Co-funded by the European Union

DigiLang Project



Design av interaktiva element

Utvecklad inom de projekt:

"Digital teknik i språkutbildning för elever med olika modersmål: Skickliga lärare sökes"

2023-1-BG01-KA220-SCH-000152954

2026

Denna publikation är utarbetad inom ramen för projektet ”Digital teknik för språkutbildning för elever med olika modersmål: Skickliga lärare sökes” 2023-1-BG01-KA220-SCH-000152954, vilket har medfinansierats av Erasmus+-programmet inom Europeiska kommissionens genomförandeorgan för utbildning, audiovisuella medier och kultur (EACEA).

Finansierad av Europeiska unionen. De åsikter och uppfattningar som uttrycks är dock endast författarnas/författarnas egna och återspeglar inte nödvändigtvis Europeiska unionens eller Europeiska genomförandeorganet för utbildning och kultur (EACEA). Varken Europeiska unionen eller EACEA kan hållas ansvariga för dem .

Publikationen är ett samarbete mellan projektets partnerorganisationer. Namnen på de organisationer som deltar i projektet och som bidragit till denna publikation är följande: Sofia University St Kliment Ohridski – Bulgarien, Private Profiled High School "Edmund Burke" – Bulgarien, Gymnasiet "St. Kliment Ohridski" – Bulgarien, Rumänska fria fackföreningen för föruniversitetsutbildning (USLIP) – Rumänien, Gelibolu District National Education Directorate – Turkiet, ipcenter.at GmbH – Österrike, Elderberry AB – Sverige.

(CC) Denna publikation är licensierad under Creative Commons Erkännande - Icke-kommersiell - DelaLika 4.0 Internationell Licens.

Innehåll

1. Grunderna i designen av interaktiva element 4
2. En inblick i de olika interaktiva elementen 10
3. Matcha aktiviteter med interaktioner 14
4. Pedagogiska aspekter av designen av interaktiva element 23
5. Verktyg för att designa interaktiva element 35

1. Grunderna i designen av interaktiva element

Introduktion

Att utforma interaktiva element för flerspråkiga klassrum med främmande språk kräver att man balanserar engagemang med kognitiv tydlighet. Eftersom eleverna redan avkodar innehåll genom ett nationellt språk som kanske inte är deras modersmål, måste de underliggande mekanismerna för dessa element avsiktligt utformas för att förhindra överbelastning samtidigt som man maximerar lärandets återgivning.

Följande grundläggande designprinciper styr skapandet av effektiva interaktiva element.

1. Kognitiv belastningshantering (principen om delad uppmärksamhet)

När ett interaktivt element kräver att en elev tittar på en instruktion på det nationella språket, avkodar en gränssnittsikon och bearbetar ett mål på ett främmande språk, uppstår kognitiv överbelastning.

- **Spatial närhet:** Håll relaterad information tätt sammankopplad. Om till exempel ett dra-och-släpp-element kräver att ett engelskt ord matchas med en bild, bör målzonen vara omedelbart intill objektet, vilket förhindrar att elevens ögon flyger över skärmen.
- **Eliminera ovidkommande ljud:** Undvik tunga bakgrundsanimationer, dekorativa ramar eller onödiga ljud som inte tjänar ett pedagogiskt syfte. Varje visuell och auditiv signal måste direkt signalera en inlärningsåtgärd.
- **Tudelad komplexitet:** Kombinera aldrig en komplex gränssnittsmekanik (som ett dra-och-släpp-pussel i flera steg med en komplex timer) med hög grammatisk svårighetsgrad. Om mekaniken är komplex måste språket vara enkelt; om språket är avancerat måste mekaniken vara intuitiv (som ett grundläggande flervalsalternativ eller klicka-för-att-visa).

2. Universell ergonomi och överkomliga priser

Ett element har hög "affordans" när dess fysiska utseende direkt kommunicerar hur det är avsett att användas, vilket eliminerar behovet av en textförklaring.

- **Visuella signaler för interaktivitet:** Interaktiva objekt måste se ut som de är beröringsbara eller rörliga. Skuggor, upphöjda ramar, tydliga färgpaletter eller subtila pulserande animationer signalerar till eleven att ett element reagerar på klick eller drag.
- **Standardiserad UI-grammatik:** Håll interaktionsmönstren konsekventa genom hela övningsuppsättningen. Om det betyder "Sant" att dra ett objekt till höger i den första

övningen, ska det inte betyda "Falskt" eller kräva en annan gest i nästa. Konsekvens skapar automatik, vilket minskar gränssnittsångest.

- **Feltoleranta återkopplingsslingor:** Utforma interaktioner för att vara förlåtande. Om en elev släpper ett ord i fel hink, bör elementet "snäppa tillbaka" smidigt med en neutral visuell ledtråd snarare än att låsa skärmen eller visa skarpa felmeddelanden.

3. Multimodal redundans och frikoppling

För att stödja elever vars kunskaper i det nationella språket fortfarande är under utveckling måste interaktiva element erbjuda parallella vägar till förståelse.

- **Att frikoppla mekanik från läs- och skrivkunnighet:** Interaktiva element bör göra det möjligt för elever att demonstrera kunskap utan att förlita sig särskilt mycket på läsning eller skrivning. Till exempel låter hotspot-identifiering eller ljudmatchning eleverna bevisa att de förstår ett engelskt ord genom att klicka på en bild eller lyssna på ett ljud, och kringgå texttunga uppmaningar.

- **Sensorisk förstärkning i flera lager:** Kombinera visuella, auditiva och kinestetiska triggers i en enda interaktion. När en elev korrekt matchar en engelsk fras, avfyras ett distinkt ljud (auditivt), ett färgskifte till grönt (visuellt) och ett tillfredsställande snäpp på plats (kinestetiskt) samtidigt, vilket förstärker minnesbildningen över flera sensoriska vägar.

4. Omedelbar, handlingsbar mikrofeedback

Värdet av ett interaktivt element ligger i hög grad i dess återkopplingsslinga. Fördröjd återkoppling minskar inlärningskopplingen vid språkinlärning.

- **Momentana tillståndsförändringar:** Element måste reagera omedelbart (under 0,2 sekunder) på en elevs inmatning. En knapp ska ändra färg, ett kort ska vändas eller en räknare ska uppdateras i samma ögonblick som åtgärden inträffar.

- **Felkorrigering, inte bara validering:** Istället för att bara markera ett svar som "fel", vägleder effektiva interaktiva element eleven mot rätt svar. Om en elev till exempel placerar ett verb i substantivkategorin kan elementet ge en subtil ledtråd – som att spela upp en svag ljuduppmaning eller markera ordets suffix (t.ex. *-ing eller* -ed) – vilket uppmanar till självkorrigering.

Grunderna i att utforma interaktiva element för språkinlärningsövningar -handlar om **kognitiv belastningshantering** , **multimodal input** , **uppgiftsautenticitet** och **återkopplingsslingor** . Varje interaktivt element måste byggas kring hur elever *bearbetar* , *övar* och *överför* språk – särskilt när deras nationella -språkliga grund är svag.

Grunderna i interaktiv elementdesign

Varje effektivt interaktivt element – oavsett om det är ett dra- -och-släpp-pussel eller en förgrenande dialog – vilar på fyra designpelare:

1. Kognitiv belastningskontroll

Elever med svaga -kunskaper i det nationella språket har svårt med texttunga uppgifter. Interaktiva element måste:

- Minska läsbelastningen
- Tillhandahåll visuella ankare
- Dela upp uppgifter i -mikrosteg
- Erbjud omedelbara ledtrådar (ikoner, pilar, markeringar)

Det är därför **visuella stöttning** och **mikrouppgifter** -är viktiga **.**

2. Multimodal input

Använd flera kanaler – ljud, video, text, bilder – för att stödja förståelsen. Detta hjälper eleverna att bygga mening även när en modalitet (t.ex. läsning) är svag.

3. Äkthet och syfte

Interaktiva element måste simulera verkliga kommunikativa situationer. Eleverna engagerar sig mer när uppgifter känns meningsfulla (t.ex. ”Fråga efter vägen” istället för ”Fyll i verbet”).

4. Återkopplingsslingor

Omedelbar, handlingsbar feedback är avgörande. Inte "fel", utan:

- markera felet
- förklara varför
- ge en ledtråd
- tillåt nytt försök

Detta stärker självförtroendet och stöder -självkorrigering.

Mer om grunderna

1. Grunderna i att designa spelifierade element

Gamification fungerar bara när det stöder lärandet – inte distraherar från det.

Designprinciper

- **Tydlig belöningslogik** — XP måste motsvara ansträngning, inte tur.
- **Korta cykler** – täta små framgångar håller eleverna motiverade.
- **Synliga framsteg** – staplar, nivåer, streck minskar bortfall.
- **Låg straff** – undvik att bestraffa misstag; uppmuntra till omförsök.

Varför det fungerar

Gamification ökar **tiden -som krävs** , vilket är den starkaste prediktorn för språkinlärning.

2. Grunderna i att utforma tal- och uttalselement

Taluppgifter måste vara:

- låg -risk
- guidad
- klumpig
- feedbackrik-

Designprinciper

- **Modellera → Imitera → Jämför**
- Använd **feedback på fonemnivå snarare** -än -poängsättning av hela meningar.
- Tillhandahåll **visuella vågformer** eller **färgkodade -stressmarkörer** .
- Håll yttrandena korta (2–6 sekunder).

Varför det fungerar

Taluppgifter bygger automatik och självförtroende, särskilt när elever kämpar med det nationella språkets fonologi.

3. Grunderna i att utforma ljud-/videomikrouppgifter-

Mikrouppgifter -måste vara:

- kort (5–15 sekunder)
- kontextuell
- i kombination med en enda fråga

Designprinciper

- Använd **autentiska röster** , inte syntetiska monotona.
- Tillhandahåll **interaktiva transkript** där eleverna klickar på ord.
- Lägg till **visuella signaler** (gester, föremål, miljö).
- Begränsa varje klipp till en kommunikativ funktion.

Varför det fungerar

Mikrouppgifter -minskar kognitiv belastning och stöder förståelse genom multimodala ledtrådar.

4. Grunderna i att designa pusselbaserade -element

Pusseluppgifter måste vara:

- intuitiv
- visuellt strukturerad
- feltolerant-

Designprinciper

- **Dra -och släpp** bör använda stora, tydliga block.
- **Matchningsuppgifter** bör använda bilder för nybörjare.
- **Korsord** ska automatiskt -fylla i korrekta bokstäver.
- **Grammatikpussel** bör visa mönster visuellt (färgkodning, gruppering).

Varför det fungerar

Pussel förvandlar grammatik till problemlösning -, vilket ökar engagemang och läsbehållning.

5. Grunderna i att utforma scenariobaserade -moduler

Scenarieuppgifter måste simulera verklig kommunikation.

Designprinciper

- Använd **förgreningslogik** : varje val leder till ett annat resultat.
- Håll scenarierna korta (3–5 steg).
- Ge **rollkort** (t.ex. ”Du är turist”).
- Inkludera **visuella miljöer** (kartor, rum, butiker).
- Tillåt **flera rätta svar** .

Varför det fungerar

Scenariouppgifter bygger upp kommunikativ kompetens och överför -kunskaper i det nationella språket till främmande språksammanhang.

6. Grunderna i att utforma -mikrobedömningar

Mikrobedömningar -måste vara:

- adaptiv
- kort
- feedbackrik-

Designprinciper

- Börja med enkla saker för att bygga upp självförtroendet.
- Öka svårighetsgraden endast efter 2–3 rätta svar.

- Ge **tipsknappar** .
- Låt eleverna bedöma sitt självförtroende.

Varför det fungerar

Anpassningsbara -mikrobedömningar minskar frustration och stöder lärande med behärskning.

7. Grunderna i design av visuella och multimodala element

Visuella element måste:

- minska textbelastningen
- förtydliga betydelsen
- stödminne

Designprinciper

- Använd **klickbara bilder** för ordförråd.
- Använd **infografik** för grammatik.
- Använd **emoji-reaktioner** för känslor och åsikter.
- Använd **interaktiva kartor** för prepositioner och vägbeskrivningar.

Varför det fungerar

Visuella element förankrar mening och hjälper elever med svaga läs- och skrivfärdigheter.

8. Grunderna i att designa sociala och samarbetsinriktade element

Sociala element måste:

- uppmuntra kommunikation
- stödja ömsesidigt lärande
- förbli säker och modererad

Designprinciper

- Använd **kamratfeedback** på inspelningar eller korta texter.
- Använd **grupputmaningar** med gemensamma mål.
- Använd **delade ordförrådstavlor** för gemensamt lärande.
- Håll interaktionerna strukturerade (mallar, uppmaningar).

Varför det fungerar

Socialt lärande ökar motivationen och ger autentisk kommunikationsövning.

Sammanfattningstabell: Designgrunder

Interaktivt element	Kärnprincip för design	Varför det fungerar
Gamifiering	Belöningslogik och korta cykler	Motivation och vanebildning
Talverktyg	Modellera → Imitera → Jämför	Bygger flyt och självförtroende
Mikrovideor-	Korta, kontextuella klipp	Multimodal förståelse
Pussel	Visuell struktur och feltolerans	Grammatikbevarande
Scenarier	Förgreningslogik och autenticitet	Kommunikation i verkligheten-
Mikrobedömningar-	Adaptiv svårighetsgrad	Minskar frustration
Visuella stöd	Minska textbelastningen	Hjälper -elever med låg läskunnighet
Sociala verktyg	Strukturerat samarbete	Motivation och övning

2. En inblick i de olika interaktiva elementen

De mest effektiva interaktiva elementen för -övningar i främmande språk byggda på det nationella språket: Den starkaste slutsatsen är att multimodala, spelifierade och feedbackrika element konsekvent ökar engagemang och läranderesultat i digitala språkmiljöer.

Gamifierade element som ökar motivationen

Gamification förvandlar rutinmässig övning till en motiverande utmaning, vilket minskar ångesten i samband med språktestning.

- **Tidsbestämd sortering och kategorisering:** Istället för statiska matchningslistor, använd dra-och-släpp-mekanik där eleverna tävlar mot en timer (eller mot sig själva) för att sortera engelska ord i semantiska grupper (t.ex. sortera verb kontra adjektiv i rörliga transportband eller flytande öar).
- **Dolda föremål och "Sök-och-hitta"-hotspots:** Presentera en rik digital illustration eller fotoscen. För att besvara en fråga i ordförråds- eller grammatikprovet måste eleverna klicka på rätt visuell hotspot som är dold i bilden (t.ex. "Klicka på fönstret som är *öppet* "). Detta kringgår helt behovet av tunga textinstruktioner på det nationella språket.
- **Interaktiva berättelsedrivna vägar (förgreningsscenarier):** Rama in övningarna som ett miniäventyr eller en valbaserad berättelse. Eleverna fattar beslut på engelska (t.ex. "Du går in på ett kafé i London. Vad säger du?"), och det digitala scenariot förgrenar sig baserat på deras val, vilket ger omedelbara, kontextualiserade konsekvenser.

Gamification är en av de kraftfullaste drivkrafterna för engagemang i språkinlärningsappar som **Duolingo** och **Memrise** .

- **Poäng och XP** — eleverna får poäng för korrekta svar eller slutförda uppgifter.

- **Nivåer och förloppsindikatorer** — visuell progression uppmuntrar till uthållighet.
- **Märken och prestationer** — belönar milstolpar (t.ex. ”Mästare i dåtid”).
- **Dagliga sviter** — bevisat ökar vanebildning.
- **Tidsbegränsade utmaningar** — snabba frågesporter eller -ordförrådsuppgifter i snabb takt.

Dessa element är särskilt effektiva för elever med svaga -grunder i nationella språk eftersom de **flyttar fokus från korrekthet till deltagande** , vilket minskar ångest.

Interaktiva tal- och uttalsverktyg

Moderna plattformar betonar **talbaserad -interaktion** eftersom det bygger upp självförtroende snabbare än -uppgifter som bara bygger upp text.

- **AI-uttalsfeedback** — eleverna spelar in fraser; systemet markerar feluttalade ljud.
- **Rollspelsdialoger — simulera verkliga situationer -(** shopping, skola, läkare).
- **Skuggningsövningar** — eleverna upprepar efter infödda talare.
- **Röstaktiverade -uppgifter** — t.ex. ”Säg rätt form för att låsa upp nästa steg.”

Dessa är idealiska för -undervisning i främmande språk baserad på det nationella språket eftersom de möjliggör **kontrollerad övning av strukturer som delas mellan de två språken** .

Video- och ljuddrivna -mikrouppgifter

Plattformar som Memrise använder **korta -videor för modersmålstalare** för att kontextualisera ordförråd.

- **Mikrovideor -**– eleverna tittar på 5–10 sekunder långa klipp och svarar på förståelsefrågor **.**
- **Ljudidentifiering** — välj rätt betydelse efter att ha hört ett ord eller en mening.
- **Interaktiva transkriptioner** — klicka på ord för att se översättningar eller grammatikanteckningar.
- **Ljudmatchningsspel — matcha ljud -med** text eller bilder.

Dessa hjälper elever med svaga -kunskaper i det nationella språket eftersom **ljud kringgår läs- och skrivbarhetshinder** .

Pusselbaserade -inlärningselement

Pusselformat ökar kognitivt engagemang och stöder ordförrådsbevarande.

- **Dra -och släpp meningsbyggande** — ändra ordning på ord för att bilda korrekta meningar.
- **Matchande par** — ord ↔ bild, ord ↔ översättning, fras ↔ funktion.
- **Korsordsliknande -uppgifter** — förstärker stavning och morfologi.
- **Logikbaserade -grammatikpussel** — välj korrekta ändelser eller former baserat på ledtrådar.

Dessa är utmärkta för att koppla samman **nationella -språks grammatikstrukturer** med -motsvarigheter i främmande språk.

Scenariobaserade -interaktiva moduler

Kontextbaserad -inlärning har visat sig överträffa metoder som endast används i grammatik.

- **Interaktiva berättelser** – eleverna väljer handlingar som påverkar berättelsen.
- **Förgrenande dialoger** – olika svar leder till olika resultat.
- **Virtuella rundturer** – utforska en karta eller ett rum och slutför uppgifter.
- **Uppgiftsbaserade -uppdrag** — t.ex. ”Planera en resa”, ”Beställ mat”, ”Presentera dig själv”.

Dessa moduler hjälper elever **att överföra kunskaper i nationella -språk till främmande språksammanhang** .

Mikrobedömningar -och omedelbar feedback

Korta, anpassningsbara bedömningar håller eleverna engagerade och minskar kognitiv belastning.

- **Anpassningsbara quiz** – svårighetsgraden justeras baserat på prestation.
- **Felfokuserat -granskningsläge** — liknande Duolingos funktion för att "öva på misstag".
- **Knappar för självförtroendebedömning** — eleverna bedömer själva -hur säkra de är.
- **Ledtrådsbaserad -byggnadsställning** — avslöja ledtrådar gradvis.

Dessa är särskilt användbara för elever med svaga nationella -språkkunskaper eftersom de **förebygger frustration och stöder gradvis behärskning** .

Visuella och multimodala element

Att engagera flera sinnen hjälper till att förankra nytt ordförråd och grammatiska strukturer, vilket är viktigt när elever växlar mellan flera språk.

- **Röstinspelade "eko"- eller dubbningsuppgifter:** Låt eleverna lyssna på ett engelskspråkigt utdrag ur en tecknad serie eller ett filmklipp och sedan spela in sin egen röst för att "dubba" karaktären med hjälp av verktyg med integrerad ljudinspelning. Detta förvandlar uttalsövning till en engagerande föreställning.

- **Interaktiva bildreglage (före/efter och avslöjning):** Använd "skrapeffekter" eller reglageeffekter där eleverna drar en markör över en bild för att visa den engelska översättningen, en saknad etikett eller den korrekta grammatiska omvandlingen under.

- **Ljudmatchningspar:** Istället för att matcha text med text, skapa minneskortspel med ljud och bild eller ljud och text (koncentration). Eleverna vänder digitala kort för att matcha ett talat engelskt ord med motsvarande bild.

Visuella stöd minskar den språkliga belastningen och hjälper elever att koppla samman begrepp över olika språk.

- **Klickbara bilder** — eleverna klickar på objekt för att höra namn eller fraser.
- **Infografik** — grammatikdiagram, verbkartor, ordförrådskluster.
- **Emoji --baserade reaktioner** — uttryck känslor eller utvärdera påståenden.
- **Interaktiva kartor** – perfekta för prepositioner, vägbeskrivningar och kulturellt innehåll.

Sociala och samarbetsinriktade element

Även i digitala miljöer med enskilda enheter ökar engagemanget och skapar en känsla av gemensam gemenskap genom att införa inslag av kollegial synlighet eller samarbete.

- **Live Collaborative Canvas & Sticky Note Walls:** Använd verktyg som Padlet eller Miro där eleverna bidrar till en gemensam digital mosaik – till exempel genom att publicera en engelsk fras och en tillhörande emoji eller teckning på en delad anslagstavla centrerad kring ett specifikt tema.

- **Anonym kamratröstning och omröstningar:** Bädda in live-omröstningselement där eleverna röstar på rätt meningsstruktur eller den bästa kreativa bildtexten för en bild, vilket gör att de kan se klasstrender och aggregera svar i realtid utan individuell rädsla för att misslyckas.

- **Interaktiva pussel:** Bryt ner en text, dialog eller serietidning i kodade digitala pusselbitar. Eleverna måste dra bitarna i rätt kronologisk eller logisk ordning för att slutföra en engelsk berättelse.

Gemenskapsförstärkt -lärande (t.ex. Busuu) förbättrar motivation och retention.

- **Kamratfeedback** — eleverna kommenterar varandras inspelningar eller texter.
- **Miniforum -**— diskutera uppgifter eller kulturella ämnen **.**
- **Grupputmaningar** — lag tävlar om att slutföra uppdrag.

- **Delade ordförrådstavlor** — gemensamma ordsamlingar.

Dessa element hjälper eleverna **att öva det nationella språket socialt** , vilket stärker den grund som behövs för -inlärning av främmande språk.

Sammanfattningstabell: Interaktiva element och deras fördelar

Interaktivt element	**Fördelar för elever**	**Bästa användningsfall**
Gamifiering	Motivation, -vanebyggande	Dagliga övningsuppgifter
Talverktyg	Uttal och flyt	Rollspel -, dialoger
Mikrovideor-	Kontextuellt ordförråd	Lyssningsuppgifter
Pussel	Grammatik och ordförrådshantering	Meningsbyggande
Scenariomoduler	Kommunikation i verkligheten-	Uppgiftsbaserat -lärande
Adaptiva frågesporter	Personligt anpassat lärande	Snabba bedömningar
Visuella stöd	Minskad kognitiv belastning	Nybörjare och -elever med låg läs- och skrivkunnighet
Samarbetsverktyg	Social motivation	Gruppprojekt

3. Matcha aktiviteter med interaktioner

Övningsmaterialet måste utformas kring korta, visuellt engagerande interaktiva aktiviteter med låg tröskel snarare än konventionella texttunga prov. Detta är särskilt viktigt för elever som har svaga kunskaper i det nationella språket: själva interaktionen bör hjälpa dem att förstå uppgiften, inte bli en ytterligare språkbarriär.

1. Matchnings- och associeringsaktiviteter

Mycket användbart för ordförråd och grundläggande språkstrukturer.

- **Ord** ↔ bildmatchning
- **Ord** ↔ översättningsmatchning
- **Ord** ↔ definitionsmatchning
- **Mening** ↔ bildmatchning
- **Verb** ↔ **lämplig handling/bild**
- **Fråga** ↔ **svar** matchning
- Dra-och-släpp-matchning

Exempel:

tåg → 🚆

sjukhus → 🏥

lärare → 👩 □

Detta fungerar särskilt bra på nybörjarnivåer eftersom bilder ger kontextuellt stöd.

2. Dra-och-släpp-övningar

Få eleven att fysiskt manipulera språkelement.

Exempel:

- Ordna orden för att bilda en korrekt mening.
- Dra ord till rätt grammatiska kategori.
- Sätt bilderna i rätt ordning enligt berättelsen.
- Dra etiketter till delar av en bild.
- Kategorisera ordförråd i grupper.

Exempel:

skolan / jag / går / till / varje dag

Eleven drar orden in i:

Jag går till skolan varje dag.

3. Interaktiva ordförrådskort / flashcards

Skapa kort där eleverna klickar eller vänder för att visa:

- ord
- uttal
- bild
- översättning
- exempelmening
- audio

För en andraspråksinlärare är en särskilt effektiv struktur:

Nationellt språk → bild → främmande språk → ljud

Detta skapar en bro mellan det språk som eleven delvis behärskar och det nya språket.

4. Ljudbaserade övningar

Dessa är särskilt värdefulla för språkinlärning.

Möjliga aktiviteter:

- **Lyssna och välj** rätt bild.
- **Lyssna och välj** ordet du hör.
- **Lyssna och lägg** orden i rätt ordning.
- **Lyssna och skriv** det saknade ordet.
- **Lyssna och matcha** talare med påståenden.
- Spela in/upprepa ett ord eller en mening.
- Avgöra om två ljud/ord är lika eller olika.

Du kan också **spela upp i normal och långsammare hastighet** .

5. Bildbaserade flervalsfrågor

Istället för att fråga:

Vad betyder "bro"?

visa flera bilder:

🏰 🚗 🏠 🌳

och be eleven att välja rätt.

Detta minskar beroendet av det nationella språket och gör övningen tillgänglig för elever med begränsade språkkunskaper.

6. Interaktiva dialoger och förgreningsscenarier

Detta kan vara ett av de **mest attraktiva elementen** för ditt projekt.

Skapa realistiska situationer:

I butiken

👩 □ : Hallå! Vad vill du ha?

👦 □ : …

Eleven väljer:

- A. Jag skulle vilja ha lite bröd.
- B. Mitt namn är Peter.
- C. Var ligger stationen?

Rätt svar leder till nästa del av dialogen.

Du kan göra detta till ett **förgreningsscenario** , där olika val leder till olika resultat.

Bra scenarier inkluderar:

- I skolan
- Hos läkaren
- I butiken
- På kollektivtrafik
- I arbete
- Att träffa en ny person
- Be om vägbeskrivning
- Ringa ett telefonsamtal
- Ifyllning av ett formulär

Detta kopplar också samman språkinlärning med **integration i verkliga livet** .

7. Interaktiva frågesporter

Använd flera frågeformat istället för traditionella tester:

- Flervalsalternativ
- Sant/falskt
- Flera svar
- Fyll i tomrummet
- Markera det saknade ordet
- Beställning
- Motsvarande
- Bildval
- Ljudval

En bra princip är **en färdighet per fråga** .

Till exempel:

Lyssna: "Var är tågstationen?"

A. Det ligger bredvid banken.
B. Det är tio år gammalt. C. Jag är student.

8. Övningar i "Komplettera meningen"

Dessa är utmärkta för att gå från ordförråd till språkproduktion.

Jag bor ___ Sofia.

Alternativ:

- i
- på
- på

Eller ta bort stödet gradvis:

Nivå 1:

Jag ___ i Bulgarien.
bor / bor / lever

Nivå 2:

Jag _____ i Bulgarien.

Nivå 3:

Skriv en mening om var du bor.

Detta gör att samma aktivitet kan tillgodose olika färdighetsnivåer.

9. Meningsbyggande spel

Ge eleverna individuella ord och be dem att bygga meningar.

Till exempel:

idag / skolan / jag / går / till

→ **Jag går till skolan idag.**

Du kan öka svårighetsgraden genom att lägga till:

- distraherande ord
- interpunktion
- olika tempus
- frågeformulär
- negativa former

Detta är särskilt lämpligt för elever vars kunskaper i det nationella språket är otillräckliga för att förstå långa grammatiska förklaringar.

10. Interaktiva bilder / hotspots

Använd en bild av en bekant miljö och gör delar av den klickbara.

Till exempel ett **interaktivt klassrum** :











Att klicka på **stolen** kan avslöja:



stol

[uttal]

Nationalspråk: **стол**

Exempel: *Detta är en stol.*

Att klicka på **fönstret** ger ett annat ord.

Detta är särskilt effektivt för **konkret ordförråd** .

11. Interaktiva kartor

För språk kopplat till vardagslivet kan kartor vara mycket engagerande.

Till exempel:

Hitta din väg genom staden

Du är på skolan. Hur tar du dig till biblioteket?

Eleven väljer:

Gå rakt fram → Sväng vänster → Gå över gatan → Biblioteket

Detta kan lära ut:

- vägbeskrivningar
- platser
- transportvokabulär
- prepositioner
- imperativformer
- praktisk kommunikation

12. "Upptäck misstaget"

Visa en mening eller dialog som innehåller ett fel.

Hon går till skolan varje dag.

Eleven klickar på fel del:

gå → går

Du kan göra detta mer spellikt genom att ge eleven ett begränsat antal försök.

13. Gamifieringselement

Jag skulle starkt rekommendera att lägga till **lätt gamification** snarare än att förvandla hela övningsuppsättningen till ett spel.

Användbara element inkluderar:

- ☆ Poäng
- 🏆 Märken
- Förloppsindikatorer
- Nivåer
- Stjärnor för genomförda aktiviteter
- "Försök igen"
- Omedelbar återkoppling
- Tidsbegränsade utmaningar
- Sträckor
- Upplåsbara aktiviteter
- Slutgiltig prestation/certifikat

För din målgrupp **är framsteg och prestation förmodligen viktigare än konkurrens**.

14. Konversationssimulatorn "Välj ditt svar"

Du kan skapa en simulerad konversation där eleven måste svara.

Till exempel:

Lärare: God morgon! Hur mår du idag?

Du:

□ Jag mår bra, tack.
◯ Jag heter Maria.
◯ Jag bor i Plovdiv.

Nästa fråga ändras beroende på svaret.

Detta ger eleverna en känsla av att de **använder språket snarare än att göra ett prov**.

15. Bildberättande

Visa 3–6 bilder:

① En elev vaknar
② Studenten äter frukost
③ Eleven går i skolan
④ Studenten träffar en vän

Aktiviteter kan inkludera:

1. Sätt bilderna i ordning.
2. Matcha meningar med bilder.
3. Komplettera meningarna.
4. Lyssna på berättelsen.
5. Återberätta historien.

Detta låter dig gå från **igenkänning → förståelse → produktion** .

16. Interaktiva tester med adaptiv svårighetsgrad

Detta skulle kunna vara särskilt intressant ur ett **digitalt pedagogiskt** perspektiv.

Till exempel:

Fråga 1 – lätt

Välj bilden för "skola".

Om korrekt → något svårare fråga.

Om felaktig → tillhandahåller systemet:

- bild
- översättning
- audio
- exempel

och ställer sedan en liknande fråga.

Så blir provet delvis en **lärandeupplevelse** , snarare än bara en bedömning.

Nivå	Ändamål	Exempel
Erkänna	Förstå grundläggande ordförråd	Ord → bild
Förstå	Förstå betydelsen i sitt sammanhang	Lyssna → välj bild
Använda	Tillämpa språkstrukturer	Fyll i tomrummet
Kommunicera	Använd språket i olika situationer	Interaktiv dialog
Producera	Skapa språk självständigt	Skriv/tala ett svar

Denna progression är pedagogiskt starkare än att ha 50 konventionella flervalsfrågor.

Till exempel:

Nytt ord → bild → stöd för nationellt språk → ord på främmande språk → ljud → exempel → interaktiv övning

sedan gradvis **bort stödet på det nationella språket** allt eftersom eleven blir säkrare.

Det skulle mycket tydligt visa hur **digitala verktyg kan stödja övergången från elevens befintliga språkkunskaper till det nya språket** – vilket passar era projektmål särskilt väl.

4. Pedagogiska aspekter av designen av interaktiva element

Den viktigaste frågan är inte *"Vilken interaktiv effekt kan vi lägga till?"* , utan snarare:

"Vilken interaktion hjälper en elev med svaga kunskaper i det nationella språket att förstå, öva på och så småningom använda det främmande språket?"

Nedan följer de viktigaste designprinciperna.

1. Börja med lärandemålet

Varje interaktivt element bör ha **ett tydligt identifierbart lärandesyfte** .

Till exempel:

- känna igen 10 nya ord;
- förstå en kortfattad instruktion;
- skilja mellan maskulina och feminina former;
- konstruera en enkel mening;
- be om information;
- förstå en kort dialog.

Välj sedan interaktionen.

Lärandemål	**Lämplig interaktion**
Känna igen ordförråd	Bildmatchning
Förstå betydelsen	Bildval
Lär dig uttal	Lyssna och upprepa
Öva grammatik	Dra och släpp
Bygg meningar	Ordordning
Öva kommunikation	Förgrenande dialog
Kontrollera förståelsen	Interaktiv frågesport
Utveckla läsning	Klickbar text

Utveckla lyssnandet	Ljud + val
Utveckla produktionen	Talande/skrivande uppgift

Undvik att välja en interaktion bara för att den ser attraktiv ut. Animering, dra-och-släpp eller spel bör tjäna syftet.

2. Utforma kring elevens befintliga språk

Detta är särskilt viktigt för **ditt projekt** .

Dina elever börjar inte från noll. De har viss kunskap om det nationella språket, men deras grund kan vara svag. Därför kan designen använda det nationella språket som en **tillfällig bro** .

Till exempel:

Steg 1 – Starkt stöd

BG **jabelka**



GB **äpple**

äpple

Steg 2 – Minskat stöd



äpple

Steg 3 – Ingen översättning

 **→ ?**

Eleven väljer:

- äpple
- orange
- bröd

Steg 4 – Kontext

Jag äter en _____ varje morgon.

Nu använder eleven ordet snarare än att översätta det.

Detta skapar en progression:

Nationellt språk → visuellt stöd → främmande språk → kontext → självständig användning

Den progressionen skulle faktiskt kunna bli en av **designprinciperna för ditt träningsset** .

3. Håll den kognitiva belastningen låg

En elev som kämpar med det nationella språket måste bearbeta flera saker samtidigt:

1. Vad betyder instruktionen?
2. Vad betyder det främmande språket?
3. Vad ska jag göra?
4. Vilket svar är rätt?
5. Hur fungerar det digitala gränssnittet?

Om alla fem är svåra blir övningen frustrerande.

Därför bör gränssnittet vara **extremt förutsägbart** .

Till exempel:

Dålig design

Matcha följande lexikala enheter med deras motsvarande semantiska representationer genom att dra varje objekt till lämpligt målområde.

Bättre design

Matcha orden med bilderna.

Demonstrera sedan ett exempel.

Korta instruktioner + visuella exempel + konsekvent interaktion är särskilt viktiga.

4. Använd en konsekvent visuell grammatik

Eleverna bör snabbt förstå vad olika visuella element betyder.

Till exempel, etablera konventioner som:

- = lyssna
- = se/visa
- = skriva
- = tala
- → = fortsätt
- ↻ = försök igen

- ✓ = korrekt
- ? = hjälp

Och använd dem **konsekvent genom hela övningssetet** .

Om knappen "Lyssna" ser olika ut i varje övning måste eleven lära sig gränssnittet upprepade gånger.

5. En interaktion bör ha en uppenbar handling

Undvik komplicerade gränssnitt.

Till exempel kan en ordförrådsövning helt enkelt innehålla:

ÄPPLE



🔊 Lyssna

Vad är det här?

○ äpple
○ apelsin ○ banan

Kontrollera

Det räcker.

Du behöver inte nödvändigtvis:

- animerade bakgrunder,
- flera menyer,
- dekorativa karaktärer,
- flera knappar,
- timers,
- ljudeffekter,
- komplicerade övergångar.

Elevens uppmärksamhet bör förbli på **språket** .

6. Gör feedback till en del av inlärningsprocessen

Feedback bör inte bara säga:

✕ Fel.

Förklara eller demonstrera istället.

Exempel

Eleven väljer: orange

✕ Inte riktigt.

🍏 Det här är ett **äpple** .

🔊 *äpple*

Försök igen.

Detta är mycket mer användbart eftersom felet blir ytterligare en inlärningsmöjlighet.

Du kan ha tre feedbacknivåer:

Nivå 1 – Omedelbar

✓ Korrekt!

Nivå 2 – Korrigerande

✕ Titta på bilden igen.

Nivå 3 – Instruktionsmässig

✕ Bilden visar ett **äpple** .

BG Ябълка → GB äpple.

7. Utforma för progressiv svårighetsgrad

Gå inte plötsligt från enstaka ord till komplexa meningar.

En bra sekvens är:

Nivå 1 — Erkännande

🍏 → **äpple**

Nivå 2 — Förening

äpple → 🍏

Nivå 3 — Lyssning

🔊 *äpple* → välj 🍏

Nivå 4 — Kontext

Jag äter en _____.

Nivå 5 — Produktion

Skriv en mening med **äpple** .

Detta ger eleverna upprepad exponering samtidigt som den kognitiva efterfrågan gradvis ökar.

8. Använd "byggnadsställningar"

Att bygga upp byggnadsställningar innebär att ge eleven **precis tillräckligt med hjälp för att lyckas** , och sedan gradvis ta bort den.

Till exempel:

Utan stöd

Var ligger järnvägsstationen?

Med visuellt stöd

Var är järnvägsstationen?



Med stöd för nationella språk

Var ligger järnvägsstationen?
(Къде е гарата ?)

Med svarsalternativ

A. Det ligger bredvid skolan.
B. Jag är lärare. C. Jag bor i Sofia.

Så småningom bör eleven kunna svara utan stöd.

Detta är särskilt relevant för ditt projekt eftersom det visar hur **digital teknik kan differentiera lärandet efter elevens behov** .

9. Designa interaktioner kring igenkänning → manipulation → produktion

Detta är en mycket användbar modell för dina övningar.

① Igenkänning

Eleven identifierar något.

Vilken bild föreställer **skolan** ?

② Manipulering

Eleven gör något med språket.

Dra in **skolan** i rätt mening.

③ Produktion

Eleven skapar språk.

Skriv en mening med **skolan** .

Du kan därför omvandla **samma läromedel** till tre allt svårare digitala övningar.

10. Använd multimedia noggrant

Multimedia är kraftfullt för språkinlärning, men mer är inte nödvändigtvis bättre.

En användbar kombination är:

Text + bild + ljud

Till exempel:

🏠 **hus**

BG kescha

🔊 *hus*

Men undvik att presentera:

- lång text,
- animation,
- bakgrundsmusik,
- flera bilder,
- audio,
- video,
- popup-fönster

på en gång.

Detta kan skapa **kognitiv överbelastning** .

Multimediaelementet ska förtydliga språket, inte konkurrera med det.

11. Gör bilder funktionella

Bilder bör ha en **pedagogisk roll** .

Bra:

 → äpple

Bilden stöder direkt betydelsen.

Mindre användbart:

En dekorativ seriefigur bredvid en ordförrådsövning.

Eleven kan faktiskt ägna uppmärksamheten åt att titta på karaktären snarare än att bearbeta ordet.

Du kan dock använda karaktärer effektivt när de skapar ett **socialt sammanhang** :

👩 "Hej! Kan jag hjälpa dig?"
🧒 "Ja, jag skulle vilja ha lite bröd."

Här stöder karaktärerna kommunikationen snarare än att bara dekorera sidan.

12. Designa för omedelbar framgång

För elever med svaga språkkunskaper bör den första övningen inte vara skrämmande.

En bra första interaktion kan vara:

🍏

äpple

🔊 Lyssna

Välj rätt bild:
🍏 🏠 🚗

Eleven kan lyckas omedelbart.

Öka sedan svårighetsgraden gradvis.

Detta skapar en cykel:

Framgång → självförtroende → ytterligare ett försök → större svårigheter → framgång

snarare än:

Svårigheter → fel → frustration → övergivande.

13. Undvik överdrivna timers

Timrar kan göra frågesporter spännande, men de kan vara kontraproduktiva för språkstudenter som behöver ytterligare bearbetningstid.

Jag skulle använda:

- framstegsindikatorer,
- poäng,
- nivåer,
- märken,

- färdigställandeprocent

oftare än strikta nedräkningar.

Till exempel:

Övning 4 av 10

 70%

är ofta mer lämpligt än:

⏱ 12 sekunder kvar!

14. Designa mobilt i första hand, även om eleverna använder datorer

Interaktiva övningar bör fungera bekvämt på:

- dator,
- tablett,
- smartphone.

Därför:

- stora knappar;
- läsbar text;
- tillräckligt avstånd;
- enkel navigering;
- inga små dragmål;
- inga interaktioner som kräver exakta musrörelser.

Detta är särskilt viktigt om övningsmaterialet så småningom kommer att spridas i olika utbildningsmiljöer.

15. Bygg in tillgänglighet i designen

Tillgänglighet borde inte vara en extra funktion som läggs till i slutet.

Till exempel:

Lita inte bara på färg

I stället för:

Klicka på det **gröna** svaret.

använda:

Klicka på **rätt** svar.

Erbjud ljudalternativ

Om en övning är beroende av läsning, överväg en ljudversion av instruktionen.

Håll texten läsbar

Undvika:

- mycket små teckensnitt,
- överdrivna dekorativa typsnitt,
- låg kontrast,
- långa stycken.

Gör inte ljud obligatoriskt

Eleven ska kunna spela upp den igen och helst kontrollera volymen.

16. Använd meningsfull gamification

Gamification fungerar bäst när det förstärker lärandet.

Till exempel:

☆ **Ordförrådsutforskare**
Du har bemästrat 15 nya ord!

eller:

🏆 **Kommunikationsnivå 2 avklarad**

I stället för:

Du fick 8/10.

Du kan kombinera båda:

8/10 rätt — Toppen!
Du har låst upp **nivå 2: I butiken** .

Det andra tillvägagångssättet ger eleven en **anledning att fortsätta** .

17. Utforma testet som en fortsättning på lärandet

Jag skulle inte göra det slutliga provet helt annorlunda från övningarna.

Om eleverna övade:

- motsvarande,
- lyssnande,
- meningskonstruktion,

- dialoger,

Bedömningen bör använda liknande interaktionsmönster.

Till exempel:

Öva

Matcha ordet med bilden.

Testa

Lyssna på ordet och välj rätt bild.

Eleven testas sedan på **språkkunskaper** , snarare än på sin förmåga att förstå ett nytt gränssnitt.

18. En användbar "interaktionsmall"

Du kan standardisera varje aktivitet i ditt övningsset med hjälp av något i stil med:

① Lärandemål
Vad ska eleven lära sig?

② Inmatning
Vad ser/hör eleven?

③ Interaktion
Vad gör eleven?

④ Support
Kan de få tillgång till översättning, bild, ljud, ledtråd?

⑤ Feedback
Vad händer efter ett svar?

⑥ Försök igen
Kan eleven försöka igen?

⑦ Progression
Blir nästa aktivitet svårare?

Till exempel:

Mål: Lära sig ordförråd för platser i staden.

Inmatning: Bild + ord på ett främmande språk.

Interaktion: Dra ord till bilder.

Stöd: Översättning till nationella språk + ljud.

Feedback: Rätt/felaktig + förklaring.

Återförsök: Obegränsade försök.

Progression: Gå från isolerat ordförråd till meningar.

Detta ger lärarna en **repeterbar designmodell** , snarare än bara en samling individuella spel.

En möjlig designarkitektur för ditt projekt

Jag skulle egentligen strukturera varje ämne som en liten **digital inlärningscykel** :

1. UTFORSKA

👀 Bilder + ord + ljud

↓

2. UPPTÄCK

🔎 Matcha nationellt språk ↔ främmande språk ↔ bild

↓

3. ÖVA

🎯 Matcha, ordna, fyll i luckorna

↓

4. KOMMUNIKERA

💬 Dialog / scenario / förgrenande samtal

↓

5. UTMANING

🏆 Lekliknande övning med mindre stöd

↓

6. TEST

📝 Kort bedömning

↓

7. REFLEKTERA

📊 "Vad har jag lärt mig?"

Detta passar särskilt väl för ditt projekt eftersom det visar att **digitalisering inte bara handlar om att omvandla en pappersövning till ett onlinequiz** . Tekniken förändrar hur elever får input, övar, får feedback, kommunicerar och successivt blir självständiga.

Den grundläggande designprincipen jag skulle sätta i centrum för ditt träningsset

Stöd först → interaktion sedan → självständighet sist.

Det nationella språket, bilder, ljud, exempel och tips fungerar som **stöd** . Interaktiva element ger **övning** . Genom att gradvis ta bort dessa stöd utvecklas **självständig användning av det främmande språket** .

Det ger ditt övningsset en tydlig pedagogisk identitet och kopplar direkt den interaktiva designen till ditt projekts mål kring **digital kompetens, lärarkompetens, attraktivitet och språkinlärning** .

5. Verktyg för att designa interaktiva element

1. Verktyg för att skapa interaktiva övningar

Verktyg	Särskilt bra för	Svårighet	Bästa användning i ditt projekt
H5P	Interaktiva frågesporter, dra-och-släpp, ljud, video, förgrening	□ Medel	☆ Utmärkt
Genialt	Interaktiva presentationer, scenarier, spel, escape rooms	□ Lätt–Medel	☆ Utmärkt
Lärandeappar	Matchning, sortering, kategorisering, enkla frågesporter	□ Enkelt	☆ Utmärkt för lärare
Ordvägg	Spel, matchning, sortering, frågesporter, flashcards	□ Enkelt	☆ Utmärkt för ordförråd
Quizizz	Quiz, läxor, spelbaserad bedömning	□ Enkelt	Mycket bra
Kahoot!	Livequiz och tävlingar	□ Enkelt	Bra för klassrumsaktiviteter
Google Formulär	Enkla tester och frågeformulär	□ Enkelt	Bra för bedömning
Microsoft Forms	Tester, frågesporter, automatisk poängsättning	□ Enkelt	Bra för bedömning
Närpod	Interaktiva lektioner + frågor + multimedia	□ Medel	Mycket bra
ThingLink	Interaktiva bilder, kartor och visuella miljöer	□ Lätt–Medel	Mycket bra för ordförrådet
Bokskapare	Interaktiva digitala böcker	□ Enkelt	Bra för berättelser/dialoger
eXeLearning	Kompletta interaktiva inlärningsmoduler	□ Medel	☆ Utmärkt för återanvändbar öppen återvinningsbar information

2. H5P — förmodligen ett av de mest intressanta alternativen

Create Interactive content

Title *

Select content type

Course Presentation

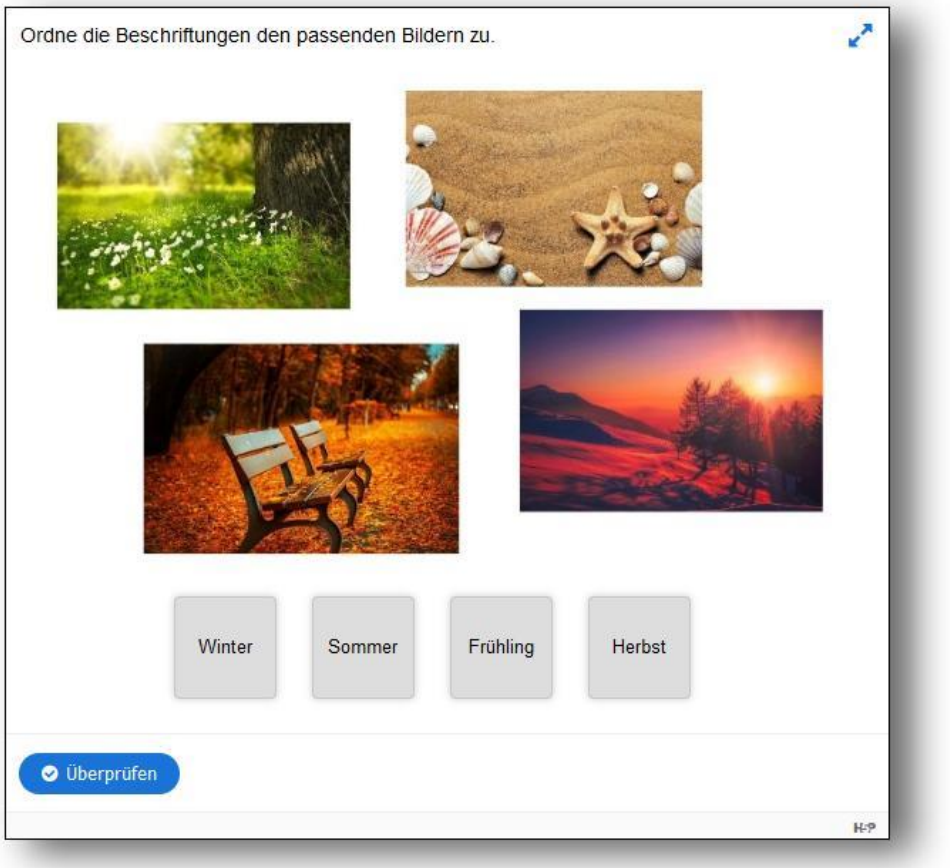
Tutorial available

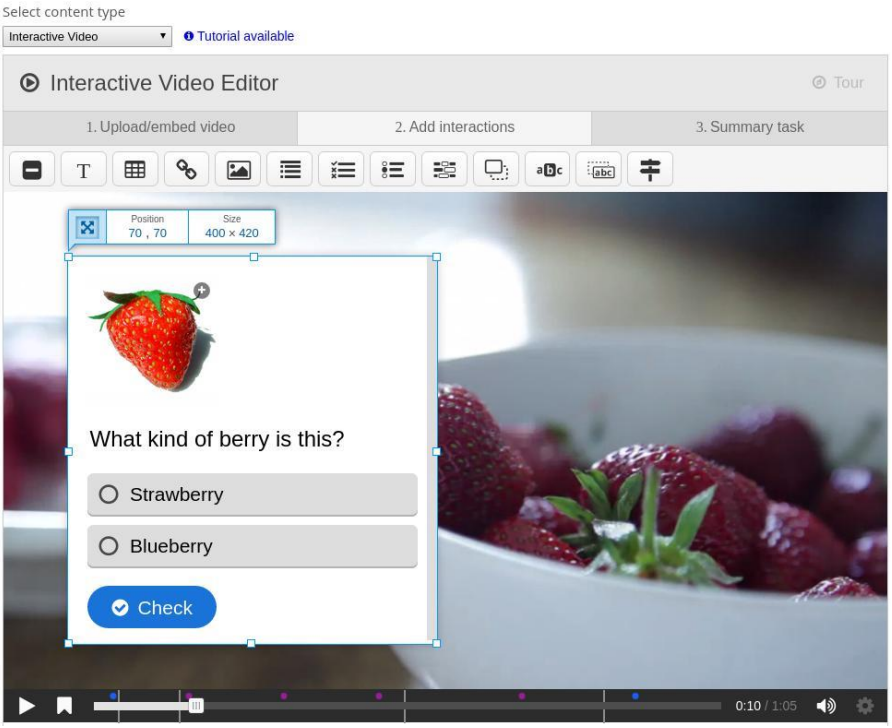
-
Accordion
appear.in for Chat and Talk
Arithmetic Quiz
Audio
Chart
Course Presentation
Dialog Cards
Drag Text
Facebook Page Feed
Fill in the Blanks
Find the Hotspot
Flashcards
Guess the Answer
Image Hotspots
Interactive Video
Mark the Words
Memory Game
Multiple Choice
Single Choice Set

1 / 1

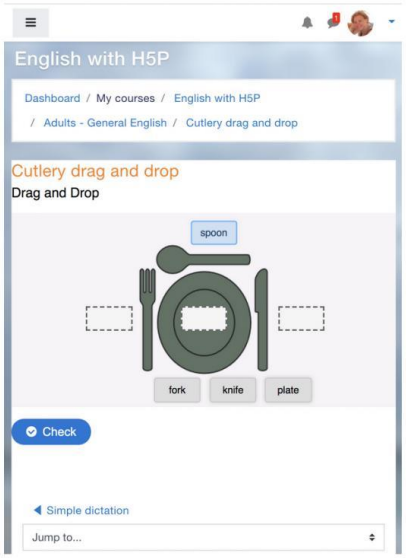
Behaviour settings.

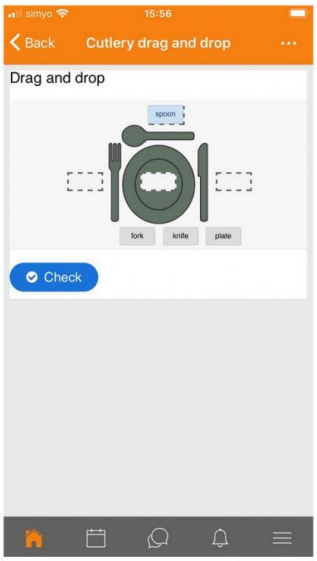
Settings and texts

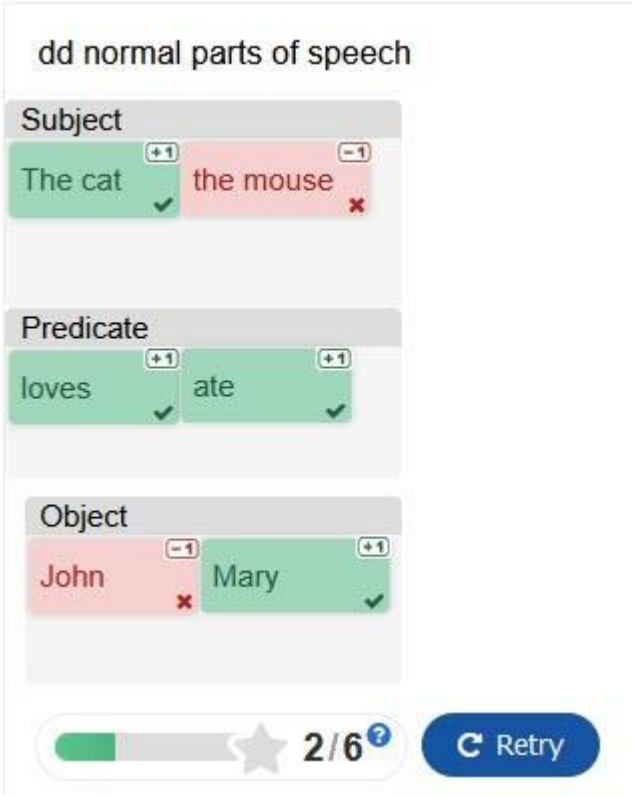


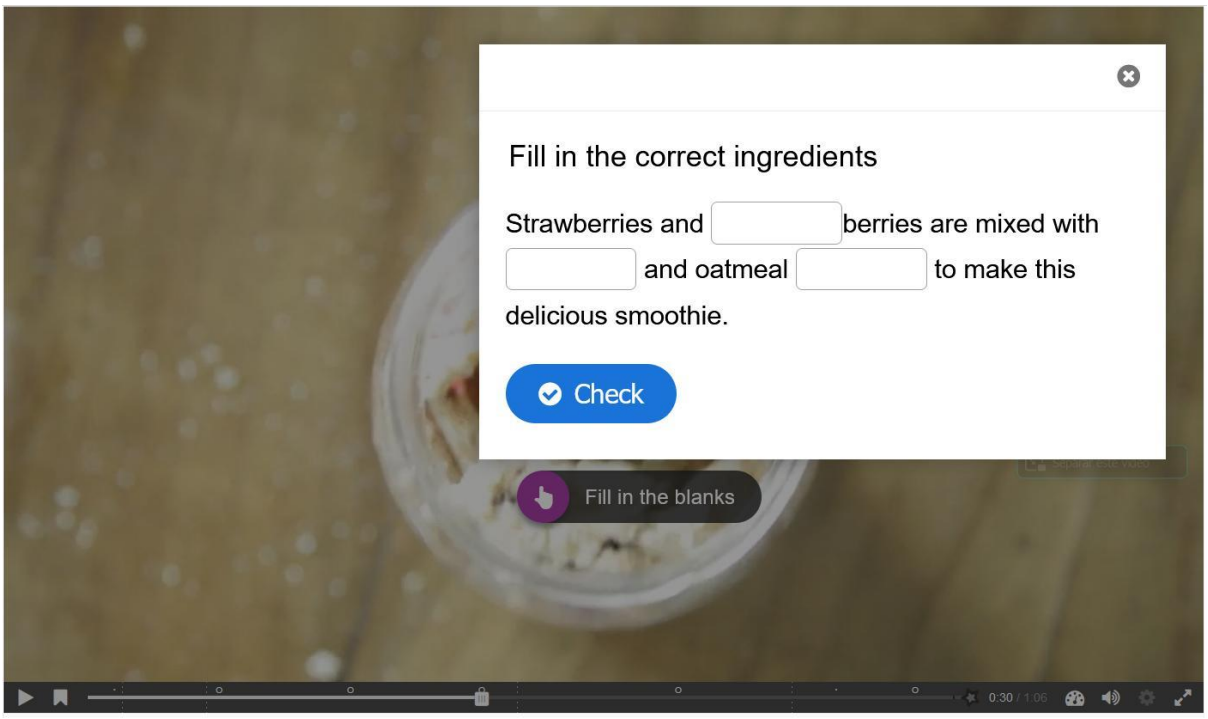


H5P Activity Content









H5P är särskilt lämpligt om ditt mål är att lära lärare hur man skapar återanvändbara digitala språkinlärningsmaterial.

Det erbjuder aktiviteter som:

- Dra och släpp
- Dra orden

- Fyll i luckorna
- Flervalsfrågor
- Motsvarande
- Flashcards
- Bild-hotspots
- Interaktiv video
- Kurspresentation
- Förgreningsscenario
- Diktering
- Ljudinspelare
- Interaktiv bok

Till exempel kan en lärare skapa:

Lyssna → välj bild → få feedback → fortsätt

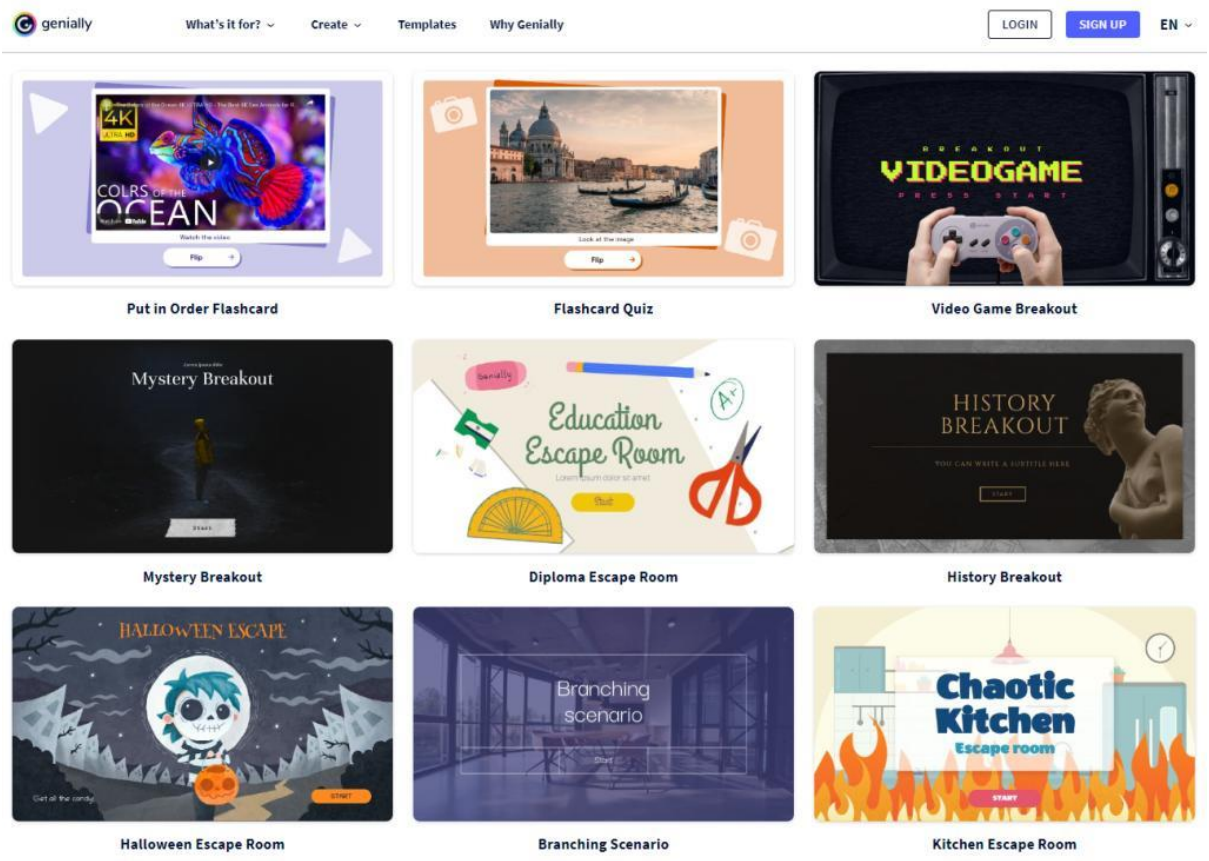
eller:

Läs dialog → gör ett val → följ en annan samtalsväg.

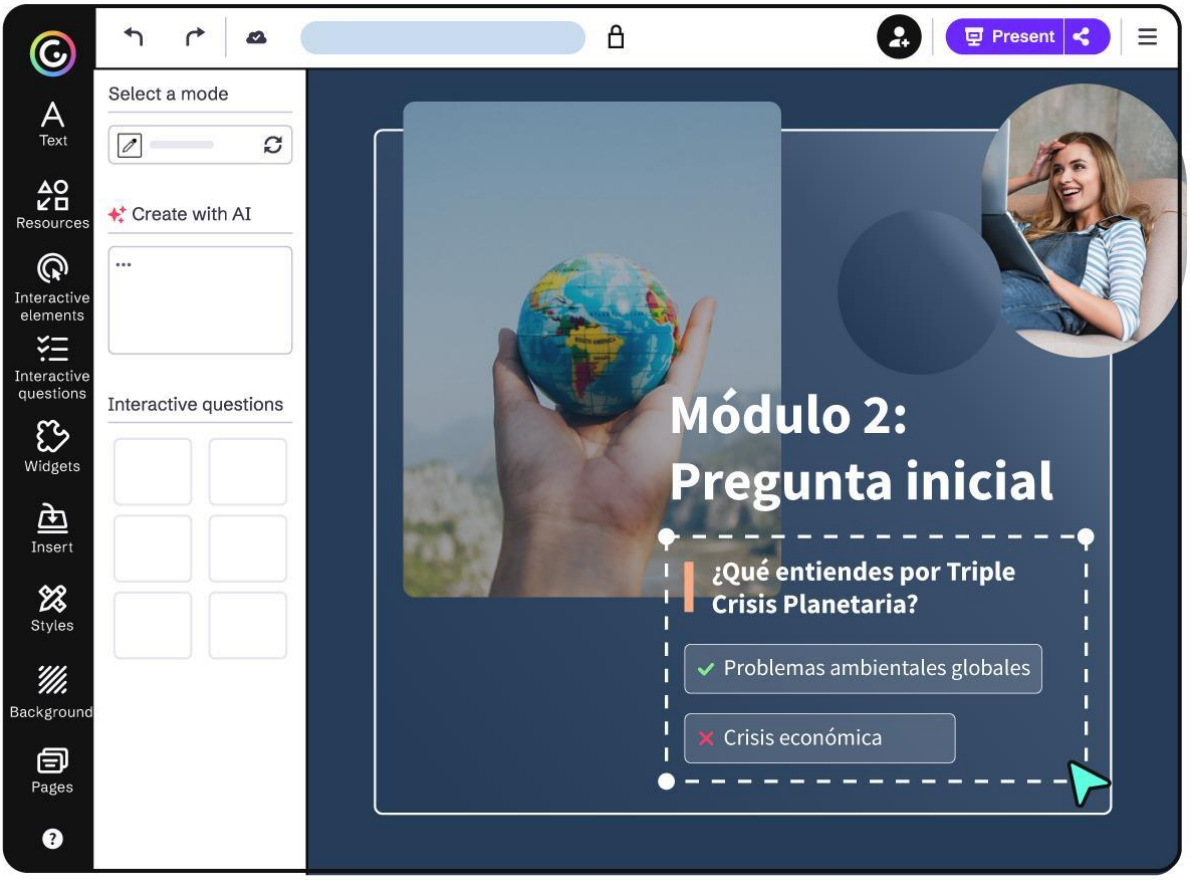
Den största fördelen är att H5P-innehåll ofta kan integreras i lärplattformar som Moodle.

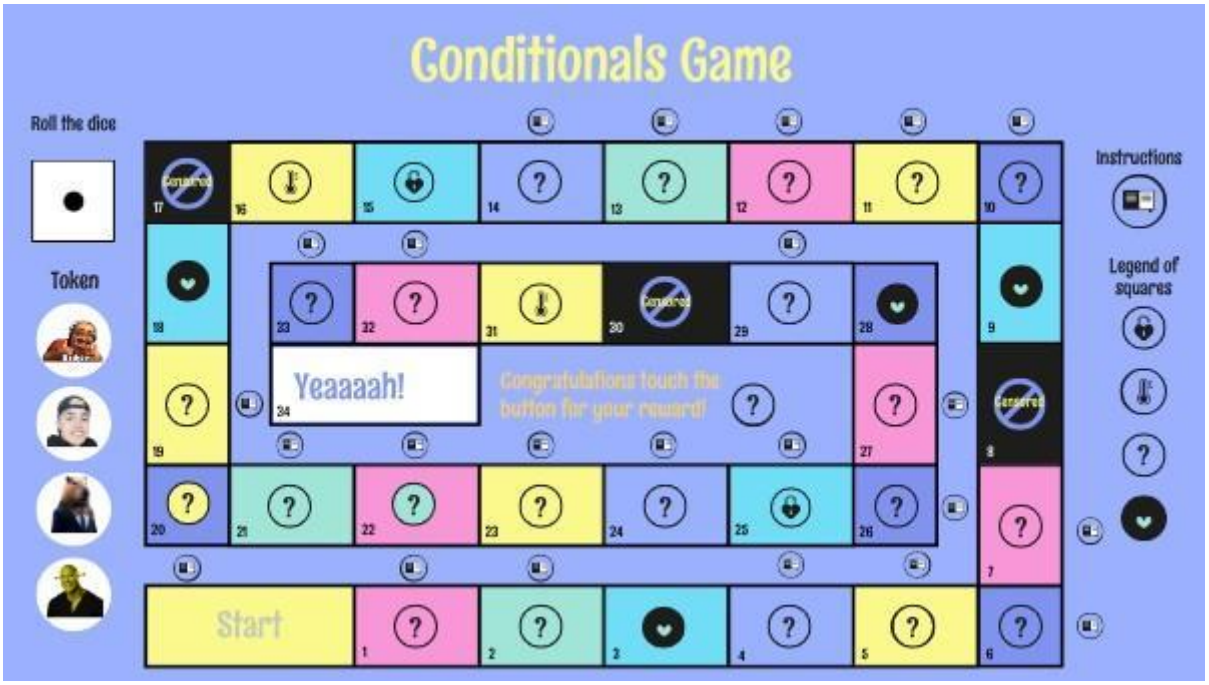
För ditt projekt: Jag skulle definitivt inkludera H5P bland kärnverktygen.

3. Genialt — utmärkt för attraktiva lärandeupplevelser


genially
What's it for?
Create
Templates
Why Genially
LOGIN
SIGN UP
EN
Put in Order Flashcard
Flashcard Quiz
Video Game Breakout
Mystery Breakout
Diploma Escape Room
History Breakout
Halloween Escape Room
Branching Scenario
Kitchen Escape Room

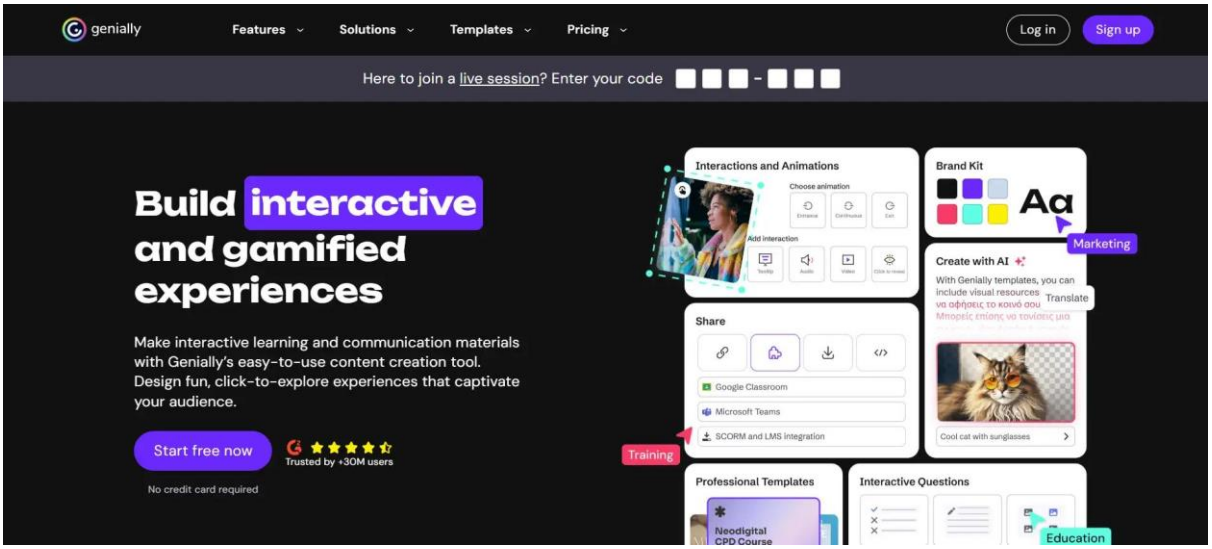

VOCABULARY
This activity is designed for students to practice reading skills and transportation vocabulary.
Empezar


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!


¿CUÁL ES LA CORRECTA?
Entre las imágenes elige la respuesta correcta.
4 min.
EMPEZAR



Genially är särskilt starkt när **attraktionskraft och visuellt engagemang** är viktigt.

Den kan användas för:

- interaktiva presentationer;
- klickbara bilder;
- pedagogiska spel;
- utrymningsrum;
- interaktiva berättelser;
- visuellt ordförråd;
- scenarier;
- frågesporter;
- förgreningsupplevelser.

Till exempel kan du skapa:

"En dag i staden"

Eleven ser en stadskarta och klickar på:

🏫 Skola
🏥 Sjukhus
🛒 Butik
🚉 Järnvägsstation

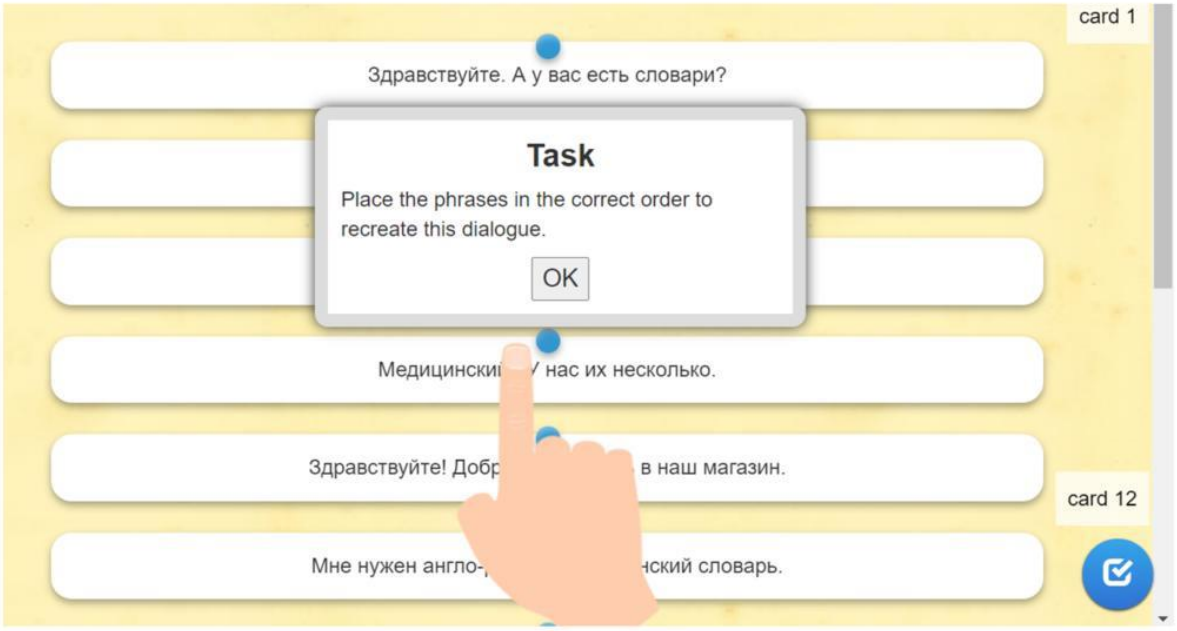
Varje plats öppnar en annan språkaktivitet.

Detta är mycket mer uppslukande än en sekvens av konventionella frågor.

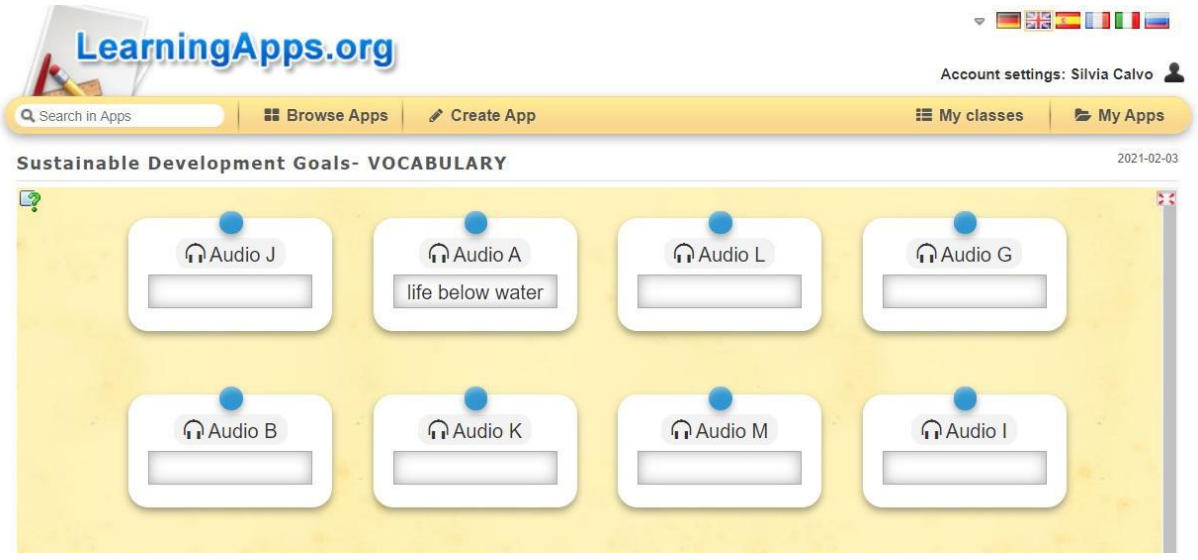
För ditt projekt: Genially är särskilt användbart för att visa lärare vad som är möjligt med relativt lite programmering.

4. Lärarappar — utmärkt för lärarutbildning






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.org
Account settings: Silvia Calvo
Search in Apps
Browse Apps
Create App
My classes
My Apps
Sustainable Development Goals- VOCABULARY
2021-02-03
Audio J
Audio A
life below water
Audio L
Audio G
Audio B
Audio K
Audio M
Audio I



LearningApps är enklare än H5P och Genially.

Den enkelheten är faktiskt en fördel när man utbildar lärare som kan ha **begränsade digitala färdigheter** .

Lärare kan snabbt skapa:

- matchande övningar;
- flervalsfrågor;
- klassificering;
- beställning;
- korsord;
- ordrutnät;
- minnesspel;
- ljud-/videoaktiviteter.

Till exempel:

BG **lär dig**
↓
GB **skola**

eller:

Lyssna → välj rätt ord.

Jag skulle använda LearningApps för **"första stegen i digital övningsskapande".**

5. Ordvägg — särskilt bra för ordförrådet

Wordwall är användbart för att omvandla samma innehåll till olika aktivitetsformat.

Till exempel en ordlista:

skola – lärare – klassrum – bok – elev

kan bli:

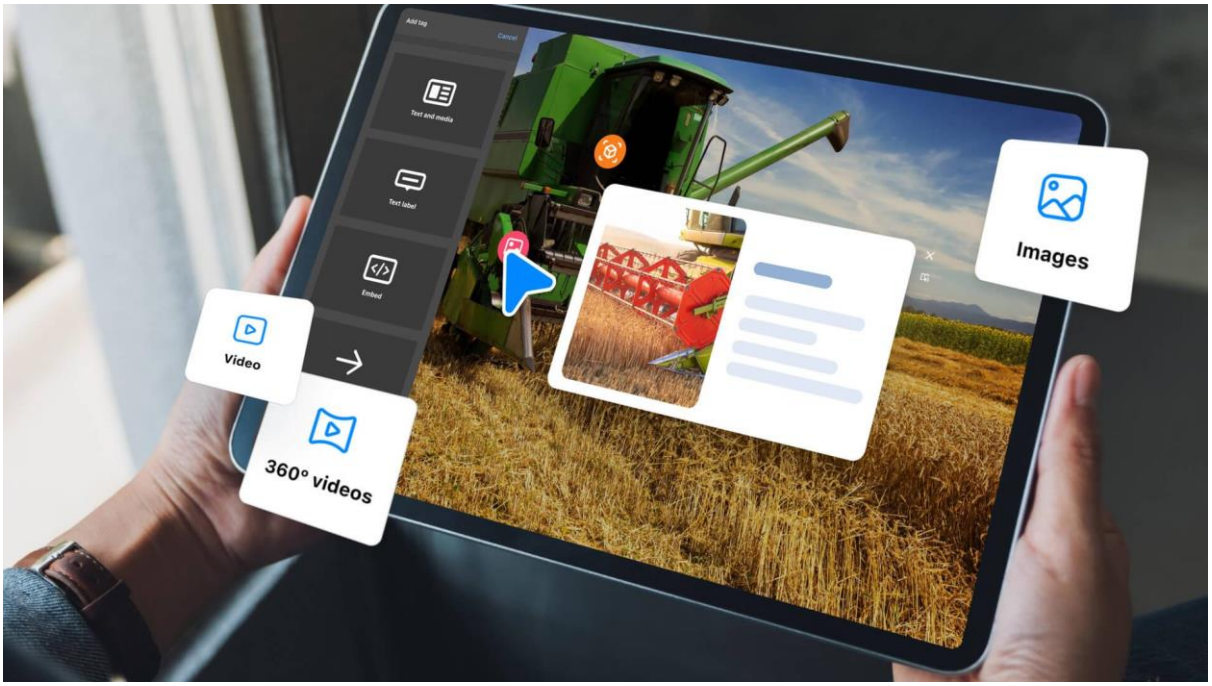
- motsvarande;
- frågesport;
- slumpmässigt hjul;
- saknat ord;
- anagram;
- gruppsortering;
- flashkort;
- labyrint;
- ordsökning.

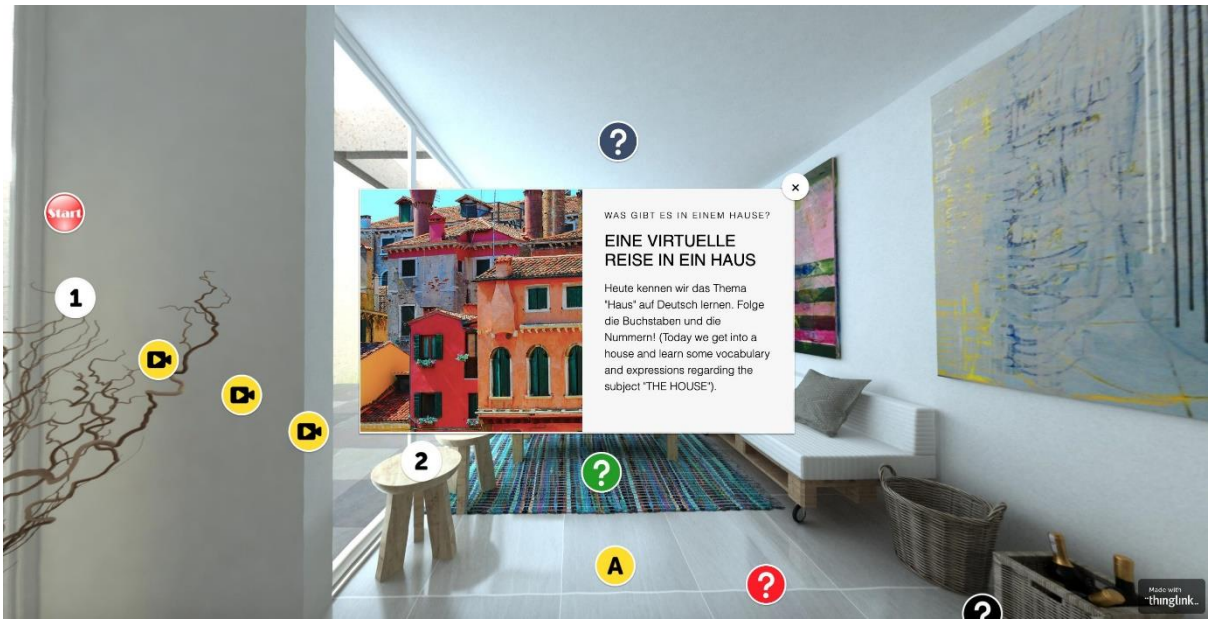
Detta är värdefullt eftersom läraren inte behöver skapa helt olika innehåll för varje aktivitet.

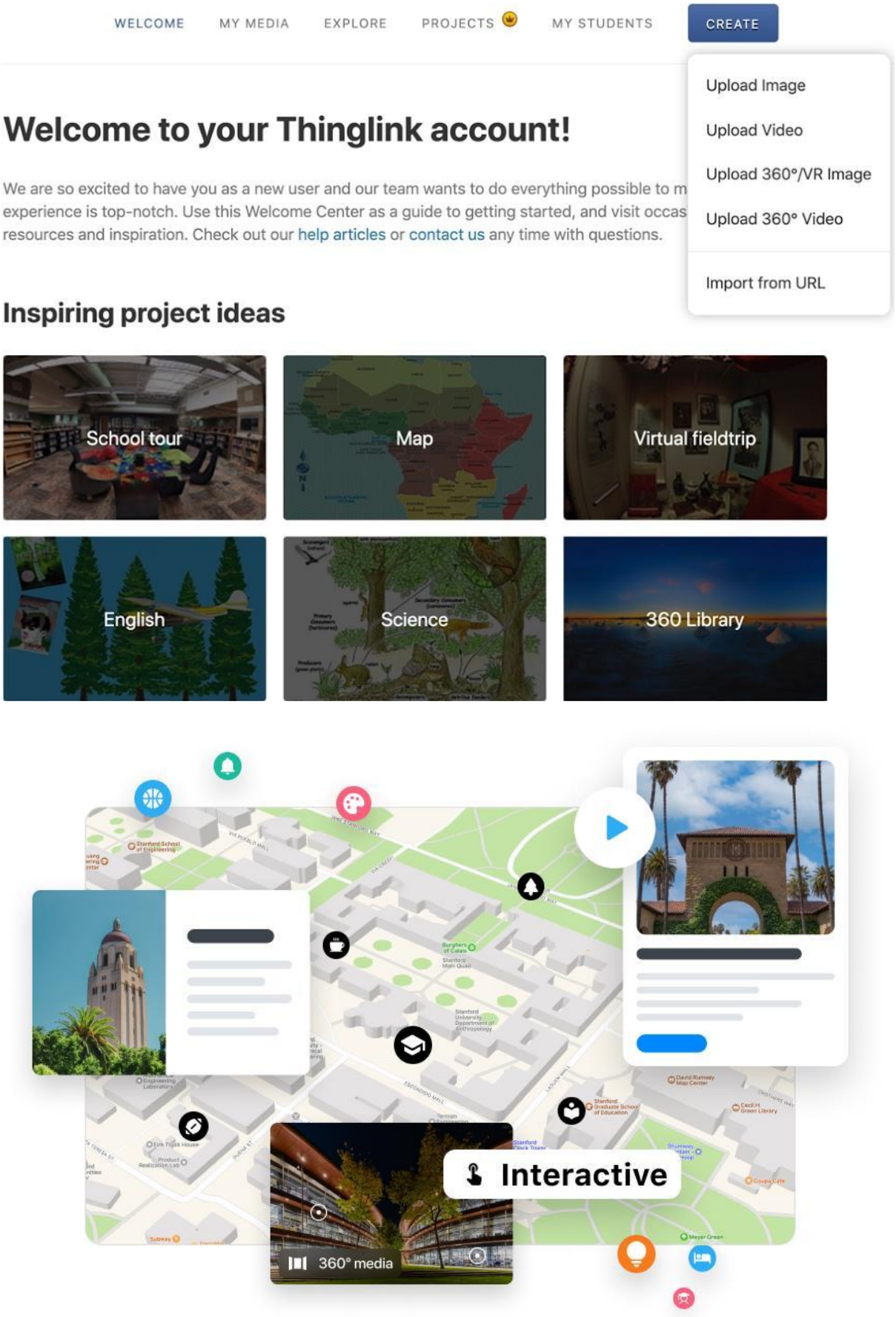
En orduppsättning → flera interaktioner.

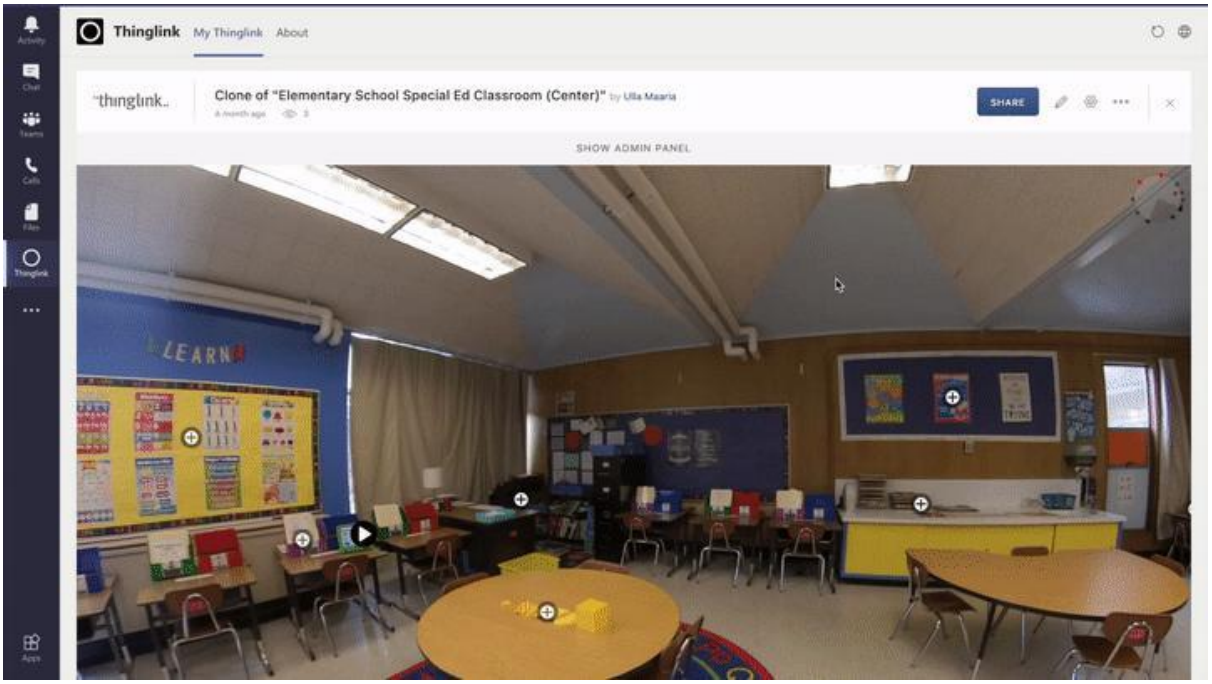
Det är en mycket bra princip för ditt projekt.

6. T thingLink — utmärkt för interaktiva visuella sammanhang


Images
Video
360° videos


Start
1
2
A
WAS GIBT ES IN EINEM HAUSE?
EINE VIRTUELLE REISE IN EIN HAUS
Heute kennen wir das Thema "Haus" auf Deutsch lernen. Folge die Buchstaben und die Nummern! (Today we get into a house and learn some vocabulary and expressions regarding the subject "THE HOUSE").


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



Med ThingLink kan du lägga till interaktiva "hotspots" på en bild.

Tänk dig en **stormarknad** .

Eleven klickar:

Bröd
Mjölk
Äpplen
Kassör

Varje hotspot kan innehålla:

- ord på främmande språk;
- motsvarighet på nationellt språk;
- uttal;
- bild;
- audio;
- kort övning.

Detta är utmärkt för **situationsanpassat ordförråd** .

7. Interaktiv video

För språkinlärning kan video vara mycket mer än "titta på den här videon".

Du kan använda interaktiv video för att stoppa eleven och fråga:

Vad sa personen?

eller:

Vad ska eleven svara?

eller:

Vilket uttryck hörde du?

Strukturen blir:

Titta → stanna → tänka → svara → få feedback → fortsätta

H5P är särskilt användbart för detta.

8. Verktyg för digital berättande

Verktyg som **Book Creator** kan vara användbara när du vill lära ut språk genom berättelser.

Till exempel:

"Marias första skoldag"

Sida 1:

Maria kommer in i skolan.

🔊 Ljud

Sida 2:

"God morgon!"

Välj lämpligt svar:

- god morgon!
- Adjö!
- Tack så mycket!

Sida 3:

Maria träffar sin lärare.

Detta kan kombinera:

text + bilder + ljud + interaktion + berättelse

vilket är särskilt lämpligt för elever med begränsade språkkunskaper.

9. Quiz- och bedömningsverktyg

För bedömningsdelen av ditt övningsset kan du använda:

Kahoot!

Utmärkt för **tävlingar i klassrummet** .

Quizizz

Bättre lämpad för:

- individuell praktik;
- läxa;
- självstudiequiz;
- spelifiering.

Google Formulär / Microsoft Formulär

Bättre när prioriteten är:

- testning;
- samla in resultat;
- enkel automatiserad poängsättning;
- läraröversvakning.

Jag skulle inte använda ett verktyg som Kahoot för varje aktivitet. Det är utmärkt för **korta, energiska bedömningar** , men inte nödvändigtvis för djupare språkövningar.

10. e XeLearning — särskilt relevant för ditt projekt

Eftersom du redan har arbetat med **eXeLearning.elp - material** är detta värt att lyfta fram **.**

eXeLearning kan användas för att skapa kompletta lärresurser som innehåller:

- text;
- bilder;
- audio;
- video;
- frågesporter;
- interaktiva aktiviteter;
- navigering mellan sektioner;
- återanvändbara lärenheter.

Den viktiga skillnaden är:

Genially / Wordwall / LearningApps → individuella interaktiva aktiviteter

medan:

eXeLearning → en komplett strukturerad inlärningsmodul

Du kan därför bygga upp en hel lektion som till exempel:

Modul 1 – Presentation av dig själv

1. Ordförrådspresentation
2. Ljuduttal
3. Matchande aktivitet
4. Fyll i tomrummet
5. Dialog
6. Interaktivt test
7. Slutresultat

Detta gör eXeLearning särskilt lämpligt om ditt projekt avser att producera **öppna/återanvändbara läromedel** .

11. Olika AI-verktyg

AI kan också vara användbart, men jag skulle positionera det som en **assistent för innehållsproduktion** , snarare än den faktiska lärmiljön.

Till exempel kan en lärare be ett AI-verktyg att generera:

- ordförrådslistor;
- exempelmeningar;
- dialoger;
- differentierade övningar;
- distraherande svar;
- enkla lästexter;
- frågor på olika svårighetsgrader.

Sedan överför läraren det validerade innehållet till H5P, Genially, Wordwall , etc.

Arbetsflödet blir:

AI → lärare granskar/anpassar → interaktivt verktyg → elev

snarare än:

AI → elev

Den skillnaden är viktig för kvalitetskontrollen.

12. En "verktygsstege"

□ Nivå 1 — Nybörjare

Lärandeappar + Ordvägg

Lärare lär sig:

- motsvarande;
- frågesporter;
- sortering;
- flashkort;
- enkla spel.

Mål: *"Jag kan skapa en digital övning."*

↓

□ Nivå 2 — Medel

H5P

Lärare lär sig:

- interaktiv multimedia;
- audio;
- video;
- förgrening;
- feed-back;
- mer sofistikerad bedömning.

Mål: *"Jag kan utforma en interaktiv språkinlärningsaktivitet."*

↓

□ Nivå 3 — Kreativitet

Genialt + ThingLink

Lärare lär sig:

- scenarier;

- interaktiva miljöer;
- berättande;
- visuell navigering;
- spelifiering.

Mål: *"Jag kan skapa en engagerande språkinlärningsupplevelse."*

↓

Nivå 4 — Kompletta lärresurser

eXeLearning / LMS + H5P

Lärare lär sig att kombinera aktiviteter till:

kompletta digitala inlärningsmoduler

Mål: *"Jag kan designa och leverera en komplett digital språkinlärningsenhet."*

Verktyg	**Huvudsyfte**	**Varför inkludera det**
Lärandeappar	Enkla övningar	Mycket låg inträdesbarriär
Ordvägg	Ordförråd + gamification	Attraktiv och snabb
H5P	Avancerad interaktion	Kraftfulla pedagogiska möjligheter
Genialt	Scenarier + visuella upplevelser	Hög attraktionskraft

Och använd **eXeLearning som container-/redigeringsmiljö** när du vill sätta ihop kompletta utbildningsmoduler.

Det ger dig en mycket logisk träningsprogression:

Enkel övning → spelbaserad övning → sofistikerad interaktion → fördjupande inlärningsscenario → komplett digital modul

Detta skulle i sig kunna bli ett **ramverk för lärarutbildning** inom ert projekt, eftersom lärare inte bara lär sig *att använda digitala verktyg* ; de lär sig **vilka verktyg de ska välja för vilket pedagogiskt syfte** . Det är ett mycket starkare resultat av digital kompetens.