Ознакомление с русскоязычными сервисами для создания интерактивных упражнений к учебным занятиям (Взнания, Wordwall)

ВЗНАНИЯ - это инновационная платформа, предназначенная для создания интерактивных материалов для онлайн и оффлайн уроков. Она объединяет лучшие функции в области образования, содержит в себе адаптированный и улучшенный функционал мировых лидеров в образовании, таких как Quizlet, Quizzez, Wordwall, Kahoot и других сервисов.

ВЗНАНИЯ разработана с целью быть эффективным цифровым инструментом для изучения иностранных языков, позволяя преподавателям создавать уроки, в которых слова иностранного языка изучаются в игровой форме, а также проводить грамматические тесты.

Однако, платформа ВЗНАНИЯ настолько универсальна, что предоставляет уникальные возможности не только для изучения языков, но и для других предметов. Независимо от предмета обучения, можно воспользоваться всеми преимуществами этого сервиса. На ВЗНАНИЯ можно подготовить урок на заучивание или проверку знаний всего за 5-15 минут. Также разнообразить процесс обучения, используя игровые механики и создавая интерактивные упражнения, которые задаются на дом. Благодаря встроенной автоматической проверке результатов, не придется беспокоиться о проверке выполненных заданий. Вся информация о выполненных уроках и играх сохраняется в едином журнале, что облегчает отслеживание прогресса студентов.

Одной из уникальных особенностей ВЗНАНИЯ является возможность создания заданий с интерактивными видео, такими как мультики, фильмы, клипы. Это помогает сделать учебный процесс более привлекательным и увлекательным для обучающихся. Кроме того, возможно проводить тематические квесты, чтобы сделать уроки ещё более интересными и захватывающими.

Большинство функций платформы доступны бесплатно.

Как это работает:

Что необходимо сделать педагогу:

- Зарегистрироваться на сайте <u>https://vznaniya.ru;</u>
- Получить свой личный кабинет.
- (В личном кабинете есть подробная видео инструкция о том, как работать с ОУ) Через личный кабинет:
- создать группу;
- пригласить в нее обучающихся (путем предоставления кода, ссылки, по электронному адресу группы);
- создавать «уроки»: (отобрав необходимый лексический материал, составить список слов и выражений для заучивания, определить количество повторений того или иного задания, определить сроки

выполнения заданий, которые потом можно изменить (в зависимости от потребностей).

Прежде чем зайти на платформу необходимо зарегистрироваться. При регистрации необходимо заполнить все данные. В конце нажать на кнопку «Зарегистрироваться».

На боковой панели с левой стороны есть вкладки «Группы», «Марафоны» (доступны для платного тарифа), «Ученики», «Материалы», «Статистика».

Группы. На «Базовом тарифе» обучение могут проходить не больше одной группы. Группа может состоять из одного обучающегося или нескольких человек. Здесь можно добавить обучающегося, при нажатии на кнопку «Добавить ученика», отправив ему код, ссылку, добавить по электронному адресу и выбрать из существующих.

Марафоны – второй раздел боковой панели. Эта опция доступна для тарифа «Профи», для платного тарифа. Марафоны проводятся для группы обучающихся, есть дополнительные возможности: автоматическое открытие новых уроков и наличие рейтинга.

Ученики и статистика. В разделе «Ученики» на рабочем поле есть вкладка «Все группы» - фильтр по ученикам, «Все статусы» - фильтр по статусу, существует 3 статуса: активный, закончил, бросил. Эти фильтры созданы для удобства преподавателя, экономит время. Так же можно написать сообщение обучающемуся, при нажатии на «Конверт», попадаете в чат. При нажатии на кнопку «Сделать рассылку» можно это сообщение отправить другим обучающимся, выбрать из списка. Чат возможен между учителем и студентом, между собой обучающиеся переписываться не могут.

Статистика. Преподаватель видит статистику по каждому заданию и общую по группе (количество учеников, групп, количество уроков, сколько всего слов выучено учениками за все время, либо за месяц). На рабочем поле отображается рейтинг только 10 лучших учеников.

В распоряжении преподавателя Журнал группы, он находится во вкладке

«Группы» - «Открыть» группу – «Настройки» 🙆 - «Журнал» (экспорт в Excel). Результаты хранятся не только в аккаунте преподавателя, но можно загрузить их на компьютер в формате Excel. Любые изменения в работе студента отражаются

в уведомлениях . Студенты так же своевременно могут узнать о новых заданиях преподавателя . Также можно отследить работу каждого студента, получить подробные данные по каждому из заданий. Весьма полезна опция отправки родителям результатов работы их ребёнка. Создание ими аккаунта не требуется. Собираются общие статистические данные по всему классу, группе.

Материалы. В «Материалах» хранятся уроки. Всегда можно воспользоваться базой готовых уроков и сэкономить время, ведь в базе уже более 65 тысяч разнообразных уроков.

«Личные уроки» - это те задания, которые создал преподаватель, в базовом тарифе можно сделать не более 5 уроков.

«Папки» - можно хранить задания по папкам, согласно обучающимся, эти папки можно создать для группы, по предмету, по дате, то есть на усмотрение преподавателя.

«База готовых уроков». Можно посмотреть задания других преподавателей, скопировать в свой задания и использовать в работе с обучающимися.

В платформу встроены несколько типов заданий – это заучивание, интерактивный урок, игры.

ЗАУЧИВАНИЕ

В любом учебном предмете очень важны **базовые знания**, которые обучающийся должен твёрдо запомнить, для дальнейшего овладения последующей учебной информацией: знание важнейших терминов, понятий, фактов, событий. Это тот режим, в котором можно создавать карточки для повторения и для тренировки вне урока (отработка материала). Размещаете пары слово — определение (слово — перевод, дата — событие, формула — расшифровка). А дальше программа делает всё за вас. Обучающимся предлагается несколько упражнений на запоминание.

• Проверь себя

- Найди пару
- Скрэмбл
- Введи слова
- Тест

В зависимости от сложности материала настройте количество прохождений по каждому упражнению.

«Найди пару»

Данное задание уже относится к проверочным: обучающийся начинает проверять, насколько качественно было выполнено базовое задание. На экране задания появляются все слова, которые необходимо выучить, термины и определение. Задача – сопоставить слово.

«Введи слово»

Студенту необходимо самостоятельно вписать слово. Данное задание необходимо делать обязательным при формировании урока. Количество повторений - не менее двух.

«Скрэмбл» - из предложенных букв необходимо составить слово путем их перетаскивания. Это задание также направлено на отработку правописания слов.

«Змейка»

Это игровое задание. Задача студента при помощи змейки съесть квадратик с правильным словом. Данное задание – игра, можно рекомендовать использовать как бонус.

После того как обучающийся выполнят все задания, им откроется доступ к тесту.

ИНТЕРАКТИВНЫЙ УРОК

Инструменты этого модуля позволяют создать полноценный **интерактивный рабочий лист**, который задаётся для выполнения домашнего задания.

Благодаря текстовому редактору, можно предоставить большие пояснения, теоретический материал, предисловия к вопросам, выделять отдельные слова и фразы, вставлять математические символы и химические формулы.

Даже в бесплатной версии вы располагаете хорошим арсеналом инструментов по созданию интерактивных заданий:

• Тест

• Верно/неверно

• Составление предложений

• Впиши в пропуск

ИГРЫ.

Интерактивные игры, которые можно использовать на уроке и для выполнения домашнего задания. В играх нет возможности писать комментарии, нет черновика.

В каждой механике 4 одинаковые шага создания игры:

1 шаг – выбор шаблона игры. Всего на платформе 14 игр. В бесплатной версии доступна только игра «Memory Game». Параметры игр меняются в зависимости от выбранной механики.

шаг 2 – загрузка контента. Определения заполняются при создании игры. Можно загрузить слова из урока, можно выбрать галочкой только нужные слова из других уроков или уроки. Минимальное и максимальное количество определений зависит от механики. Для того чтобы добавить новое определение, нажать на кнопку «Добавить» - «Далее».

шаг 3 – выбор фона игры, рубашки, форма для рубашки.

шаг 4 – выбор автарки, прогрессбар.

«Метоту Game» - данная игра направлена на развитие зрительной памяти. Игрокам нужно найти пару соответствующих карточек, одной из которых будет слово и изображение.

При создании данной игры выбираем игру «Memory Game», обязательно заполнить поля название урока, добавить группу или обучающегося – нажать на кнопку «Далее» и заполняются опции Термин – Определение или Изображение. Далее выбираем фон, рубашку, форму для рубашки. Выбор автарки, прогрессбар и «Сохраняем» данную игру.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ.

Преподаватель видит статистику по каждому заданию и общую по группе (количество учеников, групп, количество уроков, сколько всего слов выучено учениками за все время, либо за месяц). Любые изменения в работе студента отражаются в **уведомлениях**. Студенты так же своевременно могут узнать о новых заданиях преподавателя. Также можно отследить работу каждого студента, получить подробные данные по каждому из заданий. Весьма полезна опция отправки **родителям** результатов работы их ребёнка. Причём создание ими аккаунта не требуется. Собираются общие статистические данные по всейгруппе. Результаты хранятся не только в аккаунте преподавателя, но можно загрузить их на компьютер в формате Excel.

Что делать обучающимся и родителям.

- 1. Зайти на сайт: <u>www.vznaniya.ru</u>
- 2. Зарегистрироваться как «Ученик».
- 3. Получить от преподавателя код группы, ссылку.
- 4. Присоединиться к группе.
- 5. Выполнять задания. Можно распечатать созданные уроки. ИНТЕРАКТИВНОЕ ВИДЕО

Студенты могут работать не только на компьютерах и ноутбуках, но и планшетах и смартфонах. Для этого необходимо загрузить **мобильное** приложение. Мобильное приложение – платное (149 руб) в месяц.

Как видим, преподаватель получает возможность сопровождать с на всех этапах усвоения учебной информации: от заучивания терминов, основных понятий, закрепление знаний с помощью интерактивных упражнений, интерактивного видео до итогового тестирования учащихся.

Сервис Wordwall

Рассмотрим следующий сервис Wordwall — это универсальный учебный ресурс, решающий одну из наиболее важных задач образовательного процесса — повышение мотивации обучающихся!

С помощью данного ресурса можно организовать дифференциальное и индивидуальное обучение, создавая разные типы упражнений, например, печатные или интерактивные, с учетом возможностей каждого отдельного студента.

На первом этапе работы с сервисом необходимо зарегистрироваться. Так же на главной странице представлена основная информации о сервисе и шаблоны, которые можно использовать при создании своего задания.

Во вкладке **«Функции»** можно познакомиться с основным инструментарием данного сервиса. Wordwall можно использовать для создания материалов двух типов: печатных и интерактивных.

– Интерактивные задания воспроизводятся с помощью любого устройства с веб-интерфейсом, например, на планшете, компьютере, телефоне, а также на интерактивной доске. Задание может открыть как преподаватель для всей группы, так и сами обучающиеся на своих устройствах.

- Печатные задания можно загрузить в виде PDF или распечатать. Они могут быть использованы как вспомогательный материал к интерактивным или в качестве самостоятельных учебных заданий.

Для создания наиболее оптимального ресурса нужно пройти три этапа: выбрать подходящий шаблон, заполнить контентом и спроецировать на экран или распечатать.

После создания упражнения можно переключить его на другой шаблон. Данная функция сохраняет ваше время. Например, созданное учебное задание

«Сопоставить», основанное на названиях фигур, можно переделать в «Кроссворд» с точно такими же названиями фигур. Подобным образом можно превратить любой другой ресурс.

Сервис предлагает не только создание своего контента, так и возможность использовать задание, которые предложены в библиотеке сервиса. Если задание не совсем то, что нужно, его можно настроить в соответствии с уроком и стилем преподавания.

Каждое созданное занятие можно сделать общедоступным. Это позволяет поделиться ссылкой на страницу занятия в социальных сетях, по электронной почте или с помощью любых других средств. Это также позволит другим преподавателям найти занятие в библиотеке, играть в него и, если необходимо, улучшать его. Но можно хранить задание и в частной форме, что означает, что только создатель можете получать доступ к нему.

Во вкладке «Сообщество» представлены задания, которые включены в библиотеку сервиса. Здесь можно найти упражнения как по названию шаблона, так и по предметной области и теме.

Во вкладке «Мои занятия» представлены упражнения, которые создал пользователь. Все упражнения можно структурировать, создавая папки по определенной тематике.

Во вкладке «Мои результаты» можно отследить выполнение заданий, которые были отправлены обучающимся. В этой вкладке можно увидеть статистику по обучающимся, которые выполнили задание: число студентов, средний балл, наивысший балл. Ниже можно увидеть статистику по каждому вопросу и составить рейтинг обучающихся.

каждого Результаты студента регистрируются И предоставляются преподавателю. Каждая игровая сессия появляется на странице «Мои результаты», и когда обучающиеся проходят упражнение, подразумевающее верные или неверные ответы, их результаты записываются в статистику. Если выбрали не анонимное прохождение задания, то можно будет увидеть личные результаты каждого участника: общие баллы, которые он заработал при прохождении, а также его ответы на отдельные вопросы.



В верхней части страницы посетите раздел «Мои результаты», а затем выберите занятие, для которого вы хотите увидеть результаты.

Результаты отдельных студентов доступны, как только студент выполнит занятие.

Тарифный план. «Базовый» тарифный план является бесплатным, включает в себя 18 шаблонов и 5 ресурсов, которые можно создать. «Стандартный» тарифный план и «Профессиональный» тарифный план являются платными. Основной функционал сервиса доступен в каждом плане.

Также данный сервис предполагает «Школьный план», цена которого зависит от количества преподавателей.

Этапы создания задания

Выбор шаблона. Все шаблоны можно разделить на следующие группы:

Сортировка по группам/ сопоставление	Групповая сортировка; Правда или ложь; Сопоставить; Найди пару; Совпадающие пары
Викторины	Викторина с изображением; Викторина; Викторина «Игровое шоу»; Откройте поле
Случайный вопрос / задание	Случайные карты; Случайное колесо; Перевернуть плитки
Слова, предложения	Пропущенное слово; Привести в порядок; Анаграмма
Особенные	Поиск слов; Погоня в лабиринте; Диаграмма с метками

Создание с помощью шаблонов

Для создания нового занятия вы сначала выбираете шаблон, а затем вводите свой контент (материал).

На «Главной странице» вы увидите внизу список шаблонов. Нажмите на любой из них, чтобы посмотреть некоторые примеры. Это зависит от типа вашей

учетной записи. Суммарно есть 33 интерактивных и 16 печатных, существуют платные и бесплатные варианты.

Занятия создаются с помощью системы шаблонов. В базовом тарифе 18 доступных шаблонов:

• «Сопоставить» — участнику нужно перетащить термины к их определениям, выбрать правильный перевод каждого слова или соотнести даты с событиями.

• «Случайные карты» — карточки с текстом или картинками собираются в «колоду» и выдаются по клику в случайном порядке. Это не самостоятельный инструмент, а скорее вспомогательный — например, на картах можно разместить короткие вопросы для устных ответов в классе.

• «Пропущенное слово» — участнику предстоит заполнять пробелы в тексте, выбирая слова из списка и перетаскивая их в правильные места. Создаётся такое упражнение очень быстро — достаточно загрузить текст и выделить нужные слова. Также можно добавить дистракторы — неверные варианты, которые обучающиеся увидят в списке.

• «Случайное колесо» — формат, аналогичный «Случайной карте», только элементы содержания располагаются на сегментах колеса, которое вращается по клику и выдаёт случайный результат.

• «Викторина» — всем знакомый формат, серия вопросов с вариантами ответов и выбором правильных.

• «Откройте поле» — на игровом поле размещаются несколько пронумерованных элементов. По клику раскрывается содержимое каждого номера. Это может быть просто текст или картинка либо вопрос с вариантами ответов.

• «Групповая сортировка» — участники должны перенести элементы из списка в правильную группу.

• «Найди пару» — нужно правильно соотнести друг с другом элементы, составленные пары исчезают с игрового поля.

• «Анаграмма» — обучающиеся угадывают слова или фразы, в которых буквы перемешаны. Можно добавить подсказки в виде текста или картинок.

• «Привести в порядок» — в этом задании участникам предстоит правильно расставить слова в предложении.

• «Совпадающие пары» — на игровом поле размещены закрытые карточки, а участники переворачивают их по две подряд. Если пара совпала, то карточки исчезают, если нет — они снова закрываются.

• «Диаграмма с метками» — элементы нужно перетащить на заданные точки на изображении. Например, названия частей растения — на фотографию цветка, названия планет — на изображение Солнечной системы и так далее.

• «Флеш-карты» — ещё один инструмент для проведения быстрого опроса в группе, а также для самопроверки знаний обучающихся. На лицевой стороне виртуальной карточки размещается вопрос, на обратной — правильный ответ, а по клику она переворачивается.

• «Перевернуть плитки» — этот формат похож на «Флеш-карты», только карточки не следуют одна за другой, а сразу все расположены на поле.

• «Поиск слов» — в таблице из букв спрятаны ключевые слова, которые обучающимся нужно отыскать.

• «Кроссворд» — обучащиеся вводят искомые слова, пользуясь подсказками.

• «Викторина «Игровое шоу»» — к обычной викторине добавляются дополнительные элементы (например, один раз за игру обучающийся может убрать половину неверных вариантов или получить дополнительное время для ответа на вопрос).

Второй этап. Наполнение контентом и настройка задания. В зависимости от выбранного шаблона заполняются требуемые поля информацией.

При настройке задания можно выбрать внешний вид задания, установить таймер, ограничить время на выполнение задания, задать срок выполнения и настроить параметры окончания игры. Также имеются параметры настройки, которые являются персональными для каждого шаблона.

«Найти пару». После выбора шаблона переходим к этапу заполнения полей, предлагаемых в данном шаблоне. В «Заголовке» занятия указать название упражнения.

Ниже ввести ключевые слова и их определения. Для вставки/удаления изображения используется соответствующая иконка (рис. 1).



Рис. 1. Пример заполнения полей «Подсказка»

Ответ или подсказка может быть представлено в двух видах: текст или изображение. Для вставки изображения в появившемся окне необходимо либо в поисковую строку ввести запрос, либо с помощью кнопки «Отправить» добавить свое изображение (рис. 2.).



Рис. 2. Добавление изображения

Справа, напротив каждой строки находятся кнопки для перемещения элементов (стрелки), копирования (два листа) и удаления (корзина). Для вставки новых элементов используется кнопка снизу «Добавить элемент» (рис. 3).

Выбе	ерите шаблон > Ввести контент	> Играть		HIME FIME H	ай <mark>ди п</mark> ару
Загол	овок занятия				
Урс	ок 3	•			
	Ответ	Подсказка	Переставить столбцы		
1.	мышь	(49		令 11 前	
2.	🔤 системный блок	49		÷ 🕅 🗇	
3.	монитор			÷ 🕅 🛈	
4	клавиатура	• •		♦ 前 前	

Рис. 3. Добавление нового элемента

После редактирования задания нажать кнопку «Выполнено». Ниже выбрать тему для упражнения и начальные настройки (рис. 4).

Параметры		
ТАЙМЕР	🔵 Нет 🧿 Прямой сче	т 🔿 Обратный счет 🛛 🗘 м 🛛 🗘 с
жизни	•	3
СКОРОСТЬ	•	Дождитесь ответа
случайно	🗹 Перетасовать порядок	злементов
КОНЕЦ ИГРЫ	🛃 Показать ответы	
ОТВЕТЫ	Г равильные ответы у	даляются
Применить ка	тому занятию Больше	~

Рис. 4. Настройка занятия

«Пропущенное слово». Как и в предыдущем шаблоне, заполняются поля: «Заголовок занятия». Затем заполняются поля контентом, для этого вводим свой текст. Поставить курсор мыши на слове, которое будет пропущено, и ниже нажать «+Добавление отсутствующего текста» (рис. 5).

голо	ювок занятия		
po	ок 5		
	Компьютер, подключенный к интернету, обязательно имеет ІР-адрес	*	Ð
		*	
	 + Добавление отсутствующего текста ✓ IP-адрес Ⅲ 		
	+ Добавить неверный ответ		
	× Доменное имя 🖞 × Связь с удаленным сервером 🖞		

Рис. 5. Выбор пропущенного слова

Для выбора пропущенного слова можно указывать не только правильные слова, но и неправильные. Для вставки неправильных слов ниже нажать кнопку «+Добавить неверный ответ». В появившемся окне ввести слово (рис. 6.)



Рис. 6. Добавление неправильного слова

Затем кнопку «Выполнено». Ниже выбрать тему для упражнения и начальные настройки.

Переключение шаблона

После создания занятия можно переключить его на другой шаблон одним щелчком мыши. Панель «Переключить» шаблон с правой стороны каждой страницы занятия.

Оригинальный шаблон указан сверху, а все другие варианты под ним.

Например, если вы создали учебное задание «Сопоставить», основанное на названиях фигур, вы можете превратить его в «Кроссворд» с точно такими же названиями фигур.

Подобным образом мы можем превратить ресурс в «Викторину» или «Поиск слов» и есть еще много других возможностей.

Задания студентам

Занятия Wordwall можно использовать в качестве назначаемых студентам заданий для выполнения. Когда преподаватель задает задание, студенты направляются именно на это занятие, не отвлекаясь на посещение главной страницы занятий.

Эту функцию можно использовать на паре, когда студенты имеют доступ к своим собственным устройствам, или в качестве домашнего задания.

Третий этап. Для того чтобы поделиться с обучающимися заданием можно:

– Если данная игра рассчитана на всю группу, то его можно открыть на интерактивной доске или с использованием проектора.

– Если задание предполагает открытие на устройствах обучающихся, то можно:

– Создать ссылку на задание и поделиться в социальных сетях, электронной почте и Google-класс;

– Создать QR-код на задание;

- Встроить на свой сайт.

Встраивание на веб-сайт

Занятия Wordwall можно разместить на другом веб-сайте, используя фрагмент HTML-кода, что дает воспроизвести занятие на вашем сайте.

Это отличный способ улучшить свой собственный блог или виртуальную среду обучения.

Код встраивания

Для встраивания занятия нажмите кнопку «Поделиться на странице занятия».

Вы можете поделиться с учителем или студентами. Выберите студентов, если вы хотите собирать результаты.

Выберите любой путь, а затем выполните шаги, пока вы не дойдете до все готово.

Под ссылкой вы найдете значок </>, щелкните его, чтобы просмотреть коды встраивания. Их можно скопированы и вставить на ваш сайт.

В чем разница между значком, эскизом и IFrame?

Существует 3 разных стиля кода, которые можно использовать:

Маленький значок - компактная ссылка в одну строку со значком и заголовком.

Эскиз - ссылка с большим эскизным изображением с заголовком под ним.

IFrame - воспроизводимое занятие, размещенное на вашей собственной странице.

Первые два варианта предлагают легкий способ вставки красиво отформатированной ссылки на ваш сайт.

Вариант IFrame дает возможность иметь полноэкранный интерактивный движок, не покидая свой сайт.

Таким образом, интерактивные задания, созданные с помощью сервиса Wordwall, помогают сделать уроки интересными, делают всех учащихся активными участниками процесса обучения, повышают мотивацию учебной деятельности и создают условия для повышения качества обучения.