

Модул 2: Дигитални инструменти и софтуер за поддържане на ефективно онлайн взаимодействие

T4T - Обучителни ресурси в дигитална среда

Проект по програма „Еразъм+“: N 2021-1-ES01-KA220-ADU-000033654

Съдържание

За проекта.....	3
Цели на модула.....	3
Предварителна подготовка.....	3
Очаквани обучителни резултати (умения и компетенции)	4
Тема 1: Комуникационни инструменти за сътрудничество	5
Тема 2: Инструменти за ангажиране.....	8
Тема 3: Инструменти за оценка.....	11
ПРАКТИЧЕСКА ДЕЙНОСТ: Създаване на урок с Wordwall и качване в Google Classroom	13
Речник на основните термини.....	17
Допълнителни материали по темата (библиография и линкове)	18



За проекта

Проектът „Т4Т - Обучителни ресурси в дигитална среда“ е насочен към обучители и доставчици на формално и неформално образование, за да могат успешно да преминат към онлайн обучителна среда, като запазят същите нива на взаимодействие и човешко преживяване на обучаемите, както в присъствените класни стаи и учебни зали. Основната цел е да се повиши капацитета на обучителите и тренинг професионалистите да изграждат и поддържат ефективна групов динамичка в дигитална и хибридна (смесена) обучителна среда, за да могат по-добре да ангажират своите онлайн обучаеми.

Разработването на Насоки как по-добре да създаваме ефективна групов динамичка в онлайн обучителна среда ще помогне на обучителите и тренинг професионалистите да повишат компетенциите си за спецификите при създаването и поддържането на ефективна групов динамичка в дигитална среда и да гарантират високо ниво на преживявания от страна на обучаемите.

Шестте модула предоставят общи методологични насоки за обучителите как да бъдат по-ефективни при изграждането и поддържането на групов динамичка във виртуална обучителна среда, в т.ч.

- ❖ Какви дигитални инструменти и софтуерни приложения могат да използват;
- ❖ Какво поведение да имат;
- ❖ Как да ангажират обучаемите при работа в малки групи в онлайн среда;
- ❖ Как да използват артистични и творчески дейности, за да повишат креативността и др.

Цели на модула

Целта на този модул е да използва по най-добрия начин някои от наличните дигитални инструменти за провеждане на онлайн обучителни занимания. Избрали сме следните видове инструменти:

- ❖ комуникационни инструменти за сътрудничество
- ❖ инструменти за ангажиране
- ❖ инструменти за оценка

Цели на обучението:

- ❖ Създаване на онлайн урок с помощта на дигитални инструменти: споделяне на бяла дъска, документи, файлове, създаване на задачи и др.;
- ❖ Създаване на игри, които да затвърдят наученото по време на онлайн обучението, като същевременно го правят по-забавно;
- ❖ Разработване на дейности за оценяване с помощта на дигитални инструменти, които улесняват създаването на онлайн уроци.

Предварителна подготовка

- ❖ наличие на компютър, лаптоп или таблет, с осигурен достъп до Интернет
- ❖ познания как се прави инсталация на софтуер и приложения на горе-изброените устройства, както и на смартфон
- ❖ познания за общата употреба на посочените устройства
- ❖ познания как се използва веб-камера и микрофон
- ❖ познания как се използва Интернет
- ❖ желание за усвояване на нови обучителни методи, подходи и дигитални инструменти

Очаквани обучителни резултати (умения и компетенции)

След като преминат през този модул се очаква учителите да повишат уменията и компетенциите си в следните посоки:

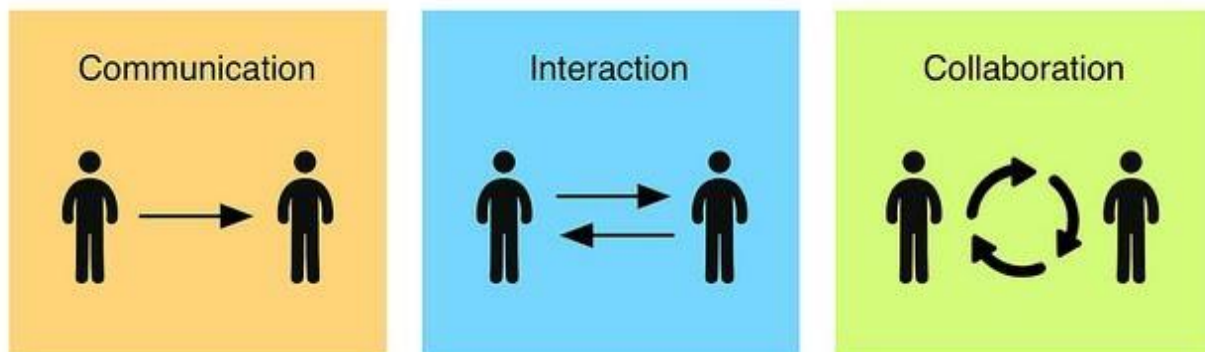
- ❖ Да се запознаят с различни дигитални инструменти, които да използват за създаване на по-ефективни и интерактивни онлайн уроци за дистанционна/хибридна обучителна среда;
- ❖ Да умеят да търсят и намират приложения и софтуер, които не са посочени в модула, но отговарят най-добре на нуждите им;
- ❖ Да комбинират различни дигитални инструменти, за да разработят ефективни онлайн уроци за дигитална/хибридна обучителна среда;
- ❖ Да ангажират обучаемите и да осигурят приятно и успешно преживяване в онлайн средата, посредством различни дигитални инструменти;
- ❖ Да оценяват обучаемите в дигитална обучителна среда.

Тема 1: Комуникационни инструменти за сътрудничество

При проучване в интернет обикновено попадаме на различни дигитални инструменти, които имат общи характеристики: например има инструменти, които насърчават сътрудничеството между всички участници, други стимулират креативността, а трети се използват за оценяване. Това, което е сигурно е, че всичко в живота се научава чрез практикуване и преподаването и използването на дигитални инструменти не правят изключение. Според Brindley, Walti и Blaschke (2009) онлайн обучението трябва да осигури:

възможност за взаимодействие и свързаност. Качествената учебна среда позволява на обучаемите да участват в интерактивни и съвместни дейности с останалите учещи; доказано е, че такава среда допринася за по-добри обучителни резултати, включително за развитието на по-добри мисловни умения.¹

В наши дни сътрудничеството става все по-важно за иновациите. Използването на инструменти, които позволяват на учителите да общуват ефективно и да развиват колективната интелигентност, гарантира по-добри резултати.



“Общуване_взаимодействие_сътрудничество” от Оскар Берг (2012) <https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/>

Важно е да се обърне внимание, че във виртуалния клас преподавателите вече не са главните герои на обучението: сега учещите са тези, които играят основна роля и трябва да бъдат мотивирани да общуват. Обучаемите може да не се чувстват комфортно да говорят с учителя, но са склонни да говорят с другите участници и поради това е важно да се насърчи сътрудничеството между тях. Важно е участниците да не се чувстват сами във виртуалния курс, на платформа, която не познават. Те трябва да усещат, че преподавателят или виртуалният инструктор ги подкрепят в обучителния процес. Чувството за изолираност е една от причините, поради които обучаемите могат да се откажат от участие във виртуален курс.

Като цяло, във виртуалните класове учениците са по-малко склонни да говорят. Ако учителят не го има предвид, това може да се отрази на техния напредък. Но учещите имат нужда да споделят мнението си и да получават обратна връзка, за да останат мотивирани, да изградят своята увереност и да повишат знанията си. По-долу са изброени някои стратегии, които можем да използваме, за да накараме обучаемите да говорят повече в онлайн курсовете:

Използване на т. нар. „Брейкаут стаи“ (на англ. ез. Breakout Rooms). Тази функция позволява участниците да се разделят на по-малки групи. След това учителят може да се движи между групите,

¹https://www.researchgate.net/publication/26627896_Creating_Effective_Collaborative_Learning_Groups_in_an_Online_Environment

Този проект е съфинансиран с подкрепата на Европейската комисия. Настоящият материал отразява единствено гледната точка на автора и Комисията не носи отговорност за начина, по който може да бъде използвана съдържащата се в него информация.

да наблюдава, да слуша, да дава обратна връзка и т.н. Ето няколко примера за използване на Breakout Rooms, които дават много добри резултати:

- *Комуникативни дейности:* Често говоренето в по-малки групи кара учещите да се чувстват по-удобно, тъй като се притесняват по-малко ако сгрешат и имат повече възможности да споделят. Преподавателят може да се движи между отделните стаи и да предприема коригиращи действия, които са фокусирани върху конкретната задача в дадената стая, а не са общи за цялата група. Друг вариант е учителят да си води бележки и след това да събере всички в основната стая за сесия за обратна връзка.
- *Сравнение на отговорите по двойки:* Както при стандартната присъствена класна стая, преподавателят може да помоли учениците да обсъдят отговорите помежду си (по двойки), преди да ги споделят с цялата група. По този начин участниците в обучението придобиват повече увереност преди да отговорят пред целия клас.
- *Отборни игри:* Учещите могат да обсъждат отговорите на викторини, гатанки и т.н. с останалите в класа, преди да дадат своите окончателни отговори. Този състезателен елемент повишава мотивацията и добавя разнообразие в учебния процес.
- *Мини-уроци:* Ако преподавателят иска да говори с някой от учещите за неговото присъствие, напредък, резултати от тестове и т.н., може да предложи мини-урок в малка груповая стая. По този начин отношението е по-лично отколкото изпращане на съобщение по електронна поща и позволява на ученика да говори по-свободно.

Използване на записи. Схващането, че обучаемите не обичат да говорят онлайн, може да е доста противоречиво. Ако учителят реши учениците да направят запис, може да отдели време, за да могат да планират какво искат да кажат и, ако е необходимо, да го запишат няколко пъти. По този начин се дава шанс на по-срамежливите или по-малко активните обучаеми да изкажат мнението си. Заданието може да бъде по-свободно или по-контролирано, в зависимост от целта. Учителят може да постави стриктни ограничения за времето и съдържанието или да остави учениците да решат самостоятелно. Преподавателят може да слуша записите по време на урока или след приключването му и да прави подробни корекции. Учещите могат да слушат записите на другите, да правят корекции, да споделят идеи и отговори и т.н. Записите са лесни за споделяне, преглеждане и редактиране. Например, преподавателят може да помоли всеки от участниците в обучението да запише описание на даден проблем. След това да изпратят този запис на съученик, който в отговор да запише предложение за решение.

По-долу са изброени примери за комуникационни инструменти за сътрудничество:

- **Google classroom:** (безплатно или с абонаментен план). Това е виртуална учебна среда (VLEE), която може да бъде намерена в Google Workspace for Education. Google classroom предлага пространство в облака, за да може преподавателят да поддържа връзка с учениците си, да възлага различни задачи, да споделя учебни материали, да задава въпроси и да работи в сътрудничество с всички по време на учебния процес. Предимство на Google classroom е, че макар да не предоставя директно съдържание, неговата интеграция с останалите инструменти на Google улеснява създаването на връзки към лекции, работни материали и видеоклипове, от които учителят се нуждае за създаването на ангажиращ и успешен онлайн урок. Също така, учещите бързо се ориентират в интерфейса на тази среда, тъй като той прилича на останалите дигитални инструменти и приложения в Google, които несъмнено всички познават. Подобен инструмент е и Microsoft Teams.

Ръководство на английски език: [How to Use Google Classroom - Tutorial for Beginners - YouTube](#)

Ръководство на български език: [Как се работи с Google Classroom? - YouTube](#)

- **Easyclass:** (безплатно). Това е платформа, която позволява на обучители и преподаватели да създават интерактивни онлайн класове, където могат да съхраняват материалите за курса и да управляват задачите. Easyclass позволява да се администрират тестове и изпити, както и да се следят крайните срокове и оценките – и всичко това на едно място. Функцията „Integrated Gradebook“ работи чрез добавяне на колона всеки път, когато задание или тест се публикуват в онлайн класа. Когато преподавателят оцени определена задача или тест, оценките се въвеждат автоматично в дневника. Разделът „MyFiles“ е като виртуална библиотека, до която участниците в курса имат достъп и могат да актуализират по всяко време. Тази библиотека позволява на учителите да организират, съхраняват, споделят и управляват всички свои документи директно в своите акаунти. Цялото съдържание, създадено в рамките на платформата за онлайн класове, може да се гледа само от членовете на класа.

Ръководство на английски език: [Easyclass | Secure, online class management tool \(LMS\) - YouTube](#)

Тема 2: Инструменти за ангажиране

Достатъчно трудно е да се задържи вниманието на обучаемите в присъствената класна стая, но за радост успешните техники могат ефективно да се прилагат и в дигитална обучителна среда. Така доказано работещи практики сравнително лесно могат да се включат и в онлайн курсовете.

За учещите наистина може да е трудно да присъстват и да участват ефективно в онлайн и хибридна обучителна среда. Именно това предизвикателство отваря вратите за различни възможности за увеличаване на ангажираността. Ако преподавателят създаде среда, в която е достъпен, разбиращ и полезен, учещите могат да станат по-отворени и мотивирани да общуват в дигитална среда. Откритостта също им помага да запомнят и затвърдят придобитите знания от курса. Изграждането на връзка с обучаемите увеличава тяхната ангажираност в онлайн обучението.



<https://mariangelf.com/15-free-digital-tools-to-boost-students-engagement-online/>

Един от начините за присъствие „тук и сега“ е създаването на персонализирано видео. Добър инструмент за тази цел е:

- **TEDEd:** (безплатно). Изберете видеоклип, добавете описание, добавете викторина и подтикнете към дискусия. Има и уеб приложение, което позволява на потребителите да създават практически видео уроци. Форматът на урока се състои от заглавие, писмено въведение („Да започнем“), серия от въпроси с повече от един възможен отговор или въпроси с отговори в свободен текст („Помислете“), секция за допълнителни ресурси за насърчаване на по-нататъшно проучване („Разкопайте по-дълбоко“), интерактивна дискусия в клас („Дискутиране“) и заключение („И накрая“). Урокът е за лично ползване и след като се „публикува“ връзката към него, може да се сподели с всеки участник в онлайн курса. В платформата лесно могат да се търсят тематични видеоклипове или да се въведе URL-адресът на което и да е намерено видео в YouTube. От друга страна, учителят може да се използва TED-Ed урока в оригиналния му вид и да даде възможност на обучаемите да участват в общи дискусии или да промени урока за целите на дигиталния курс.

Като създател на урока преподавателят бива уведомен, когато учещите го завършат. Той може да види обобщение на резултатите и да коментира техните индивидуални отговори (включително отговорите в свободен текст), които могат да бъдат изтеглени като CSV файл и импортирани в Excel.

Важно е да се има предвид, че при използването на този инструмент учителят трябва да намери подходящ видеоклип, но той лесно може да се адаптира за целите на предварителното оценяване, текущото оценяване или обобщаващото оценяване чрез промяна на типовете въпроси, които се задават. Например, преподавателят може да използва видеоклипа като подкана за тема, която тепърва започва да се разглежда, като помоли обучаемите да кажат какво знаят по въпроса извън съдържанието, представено във видеоклипа. Също така, видеото може да се ползва по средата на

Този проект е съфинансиран с подкрепата на Европейската комисия. Настоящият материал отразява единствено гледната точка на автора и Комисията не носи отговорност за начина, по който може да бъде използвана съдържащата се в него информация.

онлайн урока, за да се прецени напредъкът и постигането на целите. Или в края на урока, когато преподавателят може да подкани учещите да приложат наученото в контекста, представен във видеото.²

Ръководство на английски език: [How to use TED-ED - Ideas for the Flipped Classroom #TED-ED #flippedclassroom - YouTube](#)



Hananeko_Studio | Shutterstock <https://www.shutterstock.com/image-photo/homeschool-asian-little-young-girl-student-1739402348>

Дигиталният инструмент „Wordwall“ е друг лесен начин, който учителите могат да използват за създаване на собствени обучителни ресурси въз основа на съдържанието, което преподават и което е адаптирано за участниците в онлайн курса:

- **Wordwall:** (безплатно). Този инструмент позволява на учителите не само да създават интерактивни игри, но и печатни материали към тях. Учителят трябва само да въведе съдържанието, което учениците ще използват, а Wordwall се грижи за всичко останало. Повечето шаблони са налични в две версии: интерактивна и за печат. Интерактивните дейности могат да се играят на всяко устройство с уеб браузър, като компютър, таблет, телефон или интерактивна бяла дъска. Учещите могат да играят самостоятелно или под ръководството на преподавателя, като се редуват да "взимат думата" пред класа. Материалите за печат могат да бъдат отпечатани директно или изтеглени като PDF файл и да се използват като придружаващи към интерактивната игра или като самостоятелни дейности.

Ръководство на английски език: [Complete training in Wordwall for Language Teachers #wordwall #languages - YouTube](#)

За да направят онлайн уроците си по-интерактивни и забавни, преподавателите могат да използват и платформата [Nearpod](#) (безплатна и с абонамент). По думите на създателите ѝ, тя разполага с четири начина, които засилват ангажираността на обучаемите³:

² <https://blogs.umass.edu/onlinetools/assessment-centered-tools/teded/>

³ <https://nearpod.com/blog/distance-learning-guide-four-ways-to-increase-engagement-and-participation/>

Този проект е съфинансиран с подкрепата на Европейската комисия. Настоящият материал отразява единствено гледната точка на автора и Комисията не носи отговорност за начина, по който може да бъде използвана съдържащата се в него информация.

- Богатство от възможности за интерактивно преподаване. Докато стандартните онлайн класовете не позволяват посещения на музеи или присъствени упражнения, виртуалните класове дават възможност за придобиване на практически опит. С платформата „Nearpod“ може да се преминава от пасивно към активно обучение чрез включване на виртуална реалност (VR), интерактивни видеа и симулации. По този начин се изграждат връзки и се стимулира процесът на изследване и изучаване, като се задават и обсъждат въпроси, които провокират критичното мислене и креативността.
- Ангажимент към текущото оценяване. Проверката по време на часа доколко материалът е усвоен не само насърчава ангажираността на учещите, но и дава представа на преподавателите за ефективността на обучителния процес. Когато курсът не се провежда присъствено, за обучаемите е още по-важно да могат да покажат какво знаят, а за учителите - да получат представа какво са научили техните ученици. Текущото оценяване е отличителна черта на Nearpod. Преподавателят може да избира от различни типове въпроси, които дават на учениците много възможности да демонстрират резултатите от наученото (и да се забавляват, докато го правят!). Дейности като „Анкета“, „Време за изкачване“, Тест „Рисуване“ и др. ангажират обучаемите и в същото време предоставят адекватни данни за тяхното ниво на знания и умения. Във всеки момент на онлайн урока или видеоклипа преподавателят може да добави някоя от функциите за оценяване на Nearpod, за да провери степента на разбиране на преподавания материал и да чуе мнението за текущата дейност на всеки от участниците в курса!
- Подпомага изграждането на общност. Усещането за общност в онлайн курсовете остава важен елемент за насърчаване на ангажираността и участието в обучителния процес, дори ако се налага тази общност да е виртуална. Рутината и ритуалите, популярни в присъствената класна стая, стават още по-важни за учителите сега, когато те заедно с обучаемите са налага да се адаптират към провеждането на класове в дигитална обучителна среда. Платформата „Nearpod“ подпомага изграждането и поддържането на общност във виртуалната класната стая, като предлага три начина за постигането на това: Gamification, Collaborate Boards и Flocabulary (хип-хоп видеоклипове, които отразяват интересите и самоличността на учещите по време на обучението).
- Видео взаимодействие. Видео инструкциите са много добър инструмент за преподавателите, особено в процеса на дистанционно обучение. Въпреки това, видеоклиповете сами по себе си са до голяма степен пасивни, когато учещите единствено седят и гледат, вместо да взаимодействат с предоставената информация. В присъствената класна стая, в този момент учителят най-вероятно ще направи пауза и ще зададе въпроси, свързани с ключови моменти от видеоклипа. С Nearpod може предварително да се подготвят моменти за проверка доколко материалът е усвоен, дори по време на асинхронни уроци. По този начин всеки обучаем има възможност да отговори от своето устройство. Преподавателят може да качи собственооръчно подготвен видеоклип, да намери подходящо видео в YouTube или да разгледа и избере от библиотеката на Nearpod с над 1000 видеоклипа с вече вградени въпроси! Nearpod е интегриран и с Flipgrid. Това е вид дискуссионен форум, който използва видеоклипове вместо текст. Може да се използва за доклади на книги, рефлексии, конферентни разговори между учител и ученик и дискусии в клас.

Ръководство на английски език: [Nearpod for Teachers: Everything You Need to Know in 20 Minutes | Tech Tips for Teachers](#)

Тема 3: Инструменти за оценка

В обучението оценяването е непрекъснат и персонализиран процес за определяне на развитието на всеки ученик, с цел да се предприемат действия за затвърждаване на знанията или за наваксване с материала, когато е необходимо. По този начин може да се гарантира, че образователните цели, установени за всяко ниво, са постигнати. Следователно, оценяването е много полезен инструмент за вземане на образователни решения относно подобряване представянето на ученика.

Според образователните експерти оценяването е полезно както за учителите, така и за обучаемите:

- За учителите – защото имат възможност да споделят обучителните цели и очаквания с учениците и да проверят ефективността на използваните обучителни методи;
- За обучаемите – оценката може да послужи за позитивен мотиватор и за получаване на признание за положените усилия. Също така, тя подпомага прегледа на обучителните теми, показва какво са научили и изяснява идеите и знанията.

Важно е обучаемите да са информирани от самото начало, че ще бъдат оценявани. Преподавателите трябва да се уверят, че обучението, подпомагано от дейности по оценяване, прави връзка между академичния и реалния живот, както и между класната стая и общността. За целта е препоръчително учителите да поставят мотивиращи задачи, които са по-близки до ежедневието на обучаемите, предизвикват интереса им и са лесни за разбиране и изпълнение. Разбира се, дейностите трябва да са съгласувани с образователното ниво, на което работи преподавателят!

След като учителят е решил какво ще оценява и го е споделил с учениците, трябва да направи обучителните презентации възможно най-подредени и ясни, независимо дали са устни, текстови или аудиовизуални. Защото учителите не само информират обучаемите, но и ги изслушват, дават им възможност да зададат въпроси или да направят предложения и постигат съгласие за предвидените дейности по оценяване. Важно е обаче да се има предвид, че преподавателите не могат да отговарят на съобщенията на учениците през целия ден. Затова очакванията им трябва да се управляват адекватно, като се зададат правила как и кога да се осъществява взаимодействието с учителя.



<https://www.3plearning.com/blog/online-assessment-strategies-distance-teachers-learners/>

- **Socrative:** (безплатно или с абонаментен план). Този инструмент може от самото начало да ангажира целия клас, тъй като учителите могат да създават всякакви видове дейности, според своите нужди. Можете да избирате между викторини и допитвания, като имате възможност за различни начини за завършване на дейността. Някои от дейностите, налични в приложението, са: „Викторина“, „Космическа надпревара“ (викторина с обратно броене) или „Билет за излизане“ (викторина с класация, въз основа на резултатите). Отговорите също може да са от различен тип, като например „Въпроси с повече от един верен отговор“, „Вярно или невярно“ и „Кратък отговор“. И в трите случая учителят може да види отговорите на

обучаемите в реално време и в края на теста да ги отбележи в отчет, съхраняван в самото приложение. По този начин може да се проследи академичният напредък на всеки ученик. Същевременно пред целия клас се показват въпросите с грешни отговори, така че учителят, ако сметне за необходимо, може да прегледа и обясни част от материала отново.

Ръководство на английски език: [Socrative: Quick and Clear Introduction for Teachers #Socrative - YouTube](#)

- **Quizalize:** (безплатно или с абонаментен план). Онлайн приложение, което позволява на учителите да имат достъп и на момента да създават свои собствени дидактически тестове за оценка. Така обучаемите могат безплатно да упражняват всяка тема на избрано от тях устройство. Това е динамична платформа с повече от 80 000 готови за използване теста, създадени от повече от 100 000 преподаватели от над 110 страни. Учениците могат да направят игровия тест на устройство по техен избор - компютър, таблет или смартфон - с помощта на браузър, без да се налага изтегляне и/или инсталиране на допълнителен софтуер или приложения. Това прави Quizalize чудесен вариант за учебни среди тип „BOYD“. Образователната игра може да се играе в клас или като домашна работа, в зависимост от предпочитанията на преподавателя. Използването на Quizalize в клас позволява да се види в реално време кои обучаеми се нуждаят от помощ и точно за кои задачи.

Ръководство на английски език: [Quizalize Tutorial - YouTube](#)

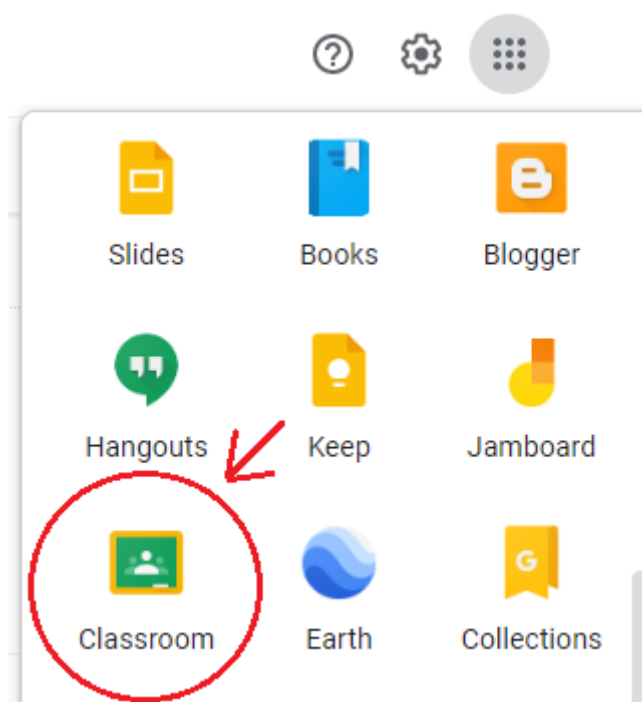
- **Classtime:** (безплатно или с абонаментен план). Това е онлайн решение за виртуални класни стаи, което допълва обучението с незабавна обратна връзка за нивото на разбиране на материала. То е добър вариант за ефективна подготовка на учениците за изпитни тестове. Предоставя на преподавателите лесни за използване инструменти за създаване на различни типове въпроси, като въпроси с повече от един верен отговор, въпроси/отговори с подчертан/маркиран текст, въпроси с отговори в табличен вид, hot-spot въпроси с маркиране на отговора върху изображение и т.н. При дистанционно обучение Classtime е чудесен инструмент за предоставяне на онлайн уроци с пряка инструкция. Например, може да се представи началото на урока с колода в „Google Slides“ и след това да се прехвърли на Classtime, където на момента се прави проверка за степента на разбиране на материала. Докато учещите отговарят на въпросите, преподавателят може да види техните отговори в реално време и да изпраща лични съобщения до всеки ученик чрез чата на Classtime. Много учители намират за трудно да държат учениците си съсредоточени пред компютъра, но с Classtime могат да следят и проверяват на момента кой от обучаемите участва в онлайн класа. Classtime е един от малкото уебсайтове, които комбинират процеса на оценяване с ангажиращи анимации и пъзели.

Ръководство на английски език: [Get Started with Classtime in Under 10 minutes](#)

ПРАКТИЧЕСКА ДЕЙНОСТ: Създаване на урок с Wordwall и качване в Google Classroom

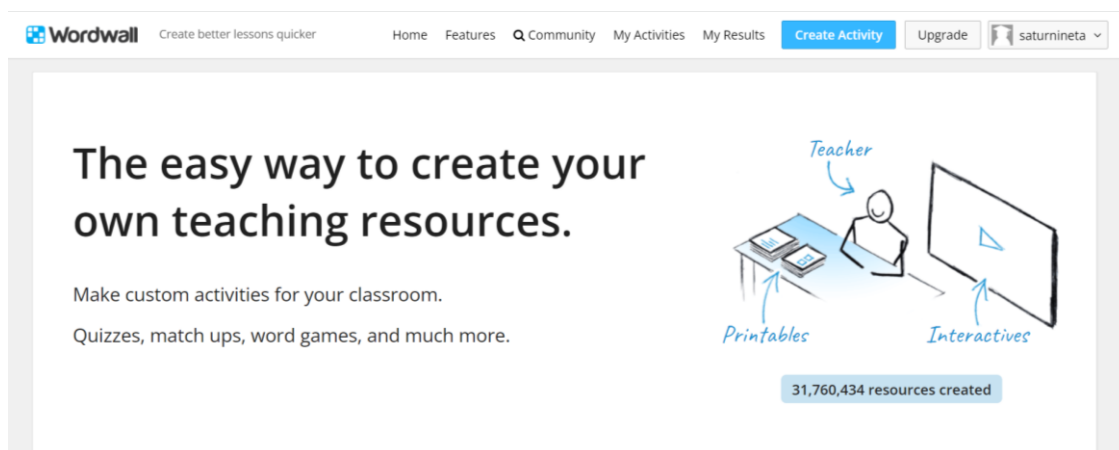
Използвайки Wordwall учениците могат да създадат дейност, която да качат в тяхната Google Classroom, следвайки следните стъпки:

1. Създайте Gmail акаунт (<https://accounts.google.com/signup/>) и акаунт в Wordwall (<https://wordwall.net/account/basicsignup>).
2. Отворете Google Classroom (посредством иконката Classroom, разположена горе вдясно на страницата на Gmail):



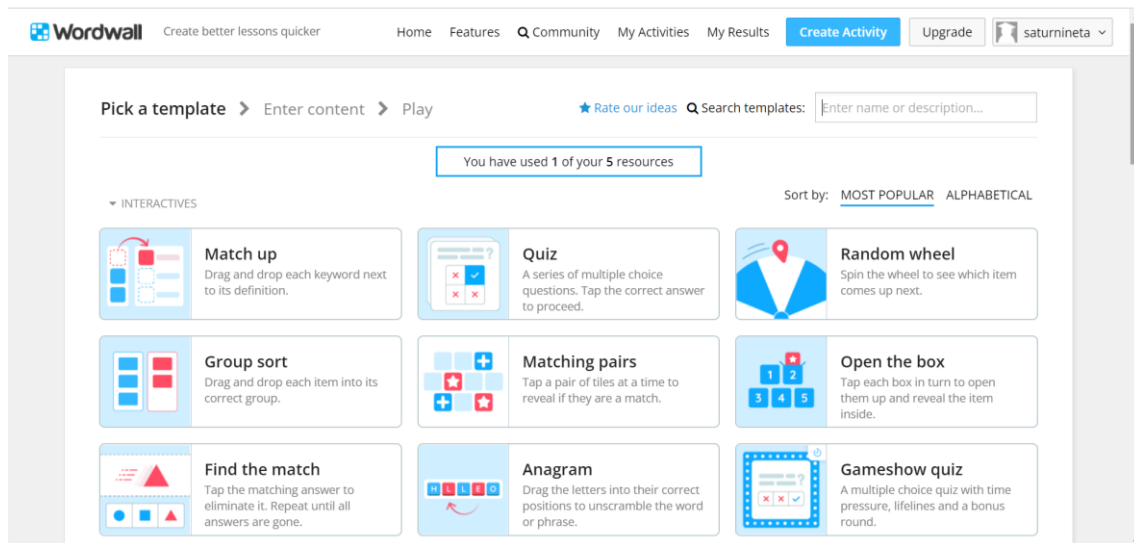
3. Създайте нов клас.

4. Създайте нова дейност, с помощта на Wordwall. Влезте и натиснете “Create Activity”:



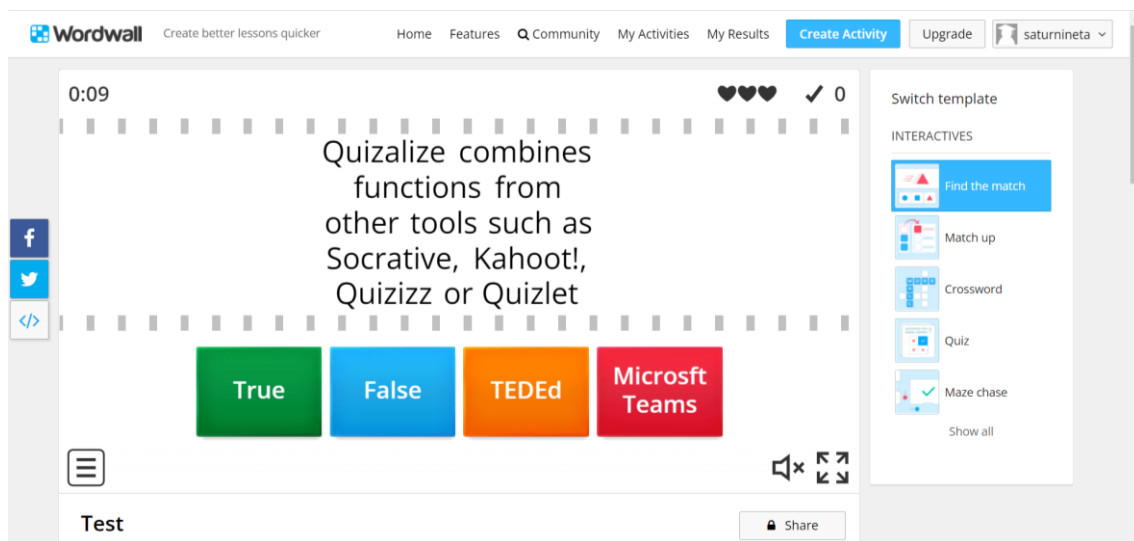
Този проект е съфинансиран с подкрепата на Европейската комисия. Настоящият материал отразява единствено гледната точка на автора и Комисията не носи отговорност за начина, по който може да бъде използвана съдържащата се в него информация.

5. Изберете вида дейност измежду голямото разнообразие от предложени дейности: "Липсваща дума" (missing word), "Викторина" (quiz), "Кръстословица" (crossword), "Разбъркан словоред" (unjumble) и т.н. Нека изберем „Съвпадение“ (match up).



The screenshot shows the Wordwall website interface. At the top, there's a navigation bar with 'Home', 'Features', 'Community', 'My Activities', 'My Results', 'Create Activity', and 'Upgrade'. Below this, a search bar and a 'Pick a template' section are visible. A notification states 'You have used 1 of your 5 resources'. The main area displays a grid of interactive activity templates under the heading 'INTERACTIVES'. The templates include: Match up, Quiz, Random wheel, Group sort, Matching pairs, Open the box, Find the match, Anagram, and Gameshow quiz. Each template has a small icon and a brief description of the activity.

6. Учениците трябва да мислят за различни въпроси и възможности за отговор и да посочат кой е верния.

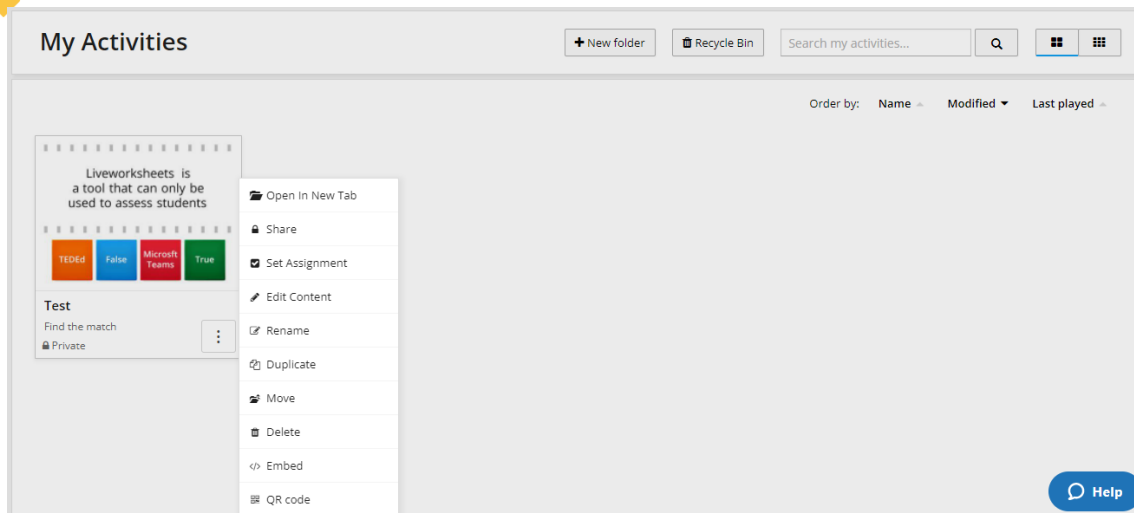


The screenshot shows a Wordwall activity in progress. The main area displays a question: 'Quizalize combines functions from other tools such as Socrative, Kahoot!, Quizizz or Quizlet'. Below the question are four buttons: 'True' (green), 'False' (blue), 'TEDEd' (orange), and 'Microsoft Teams' (red). The interface includes a timer (0:09), a progress indicator (3 hearts, 0/0), and a 'Test' label at the bottom. A sidebar on the right shows a 'Switch template' menu with options like 'Find the match', 'Match up', 'Crossword', 'Quiz', and 'Maze chase'.

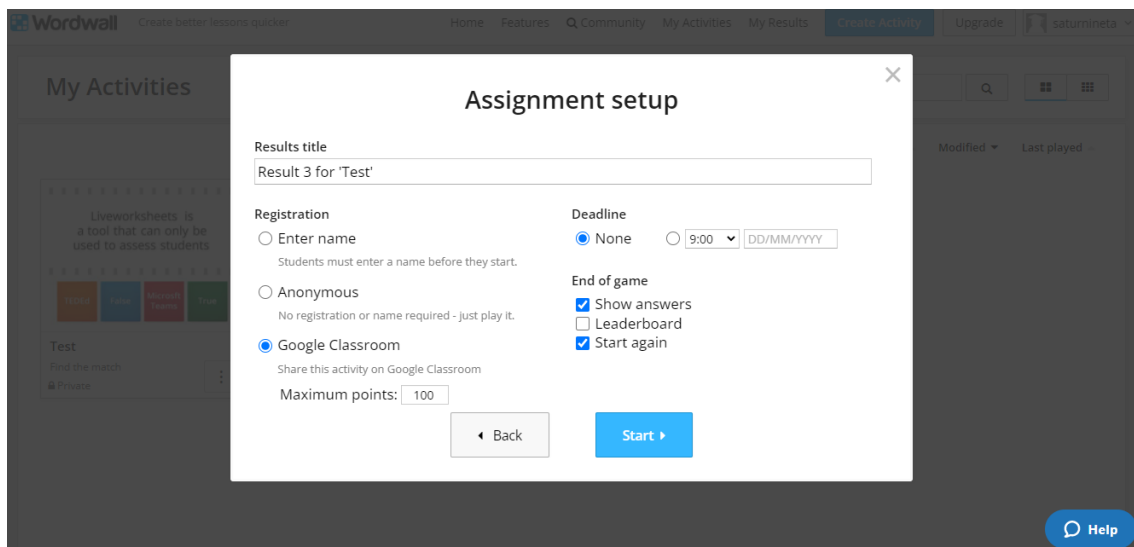
7. Въпреки, че е избран вид дейност „Съвпадение“, след създаването на първата дейност, останалите се създават автоматично:

8. Следващата стъпка е създадената дейност да се качи в Google Classroom. Това може да стане от акаунта на Wordwall. Отворете „My Activities“ и щракнете върху иконката с три точки (разположена отдясно на надписа „private“) и от падащия списък изберете „Set Assignment“:

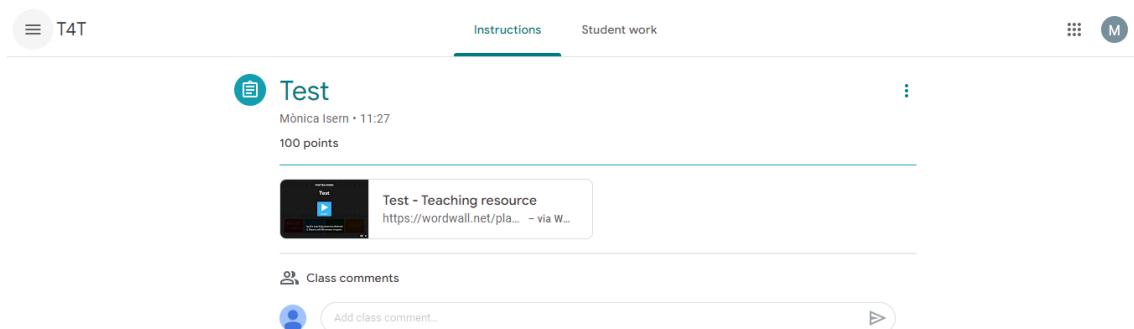
Този проект е съфинансиран с подкрепата на Европейската комисия. Настоящият материал отразява единствено гледната точка на автора и Комисията не носи отговорност за начина, по който може да бъде използвана съдържащата се в него информация.



9. Изберете “Google Classroom”, попълнете полетата и натиснете бутона “Start”:



10. Появява се екран, където избирате “Agree” и създадената дейност е качена онлайн и се появява в Google Classroom:



Този проект е съфинансиран с подкрепата на Европейската комисия. Настоящият материал отразява единствено гледната точка на автора и Комисията не носи отговорност за начина, по който може да бъде използвана съдържащата се в него информация.

Речник на основните термини

Хибридно/смесено обучение – форма на обучение, при което учениците учат чрез електронни и онлайн медии, като в същото време има и традиционно присъствено преподаване.

Обърната класна стая – форма на смесено обучение, при което ученето, което „традиционно се е извършвало в клас, сега се прави у дома, а това, което традиционно е било за домашно, сега се изпълнява в клас“ (Bergmann & Sams, 2012). Когато се практикува типичното обърнато обучение, учениците гледат обяснението на учителя по даден въпрос на видео у дома си и след това упражняват наученото, когато дойдат в клас.

Дигитални инструменти – образователни програми, уебсайтове, онлайн ресурси или системи за онлайн обработка, които подпомагат и насърчават активно учене и натрупване на знания, както и изследването в процеса на преподаване и учене. Източник: <https://www.igi-global.com/dictionary/digital-tools/66587>.

Инструменти за сътрудничество – онлайн инструментите за сътрудничество са приложения, софтуерни програми или платформи, които помагат на фирмите и техните служители да рационализират творческия процес и да работят по-ефективно и ефикасно заедно. Източник: <https://www.bynder.com/en/glossary/collaboration-tools/>.

Инструменти за ангажиране – инструменти, които помагат за по-добро взаимодействие на преподавателя с обучаемите, както и на самите обучаеми помежду им.

Допълнителни материали по темата (библиография и линкове)

- ❖ **Brindley and Walti (2009) Creating Effective Collaborative Learning Groups in an Online Environment** – <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ847776.pdf>
- ❖ **Group work: Using cooperative learning groups effectively** – <https://cft.vanderbilt.edu/guides-sub-pages/setting-up-and-facilitating-group-work-using-cooperative-learning-groups-effectively/>
- ❖ **Arden, M. (2021) The 20 Best Tools for Virtual and Distance Learning** – <https://www.prodigygame.com/main-en/blog/virtual-learning-tools/>
- ❖ **Thompson, S. (2017) 7 Online Communication Tools That Can Help You Collaborate In Your eLearning Teams** – <https://elearningindustry.com/7-online-communication-tools-collaborate-elearning-teams>
- ❖ **Gupta, P. (2016) Tools, Tips & Resources Teachers Must Know to Learn About Gamification of Education** – <https://edtechreview.in/trends-insights/insights/2293-gamification-of-education>
- ❖ **Essential Gamification Tools** – <https://educationalresources.online/essential-gamification-tools/>

Разгледайте и нашата **T4T библиотека**. Ето и някои полезни ресурси по темата от нея:

- ❖ **Reissman, H. (2018) 7 smart ways to use technology in the classroom** – <https://ideas.ted.com/7-smart-ways-to-use-technology-in-classrooms/>
- ❖ **Miller, M. (2019) 30 interactive Google Slides activities** – <http://ditchthattextbook.com/8-interactive-google-slides-activities-for-classroom-excitement/>
- ❖ **TeachThought Staff (2012) How Deeper Learning contributes to Digital Learning** – <https://www.teachthought.com/technology/digital-learning-tools-function/>



Съфинансирано от
Европейския съюз

T4T - Обучителни ресурси в дигитална среда

Проект по програма „Еразъм+“: N 2021-1-ES01-KA220-ADU-000033654