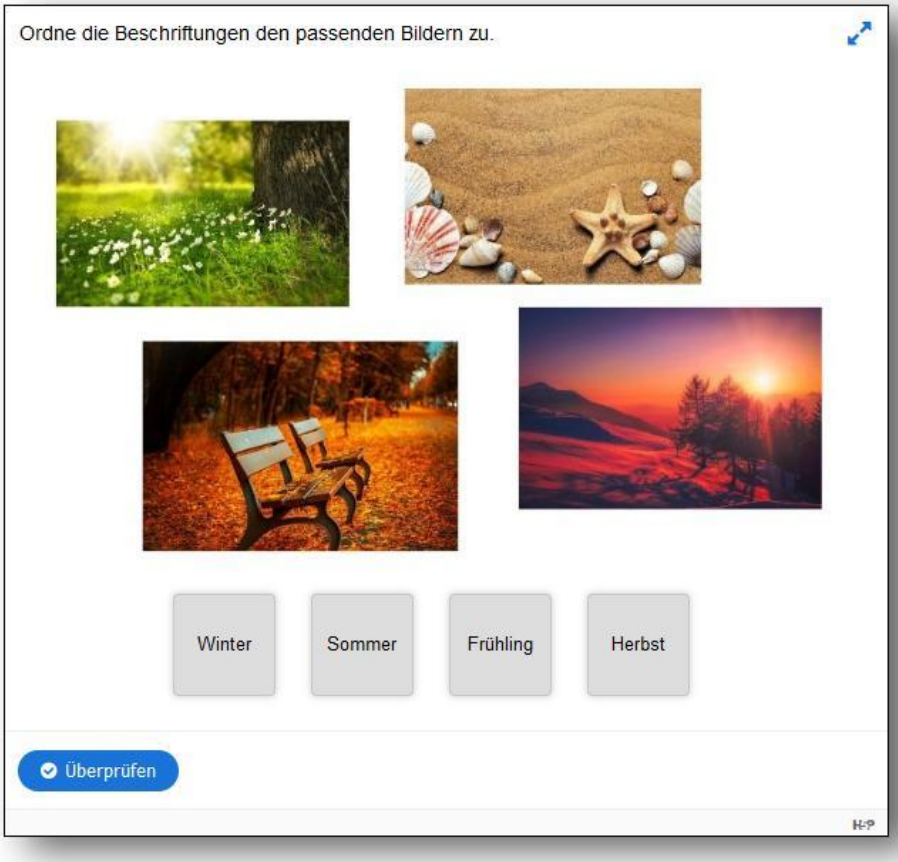
1. Инструменти за създаване на интерактивни упражнения

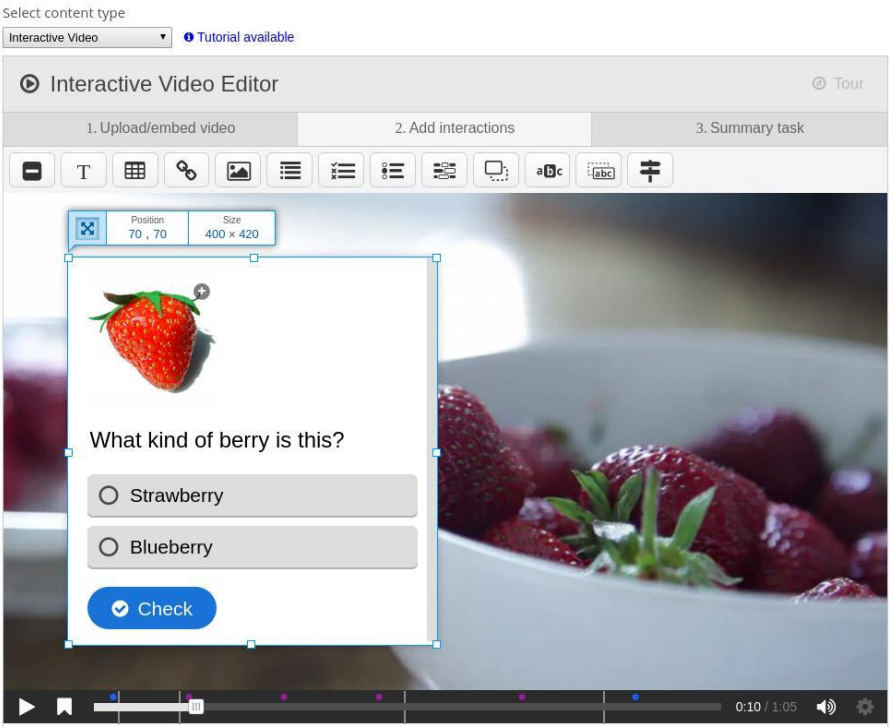
Инструмент	Особено подходящо за	Трудност	Най-добра употреба във вашия проект
H5P	Интерактивни викторини, плъзгане и пускане, аудио, видео, разклоняване	▯ Среден	☆ Отлично
Добродушно	Интерактивни презентации, сценарии, игри, ескейп стаи	▯ Лесно–Средно	☆ Отлично
LearningApps	Съпоставяне, сортиране, категоризиране, прости тестове	▯ Лесно	☆ Отлично за учители
Wordwall	Игри, съпоставяне, сортиране, викторини, флаш карти	▯ Лесно	☆ Отлично за речник
Куизиз	Викторини, домашни работи, геймифицирано оценяване	▯ Лесно	Много добре
Кахут!	Викторини и състезания на живо	▯ Лесно	Подходящо за класни дейности
Google Формуляри	Прости тестове и въпросници	▯ Лесно	Подходящо за оценка
Microsoft Forms	Тестове, викторини, автоматично оценяване	▯ Лесно	Подходящо за оценка

Инструмент	Особено подходящо за	Трудност	Най-добра употреба във вашия проект
Nearpod	Интерактивни уроци + въпроси + мултимедия	▯ Среден	Много добре
ThingLink	Интерактивни изображения, карти и визуални среди	▯ Лесно–Средно	Много добро за речника
Създател на книга	Интерактивни дигитални книги	▯ Лесно	Подходящо за истории/диалози
eXeLearning	Пълни интерактивни обучителни модули	▯ Среден	☆ Отличен за многократна употреба на OER

2. H5P

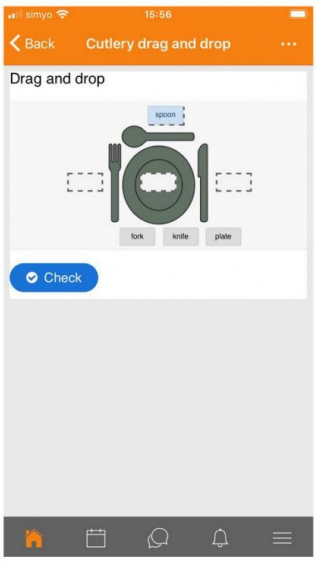


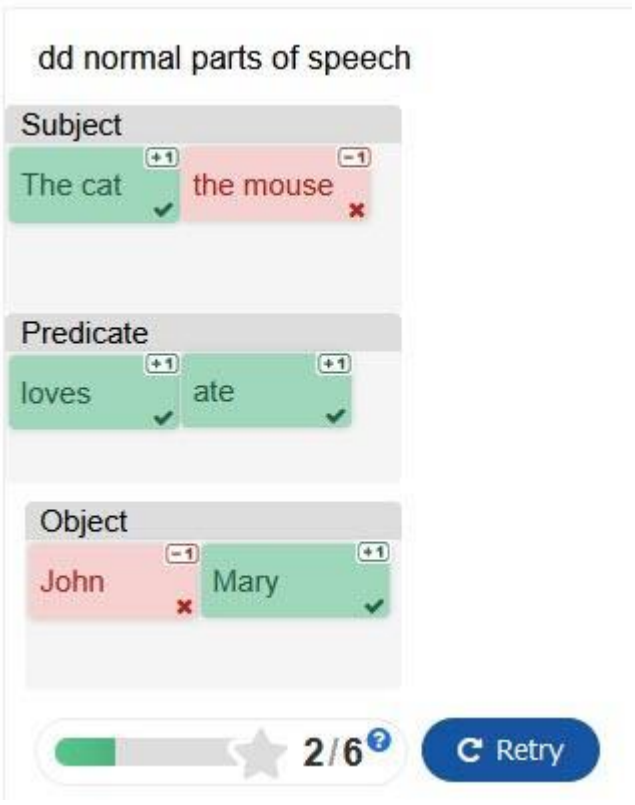

Ordne die Beschriftungen den passenden Bildern zu.
Winter
Sommer
Frühling
Herbst
Überprüfen

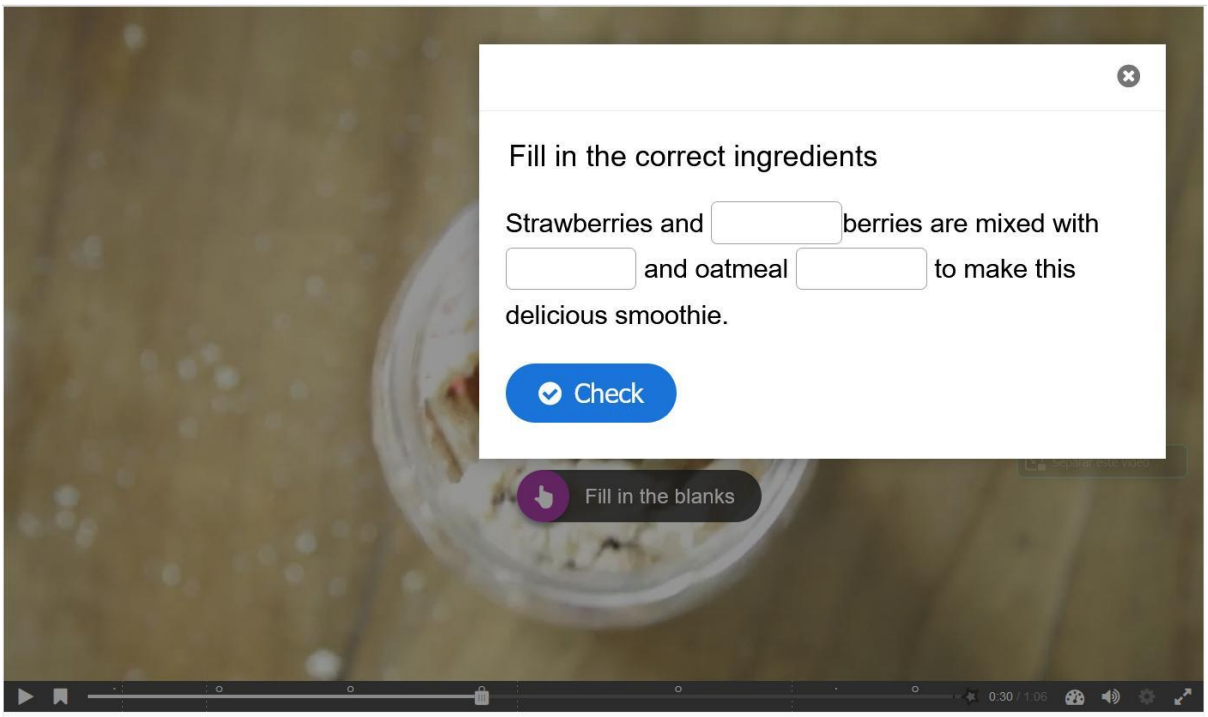

Select content type
Interactive Video
Tutorial available
Interactive Video Editor
Tour
1. Upload/embed video
2. Add interactions
3. Summary task
Position
70 , 70
Size
400 × 420
What kind of berry is this?
Strawberry
Blueberry
Check
0:10 / 1:05

H5P Activity Content









H5P е особено подходящ, ако целта ви е да научите учителите как да създават многократно използваеми цифрови материали за изучаване на езици.

Той предлага дейности като:

- Плъзгане и пускане
- Плъзнете думите
- Попълнете празните места
- Множествен избор
- Съвпадение
- Флашкарти
- Горещи точки на изображението
- Интерактивно видео
- Представяне на курса
- Сценарий на разклоняване
- Диктовка
- Аудиорекордер
- Интерактивна книга

Например, учителят може да създаде:

Слушай → избери снимка → получи обратна връзка → продължи

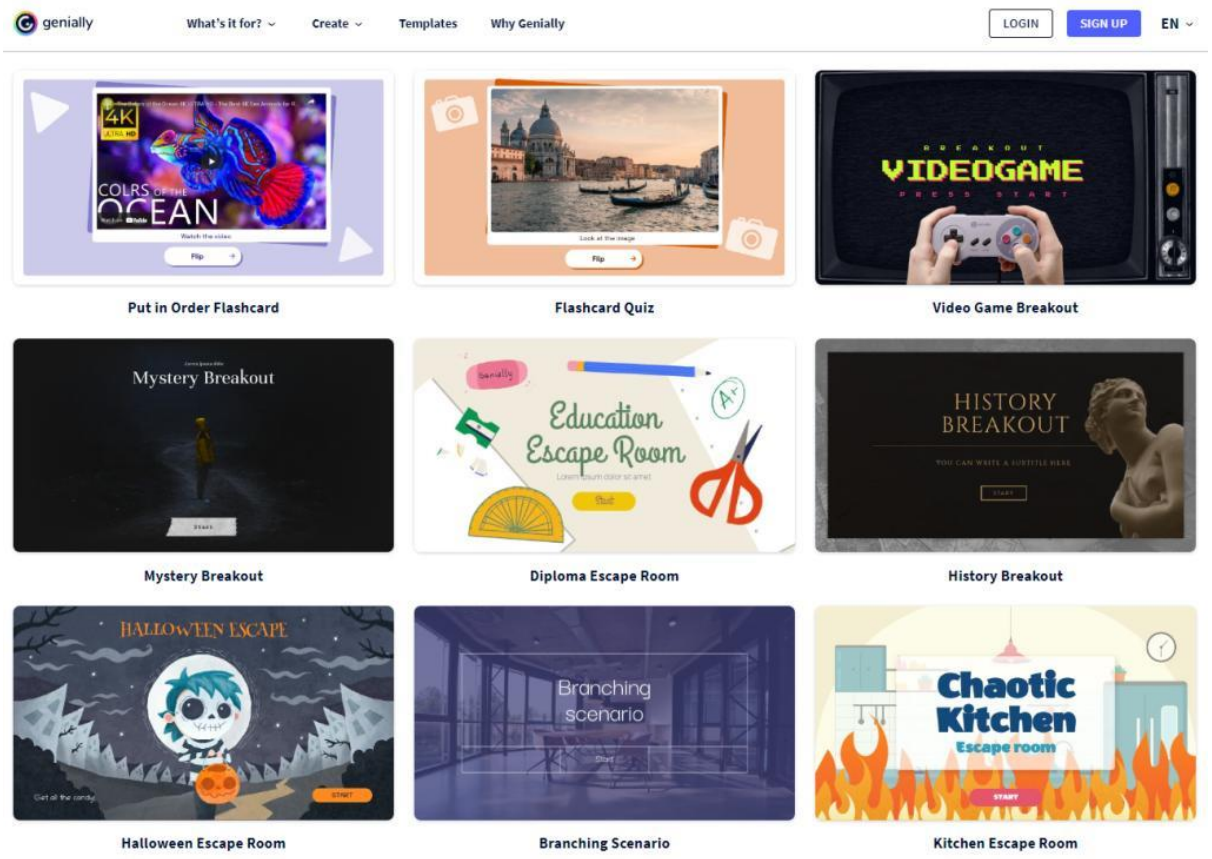
или:

Прочетете диалога → направете избор → следвайте различен разговорен път.

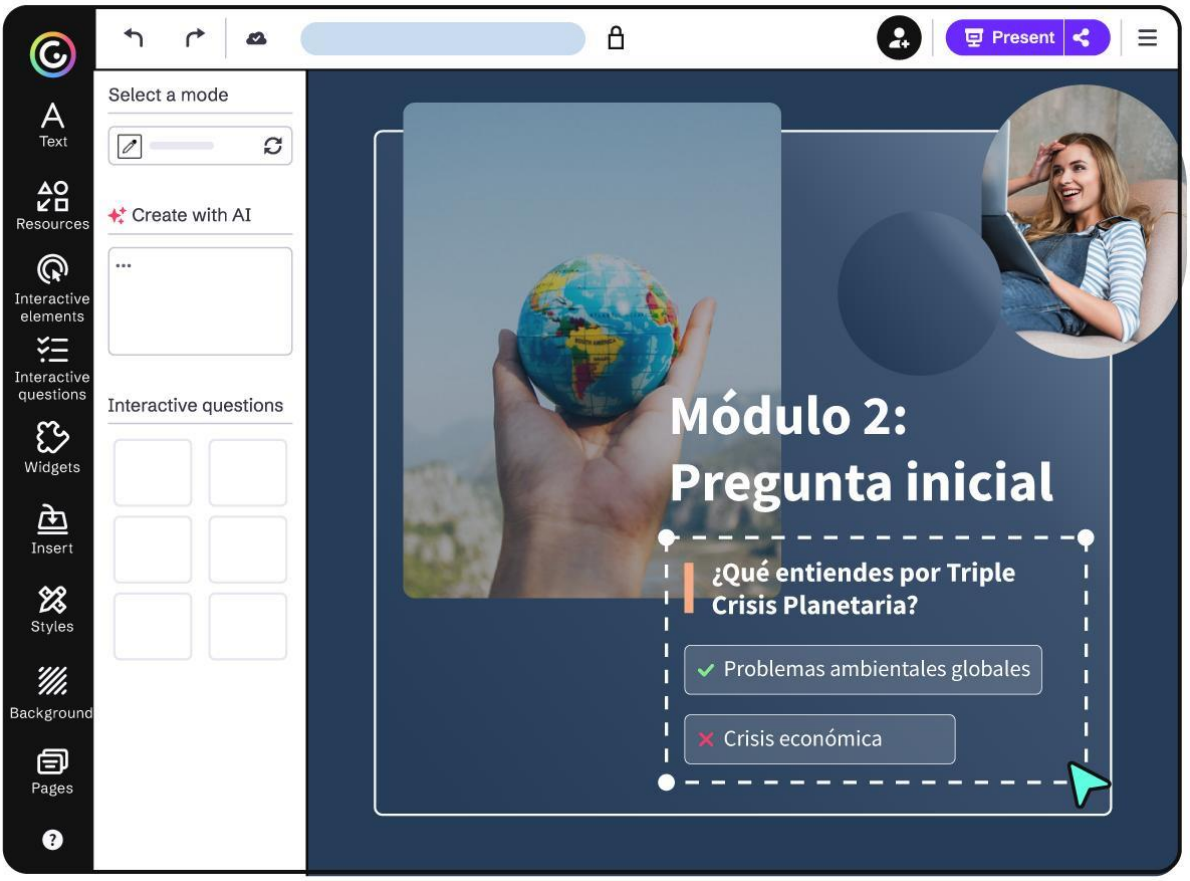
Основното предимство е, че съдържанието на H5P често може да бъде интегрирано в учебни платформи като Moodle.

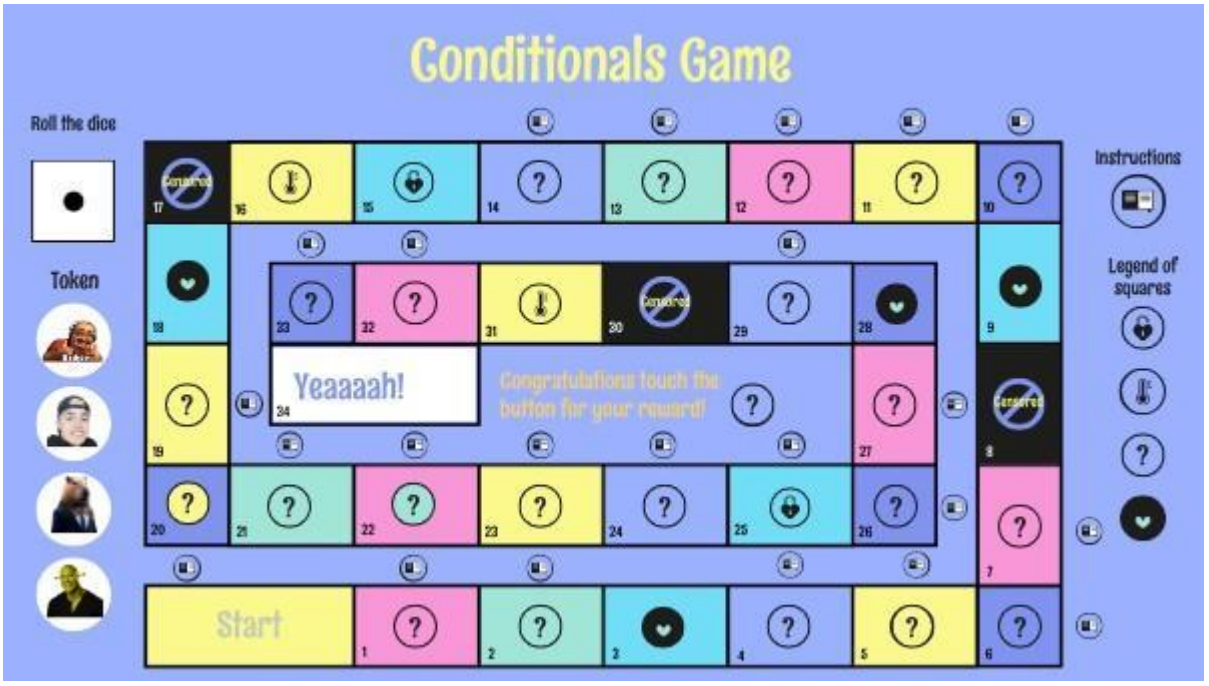
За вашия проект: Определено бих включил H5P сред основните инструменти.

3. Genially



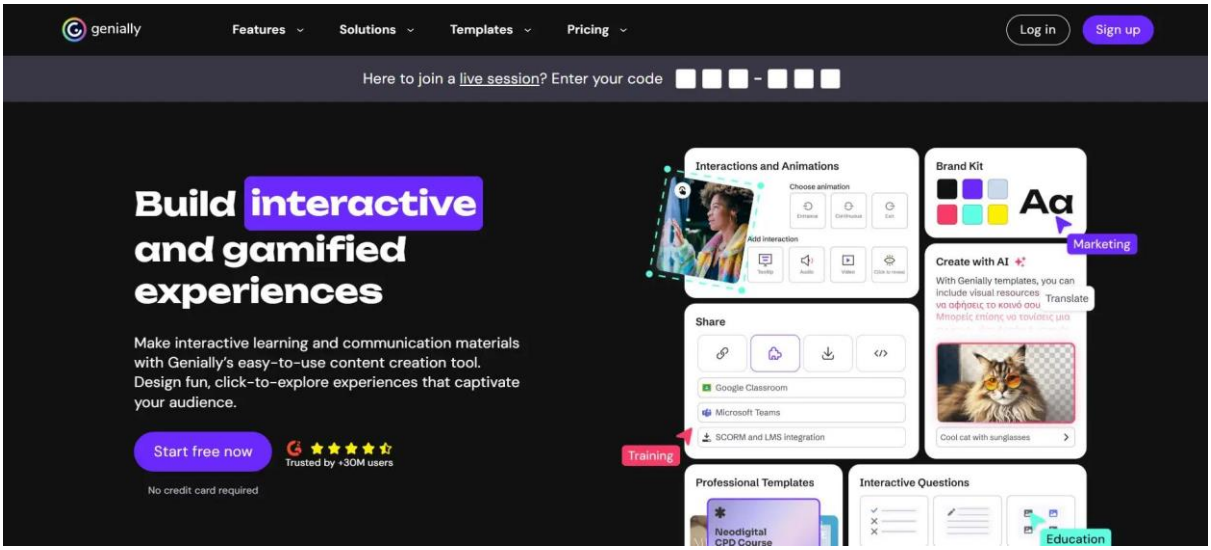

VOCABULARY
This activity is designed for students to practice reading skills and transportation vocabulary.
Empezar


Present
Select a mode
Create with AI
Interactive questions
Text
Resources
Interactive elements
Interactive questions
Widgets
Insert
Styles
Background
Pages
Módulo 2:
Pregunta inicial
¿Qué entiendes por Triple Crisis Planetaria?
Problemas ambientales globales
Crisis económica


Conditionals Game
Roll the dice
Token
Instructions
Legend of squares
Yeaaaah!
Congratulations touch the button for your reward!
Start


Jobs and Occupations
Read the description and choose the occupation.
Lee la descripción y escoje la ocupación.
Toma nota de las diferentes ocupaciones y escríbelas junto con su significado en tu libreta.
Are you ready?
START!





„Genially“ е особено силно изразено, когато **привлекателността и визуалната ангажираност** са важни.

Може да се използва за:

- интерактивни презентации;
- кликаеми изображения;
- образователни игри;
- стаи за бягство;
- интерактивни истории;
- визуален речник;
- сценарии;

- викторини;
- разклоняващи се преживявания.

Например, бихте могли да създадете:

„Един ден в града“

Ученикът вижда карта на града и кликва върху:

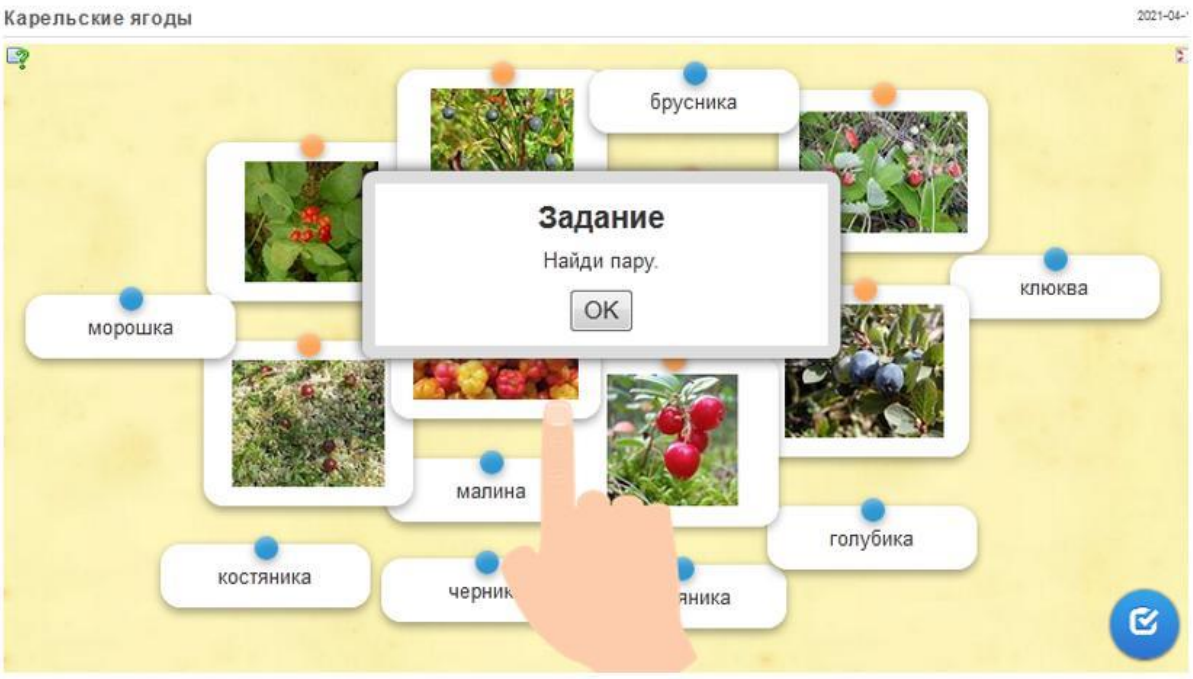
🏫 Училище
🏥 Болница
🛒 Магазин
🚆 ЖП гара

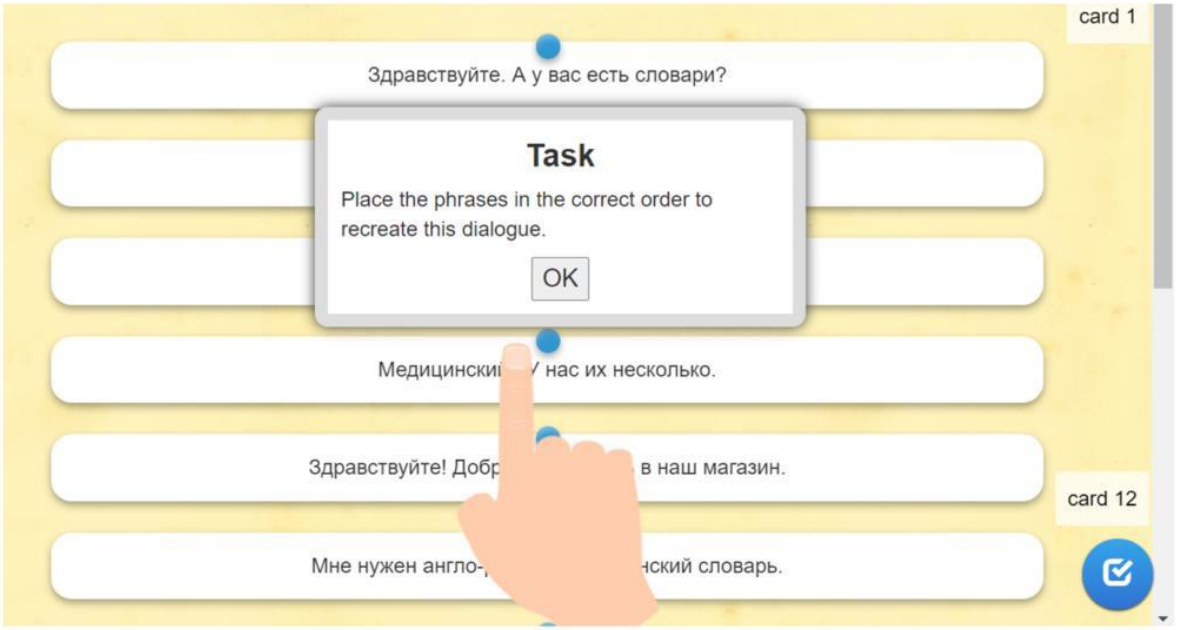
Всяко място отваря различна езикова дейност.

Това е много по-завладяващо от поредица от конвенционални въпроси.

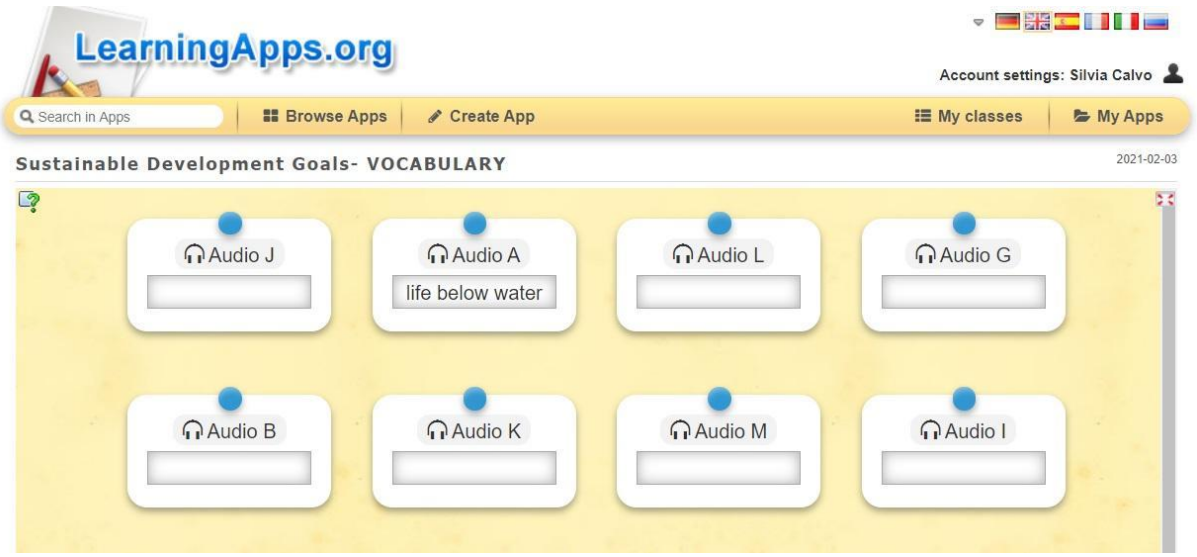
За вашия проект: Genially е особено полезен за демонстриране на учителите какво е възможно с относително малко програмиране.

4. LearningApps




card 1
Здравствуйте. А у вас есть словари?
Task
Place the phrases in the correct order to recreate this dialogue.
OK
Медицинский у нас их несколько.
Здравствуйте! Добр в наш магазин.
Мне нужен англо- нский словарь.
card 12


LearningApps.org
Passive Voice and Active Voice (quiz) №5
Football ____ for hundred of years.
Passive Voice and Active Voice (quiz) №5 - Молодець, ти відповів на всі питання вірно!
OK
is played
has been played





LearningApps е по-лесен от H5P и Genially.

Тази простота всъщност е предимство при обучението на учители, които може да имат **ограничени дигитални умения.**

Учителите могат бързо да създават:

- съвпадащи упражнения;
- множествен избор;
- класификация;
- поръчка;
- кръстословици;

- мрежи с думи;
- игри за памет;
- аудио/видео дейности.

Например:

BG **училище**
↓
GB **училище**

или:

Слушай → избери правилната дума.

Бих използвал LearningApps за **„първи стъпки в създаването на дигитални упражнения“.**

5. Wordwall

Wordwall е полезен за превръщане на едно и също съдържание в различни формати на дейности.

Например, списък с речник:

училище – учител – класна стая – книга – ученик

може да стане:

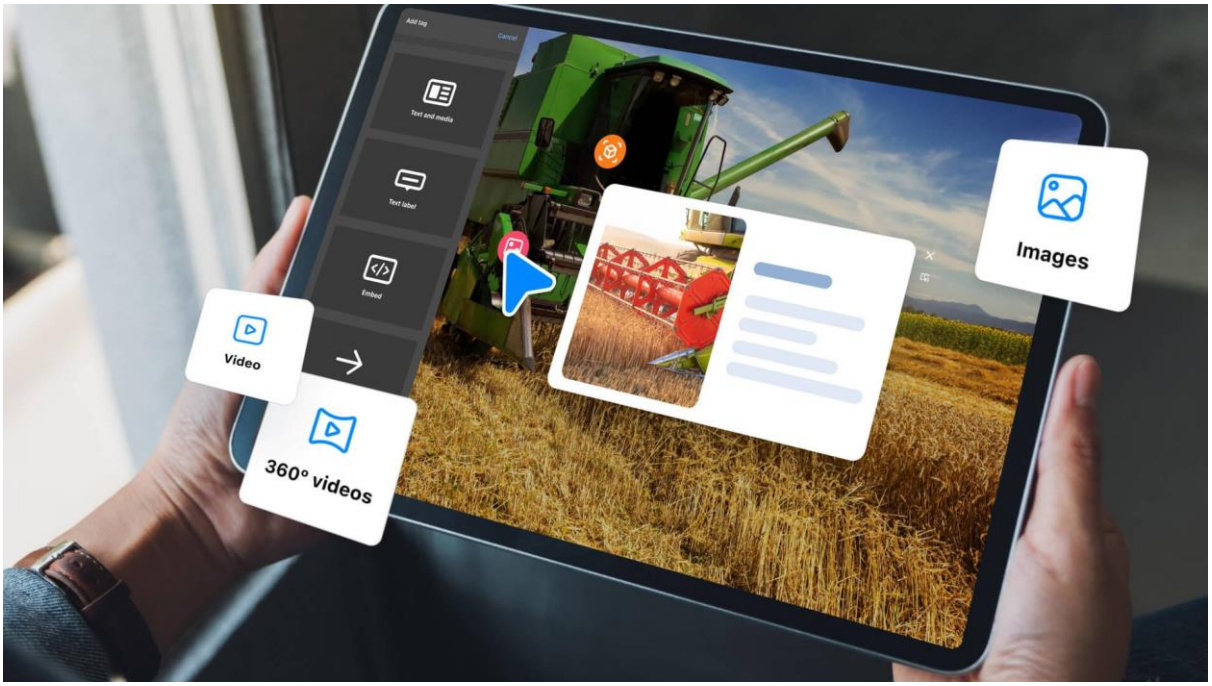
- съвпадение;
- викторина;
- произволно колело;
- липсваща дума;
- анаграма;
- групово сортиране;
- флаш карти;
- лабиринт;
- търсене на думи.

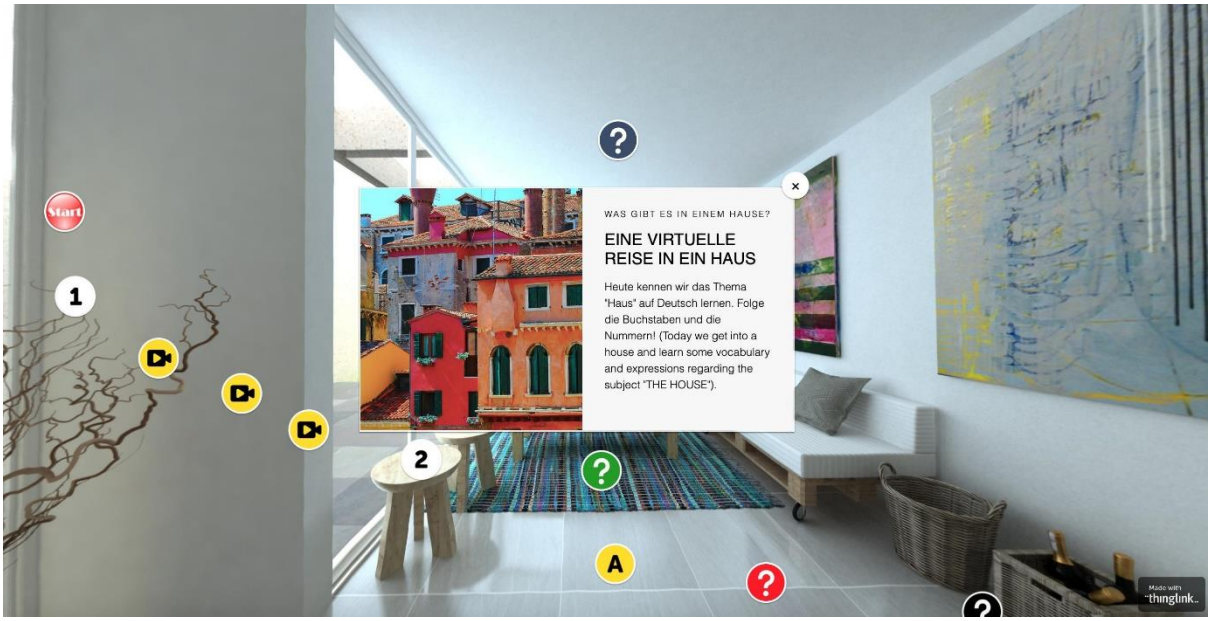
Това е ценно, защото учителят не е нужно да създава напълно различно съдържание за всяка дейност.

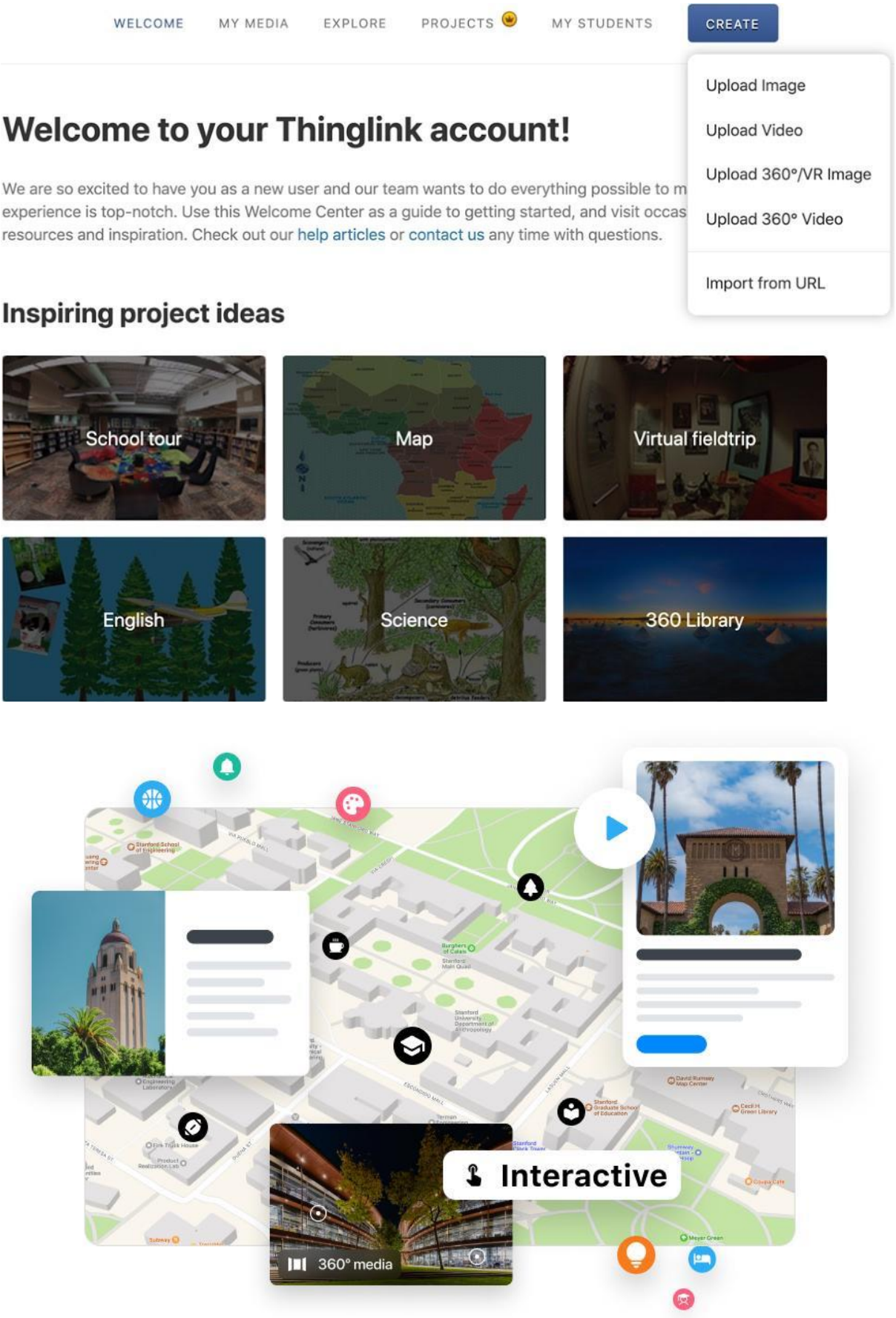
Един набор от речник → множество взаимодействия.

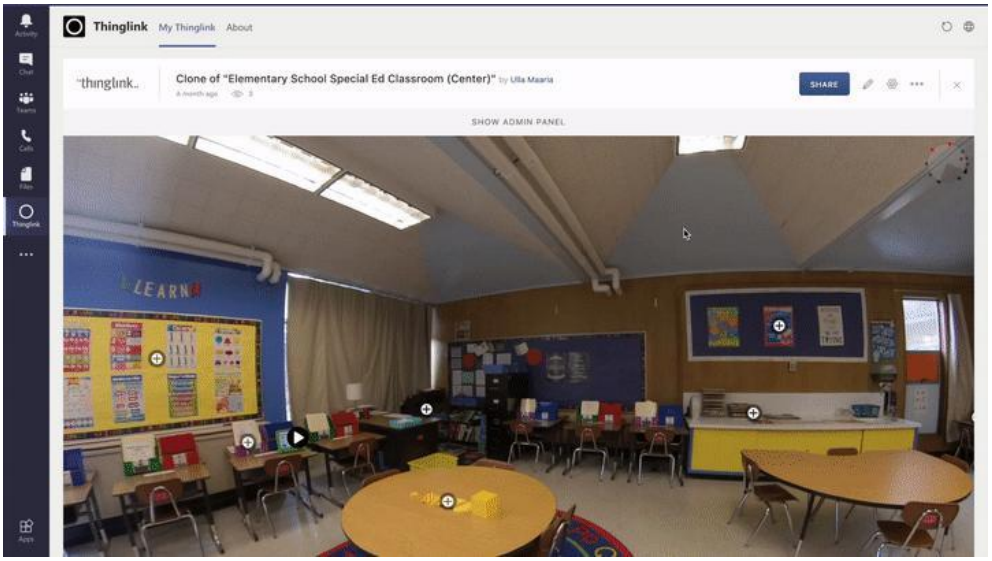
Това е много добър принцип за вашия проект.

6. TthingLink






WELCOME
MY MEDIA
EXPLORE
PROJECTS
MY STUDENTS
CREATE
Upload Image
Upload Video
Upload 360°/VR Image
Upload 360° Video
Import from URL
Welcome to your Thinglink account!
We are so excited to have you as a new user and our team wants to do everything possible to m
experience is top-notch. Use this Welcome Center as a guide to getting started, and visit occas
resources and inspiration. Check out our help articles or contact us any time with questions.
Inspiring project ideas
School tour
Map
Virtual fieldtrip
English
Science
360 Library
Interactive
360° media



ThingLink ви позволява да поставяте интерактивни „горещи точки“ върху изображение.

Представете си **супермаркет.**

Ученикът кликва върху:

Хляб
Мляко
Ябълки
Касиер

Всяка гореща точка може да съдържа:

- дума на чужд език;
- еквивалент на национален език;
- произношение;
- изображение;
- аудио;
- кратко упражнение.

Това е отлично за **ситуационен речник.**

7. Интерактивно видео

За изучаването на езици, видеото може да бъде много повече от „гледайте това видео“.

Можете да използвате интерактивно видео, за да спрете обучаемия и да го попитате:

Какво каза човекът?

или:

Какво трябва да отговори учащият се?

или:

Кой израз чухте?

Структурата става:

Гледай → спри → помисли → отговори → получи обратна връзка → продължи

H5P е особено полезен за това.

8. Инструменти за дигитално разказване на истории

Инструменти като **Book Creator** могат да бъдат полезни, когато искате да преподавате език чрез истории.

Например:

„Първият учебен ден на Мария“

Страница 1:

Мария влиза в училището.

🔊 Аудио

Страница 2:

"Добро утро!"

Изберете подходящия отговор:

- Добро утро!
- Довиждане!
- Благодаря!

Страница 3:

Мария среща учителя си.

Това може да комбинира:

текст + изображения + аудио + взаимодействие + история

което е особено подходящо за учащи с ограничени езикови познания.

9. Инструменти за викторини и оценяване

За частта за оценяване от вашия комплект упражнения можете да използвате:

Kahoot!

Отлично за **състезания на живо в класната стая.**

Quizizz

По-подходящ за:

- индивидуална практика;
- домашна работа;
- викторини със самостоятелно темпо;
- геймификация.

Google Формуляри / Microsoft Формуляри

По-добре, когато приоритетът е:

- тестване;
- събиране на резултати;
- просто автоматизирано оценяване;
- наблюдение от страна на учителя.

Не бих използвал инструмент като Kahoot за всяка дейност. Той е отличен за **кратки, енергични оценки** , но не е задължително за по-задълбочена езикова практика.

10. е XeLearning — особено подходящо за вашия проект

Тъй като вече сте работили с **материали на eXeLearning.elp ,** това си струва да се подчертае.

eXeLearning може да се използва за създаване на цялостни учебни ресурси, съдържащи:

- текст;
- изображения;
- аудио;
- видео;
- викторини;
- интерактивни дейности;
- навигация между секции;

- учебни единици за многократна употреба.

Важното разграничение е:

Genially / Wordwall / LearningApps → индивидуални интерактивни дейности

като има предвид, че:

eXeLearning → цялостен структуриран обучителен модул

Следователно, можете да изградите цял урок, например:

Модул 1 – Представяне на себе си

1. Представяне на речника
2. Аудио произношение
3. Съвпадаща дейност
4. Попълнете празното място
5. Диалог
6. Интерактивен тест
7. Краен резултат

Това прави eXeLearning особено подходящ, ако вашият проект има за цел да създаде **отворени/многократно използваеми учебни материали.**

11. Различни инструменти с изкуствен интелект

Изкуственият интелект също може да бъде полезен, но бих го позиционирал като **асистент за създаване на съдържание** , а не като действителна учебна среда.

Например, учител може да поиска от инструмент с изкуствен интелект да генерира:

- списъци с речник;
- примерни изречения;
- диалози;
- диференцирани упражнения;
- отговори на разсейващите фактори;
- прости текстове за четене;
- въпроси с различна степен на трудност.

След това учителят прехвърля валидираното съдържание в H5P, Genially, Wordwall и др.

Работният процес става:

ИИ → прегледи/адаптации от учителя → интерактивен инструмент → учащ

вместо:

ИИ → учащ

Това разграничение е важно за контрола на качеството.

12. „Стълба за инструменти“

□ Ниво 1 — Начинаещ

Приложения за обучение + Wordwall

Учителите учат:

- съвпадение;
- викторини;
- сортиране;
- флаш карти;
- прости игри.

Цел: *„Мога да създам дигитално упражнение.“*

↓

□ Ниво 2 — Средно ниво

H5P

Учителите учат:

- интерактивна мултимедия;
- аудио;
- видео;
- разклоняване;
- обратна връзка;
- по-сложна оценка.

Цел: *Мога да създам интерактивна дейност за изучаване на езици.*

↓

□ Ниво 3 — Творческо

Гениално + ThingLink

Учителите учат:

- сценарии;
- интерактивни среди;
- разказване на истории;
- визуална навигация;
- геймификация.

Цел: *„Мога да създам увлекателно преживяване при изучаване на езици.“*

↓

Ниво 4 — Пълни учебни ресурси

eXeLearning / LMS + H5P

Учителите се учат да комбинират дейности в:

пълни дигитални обучителни модули

Цел: *Мога да проектирам и предоставя цялостен дигитален модул за изучаване на езици.*

Инструмент	**Основна цел**	**Защо да го включвам**
LearningApps	Прости упражнения	Много ниска бариера за влизане
Wordwall	Речник + геймификация	Атрактивен и бърз
H5P	Разширено взаимодействие	Мощни педагогически възможности
Добродушно	Сценарии + визуални преживявания	Висока привлекателност

И използвайте **eXeLearning като контейнер/среда за създаване** , когато искате да сглобите пълни учебни модули.

Това ви дава много логична прогресия на обучението:

Просто упражнение → геймифицирано упражнение → сложно взаимодействие → сценарий за потапяне в обучението → пълен дигитален модул

Това само по себе си може да се превърне в **рамка за обучение на учители** във вашия проект, защото учителите не просто се учат *как да използват дигитални инструменти* ; те се учат **кой инструмент да изберат за коя педагогическа цел.** Това е много по-силен резултат от дигиталната компетентност.