

Описание практического занятия

Тема: Изучение основ создания электронного учебника с использованием мультимедийных интерактивных программ для создания курсов электронного обучения. Работа с системами оценки знаний - iSpring QuizMaker, Wordwall.net онлайн-среда для создания языковых упражнений.

Цель занятия: Формирование у студентов-филологов базовых компетенций по разработке интерактивного образовательного контента путем создания прототипа главы электронного учебника, включающего теоретический материал, модуль для контроля знаний и игровое упражнение.

Задачи занятия:

- **Образовательные:**
 - Изучить структуру и компоненты современного электронного учебника.
 - Освоить базовый функционал программы iSpring QuizMaker для создания тестовых заданий.
 - Изучить возможности онлайн-среды Wordwall.net для разработки интерактивных языковых упражнений.
 - Научиться подбирать адекватные форматы контроля и отработки знаний в зависимости от учебного материала.
- **Развивающие:**
 - Развить навыки instructional-дизайна (педагогического дизайна).
 - Сформировать умение структурировать сложный филологический материал для цифровой среды.
 - Развить креативность при создании игровых учебных механик.
- **Воспитательные:**
 - Повысить уровень цифровой грамотности и профессиональной мобильности.
 - Воспитать ответственное отношение к созданию качественного и корректного образовательного контента.

Необходимые ресурсы и оборудование:

- Персональные компьютеры с выходом в Интернет для каждого студента.
- Установленное программное обеспечение: Microsoft Word (или аналог), iSpring Suite (с компонентом QuizMaker).
- Активные адреса электронной почты для регистрации на сервисе Wordwall.net.
- Заготовленные студентами материалы по выбранной теме (текст, 1-2 изображения).

Ход занятия

- Представление инструментов:
 - **MS Word** – как основа для структурирования текстового контента.
 - **iSpring QuizMaker** – как профессиональный инструмент для создания формализованных тестов и контроля знаний.
 - **Wordwall.net** – как онлайн-конструктор для создания увлекательных, игровых упражнений для отработки материала.

3. Создание модуля контроля знаний в iSpring QuizMaker

- демонстрирует интерфейс iSpring QuizMaker и основные типы вопросов, подходящие для филологических дисциплин:
 - **Multiple Choice** (Одиночный выбор) – для проверки фактов, дат, определений.
 - **Fill in the Blanks** (Заполнение пропусков) – для проверки знания терминологии, цитат.
 - **Matching** (Сопоставление) – для установления соответствий (автор-произведение, термин-определение).
- **Практическое задание:** На основе своего текстового материала студенты создают в iSpring QuizMaker короткий тест из 3-4 вопросов, используя как минимум два разных типа. Например, один вопрос на сопоставление и два вопроса с одиночным выбором. Студенты настраивают обратную связь для правильных и неправильных ответов.

4. Разработка интерактивного упражнения в Wordwall.net

- Преподаватель знакомит с платформой Wordwall.net и показывает, как одно и то же наполнение можно представить в разных игровых форматах (например, "Сопоставь", "Викторина", "Анаграмма").
- **Практическое задание:** Студенты проходят быструю регистрацию на Wordwall.net. На основе своего материала они создают одно интерактивное упражнение. Преподаватель рекомендует шаблоны:
 - **"Сопоставь"** (для пар "персонаж-характеристика", "цитата-автор").
 - **"Сортировка по группам"** (для классификации произведений по жанрам, стихов по литературным течениям).
 - **"Анаграмма"** (для составления фамилии писателя или литературного термина из букв).
- После создания упражнения студенты получают на него ссылку.

Конечно, вот подробное описание практического занятия, адаптированное для студентов-филологов, без указания хронометража и с 15 вариантами заданий в конце.

Описание практического занятия

Тема занятия: Работа с системами оценки знаний: iSpring QuizMaker и онлайн-среда Wordwall.net для создания языковых упражнений.

Цель занятия: Сформировать у студентов-филологов практические компетенции в области создания современных цифровых дидактических материалов с использованием программ для формального тестирования (iSpring QuizMaker) и игровых интерактивных платформ (Wordwall.net).

Задачи занятия:

- **Образовательные:**
 - Изучить функциональные возможности и интерфейс программы iSpring QuizMaker и онлайн-сервиса Wordwall.net.
 - Освоить создание различных типов тестовых вопросов (одиночный/множественный выбор, ввод текста, соответствие) в iSpring QuizMaker.
 - Научиться создавать интерактивные упражнения в Wordwall и трансформировать их в разные игровые форматы.
 - Понять принципиальные различия между инструментами для формативного (Wordwall) и суммативного (iSpring) контроля знаний.
- **Развивающие:**
 - Развить навыки проектирования учебных материалов в цифровой среде.
 - Стимулировать методическое и креативное мышление при адаптации филологического материала к интерактивным форматам.
 - Сформировать умение выбирать наиболее подходящий инструмент для конкретной педагогической задачи.
- **Воспитательные:**
 - Повысить уровень цифровой грамотности и профессиональной культуры будущего педагога или специалиста-филолога.
 - Воспитать понимание важности геймификации и интерактивности в современном образовательном процессе.

Необходимые ресурсы и оборудование:

- Персональные компьютеры или ноутбуки с доступом в Интернет для каждого студента.
- Установленная программа iSpring QuizMaker (или доступ к iSpring Suite).
- Проектор и экран для демонстрации преподавателем.
- Активные адреса электронной почты у студентов для регистрации в Wordwall.net.

Ход занятия

1. Вводная и теоретическая часть

- Преподаватель приветствует студентов и представляет тему занятия.
- Проводится краткая дискуссия: "Почему для филолога важно уметь создавать цифровые тесты и упражнения?". Обсуждаются современные требования к преподаванию, возможности дистанционного обучения и необходимость повышения мотивации учащихся.
- **Сравнительный обзор инструментов:** Преподаватель представляет два ключевых инструмента занятия, подчеркивая их разное предназначение:
 - **iSpring QuizMaker:** Позиционируется как "серьезный" инструмент для создания полноценных тестов и экзаменов. Его сильные стороны — детальная настройка оценки, ветвление сценариев, подробные отчеты. Идеален для итогового контроля.
 - **Wordwall.net:** Представляется как "творческая мастерская" для создания быстрых, увлекательных и игровых упражнений. Его главные преимущества — геймификация, разнообразие шаблонов и возможность моментально преобразовать одно задание в разные игры. Идеален для тренировки и закрепления материала.

2. Практическая работа в iSpring QuizMaker (Создание формального теста)

- **Знакомство с интерфейсом:** Преподаватель демонстрирует стартовое окно программы, основные вкладки и панель создания вопросов.
- **Создание оценочного теста:** Студенты запускают программу и выбирают опцию "Создать оценочный тест".
- **Задание 1: Добавление вопросов.** Студенты создают небольшой тест (3-4 вопроса) на выбранную филологическую тему, используя разные типы вопросов:
 - **Одиночный выбор:** Вопрос с одним правильным ответом (например, "Кто автор романа 'Преступление и наказание'?").
 - **Ввод строки:** Вопрос, где нужно вписать короткий ответ (например, "Как называется стилистическая фигура, основанная на преувеличении?").
 - **Соответствие:** Задание на установление пар (например, соотнести литературного героя с произведением или термин с его определением).
- **Задание 2: Настройка параметров теста.** Преподаватель показывает, а студенты настраивают:
 - Установку проходного балла.
 - Настройку обратной связи (сообщения при правильном и неправильном ответе).
 - Включение опции "перемешать ответы".
- **Публикация теста:** Студенты публикуют готовый тест в формате HTML5 на свой компьютер и проверяют его работоспособность в браузере.

3. Практическая работа в Wordwall.net (Создание игрового упражнения)

- **Регистрация и обзор:** Студенты заходят на сайт Wordwall.net, регистрируются и знакомятся с личным кабинетом и галереей шаблонов.

- **Задание 3: Создание первой активности.** Преподаватель предлагает выбрать один из универсальных шаблонов, например, "Сопоставь" (Match up).
- **Наполнение контентом:** Студенты заполняют шаблон своим материалом (5-6 пар). Например, "Литературный термин — его определение" или "Иностранные слова — его перевод".
- **Задание 4: Трансформация упражнения.** Преподаватель демонстрирует главную особенность Wordwall — панель "Переключить шаблон" (Switch Template). Студенты одним кликом превращают свое упражнение "Сопоставь" в:
 - Телевикторину (Game show quiz)
 - Поиск пары (Find the match)
 - Кроссворд (Crossword)
 - Анаграмму (Anagram)
- **Публикация и распространение:** Студенты нажимают кнопку "Поделиться", настраивают параметры доступа и получают ссылку, которую можно отправить ученикам.

4. Заключительная часть и синтез

- Преподаватель организует обсуждение: "Для какой учебной ситуации вы бы использовали iSpring, а для какой — Wordwall?".
- Студенты делятся ссылками на свои упражнения в Wordwall.
- Подводятся итоги занятия: подчеркивается, что современный филолог должен владеть обоими типами инструментов — как для строгого контроля, так и для вовлекающей практики.

Задание для самостоятельной работы: Выбрать одну узкую тему из предложенного списка. Создать по ней:

1. Комплекс из трех разных интерактивных упражнений в Wordwall, направленных на первичное закрепление материала.
2. Итоговый тест в iSpring QuizMaker из 7-10 вопросов, проверяющий остаточные знания по этой же теме.

Варианты заданий для студентов (15 вариантов)

Лингвистические темы:

1. **Морфология:** Создать упражнение на определение частей речи в предложении (сортировка слов по группам "Существительное", "Глагол", "Прилагательное").
2. **Фонетика:** Разработать викторину на определение глухих/звонких согласных в словах.
3. **Синтаксис:** Создать задание "Анаграмма" (переставить слова), чтобы составить грамматически верные предложения и определить главные члены.
4. **Лексикология:** Разработать упражнение "Сопоставь" для синонимов и антонимов к предложенным словам.

5. **Фразеология:** Создать тест "Пропущенное слово" для устойчивых выражений (например, "Ни пуха, ни ____!").

Литературоведческие темы: 6. **Литературные направления:** Подготовить задание "Сортировка по группам", где нужно распределить признаки, произведения и авторов по направлениям "Классицизм", "Романтизм", "Реализм". 7. **Стилистические фигуры:** Создать викторину "Найди пару" для сопоставления термина (метафора, эпитет, сравнение) и примера из стихотворения. 8. **"Узнай героя по описанию":** Разработать тест в iSpring с одиночным выбором, где по цитате или описанию нужно угадать персонажа классического произведения. 9. **Хронология творчества писателя:** Создать упражнение на установление правильной последовательности выхода произведений определенного автора (например, Пушкина или Достоевского). 10. **Определение стихотворного размера:** Подготовить тест с вариантами ответов (ямб, хорей, дактиль) для предложенных отрывков из стихов.

Темы для преподавателей иностранных языков (на примере английского): 11.

Неправильные глаголы: Создать кроссворд, где нужно вписать вторую или третью форму глагола. 12. **Фразовые глаголы:** Разработать упражнение "Пропущенное слово"

для отработки предлогов в фразовых глаголах (например, "look ____" - for, after, up).

13. **Артикли:** Создать викторину "a/an/the/-" для предложений с пропусками. 14. **Условные**

предложения (Conditionals): Подготовить задание на сопоставление двух частей

условного предложения (If-clause и Main clause). 15. **Лексика по теме "Путешествия":**

Создать интерактивную диаграмму с метками "В аэропорту", где нужно подписать все ключевые объекты (стойка регистрации, выход на посадку, багажная лента).