A top-down view of a white desk. In the top left, a portion of a silver laptop keyboard is visible. Below it is a white spiral-bound notebook with a black pen resting on its left edge. To the right of the notebook is a small, round, black pot containing a green, succulent-like plant. In the bottom left corner, a white smartphone with a black screen lies on a yellow sticky note. Another yellow sticky note is visible under the notebook.

# Использование цифровых технологий при обучении английскому языку

Агалакова Мария Андреевна, учитель  
английского языка  
ГКОУ СО «Школа-интернат №17» г.  
Екатеринбург

A top-down view of a white desk. In the top left, a portion of a silver laptop keyboard is visible. Below it is a white spiral-bound notebook with a black pen resting on its pages. To the right of the notebook is a small, round, black pot containing a green, succulent-like plant. In the bottom left corner, a white tablet with a black screen is placed on a yellow folder. The background is a plain, light-colored surface.

# Актуальность

С 1 сентября 2022 года в Российской Федерации действует ФГОС III поколения. В обновленном ФГОС изменения коснулись целой парадигмы обучения. Одним из главных изменений является внедрение цифровых технологий в образование. Это означает, что технологии стали неотъемлемой частью обучения и позволяют ученикам и преподавателям использовать новые инструменты для улучшения процесса обучения и развития.

Внедрение цифровых технологий в образование помогает ученикам получать знания более эффективно и удобно, предоставляет преподавателям новые возможности для передачи знаний и обмена опытом и представляет собой важный шаг в развитии образовательной системы в целом.

# Цифровые образовательные технологии

- это инновационный способ организации учебного процесса, основанный на использовании электронных систем, обеспечивающих наглядность [1].



## Создание кроссвордов, тестов, карточек

1. Wordwall  
<https://wordwall.net/ru>
2. Quizlet  
<https://quizlet.com>
3. Online Test Pad  
<https://onlinetestpad.com/>

## Создание квестов, игр

1. Квестодел  
<http://kvestodel.ru/>
2. Umaigra [https://www-umaigra-com.translate.google/?\\_tr\\_sl=en&\\_tr\\_tl=ru&\\_tr\\_hl=ru&\\_tr\\_pt\\_o=sc](https://www-umaigra-com.translate.google/?_tr_sl=en&_tr_tl=ru&_tr_hl=ru&_tr_pt_o=sc)
3. Joyteka  
<https://joyteka.com/ru/>

## Разное


1. Ментальные карты  
<https://ioctopus.online/>
2. Облако слов  
<https://wordsccloud.pythonanywhere.com/>
3. Колесо рандомного выбора  
<https://wheelofnames.com/>

# Wordwall

Инструмент для создания как интерактивных, так и печатных материалов. Для создания своего учебного задания нужно выбрать шаблон, а затем ввести свой контент. После создания задания можно одним кликом изменить шаблон. Можно использовать имеющиеся версии игр.

Пример задания по английскому языку:

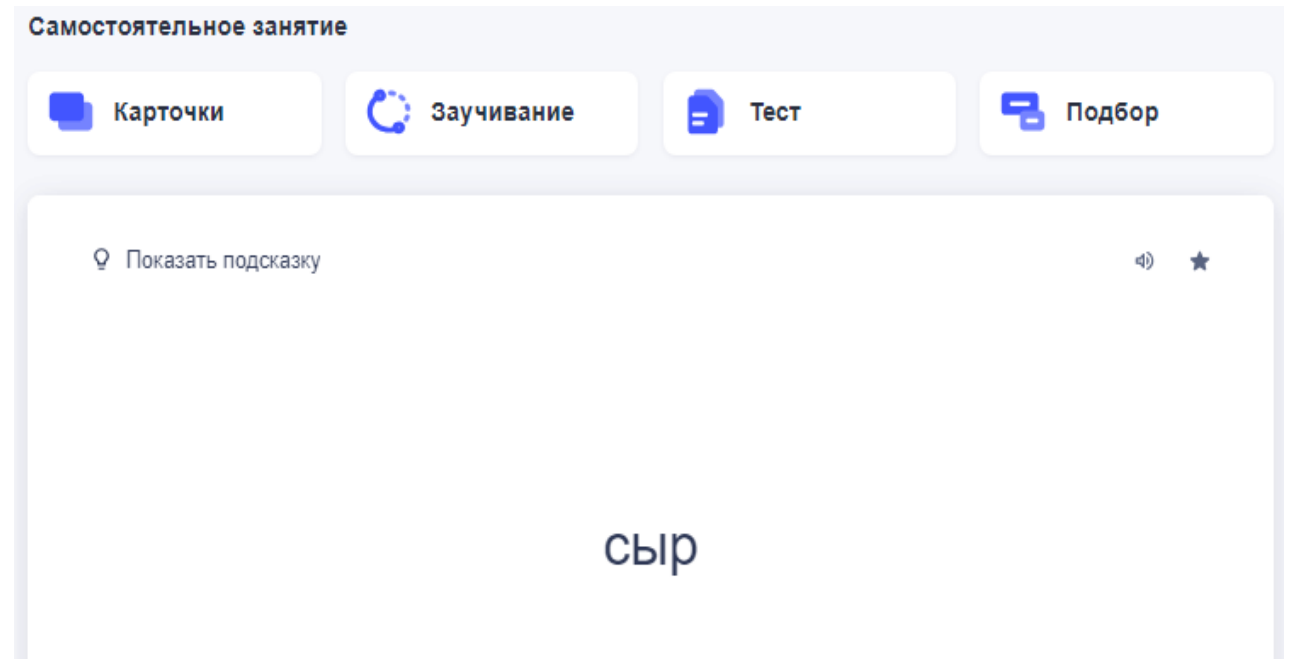
<https://wordwall.net/ru/resource/37942525/english/numbers-20-100>

	<b>Викторина</b> Серия вопросов с множественным выбором. Нажмите правильный ответ для продолжения.		<b>Случайное колесо</b> Крутите колесо, чтобы увидеть, какой элемент будет следующим.		<b>Сопоставить</b> Перетащите каждое ключевое слово к его определению.
	<b>Откройте поле</b> Коснитесь каждого поля по очереди, чтобы открыть их и узнать элемент внутри.		<b>Викторина "Игровое шоу"</b> Викторина с множественным выбором и ограниченным временем, несколько жизней		<b>Совпадающие пары</b> Коснитесь пары плиток подряд, чтобы узнать, создают ли они пару.
	<b>Анаграмма</b> Перетащите буквы в их правильные позиции, чтобы расшифровать слово или фразу.		<b>Поиск слов</b> Слова спрятаны в таблице букв. Найдите их как можно быстрее.		<b>Групповая сортировка</b> Перетащите каждый элемент в его правильную группу.
	<b>Найди пару</b> Нажмите на соответствующий ответ, чтобы удалить его. Повторяйте, пока все ответы не исчезнут.		<b>Случайные карты</b> Сдавайте карт в случайном порядке из перетасованной колоды.		<b>Привести в порядок</b> Перетащите слова в каждом предложении в их правильный порядок.
	<b>Пропущенное слово</b> Занятие по заполнению пропущенных слов в тексте - перетащите туда нужные слова.		<b>Кроссворд</b> Используйте подсказки, чтобы решить кроссворд. Прикоснитесь к слову и введите ответ.		<b>Диаграмма с метками</b> Перетащите значки на их правильные места на изображении.
	<b>Перевернуть плитки</b> Исследуйте серию из двухсторонних плиток, касаясь, чтобы увеличить, и проводя пальцем, чтобы		<b>Флэш-карты</b> Проверьте себя с помощью карт с подсказками на fronte и ответы на спине.		<b>Угадай буквы</b> Попробуйте завершить слово, выбрав правильные буквы.



# Quizlet

Сервис, который позволяет легко запоминать любую информацию, которую можно представить в виде учебных карточек. Все что требуется — это найти в базе или создать собственные карточки, добавляя к ним картинки и аудиофайлы, и затем выполнять упражнения, тесты и играть в игры, чтобы запомнить данный материал и проверить себя.



Пример задания:

<https://quizlet.com/ru/790680635/fruit-and-vegetables-flash-cards/>

# Online Test Pad

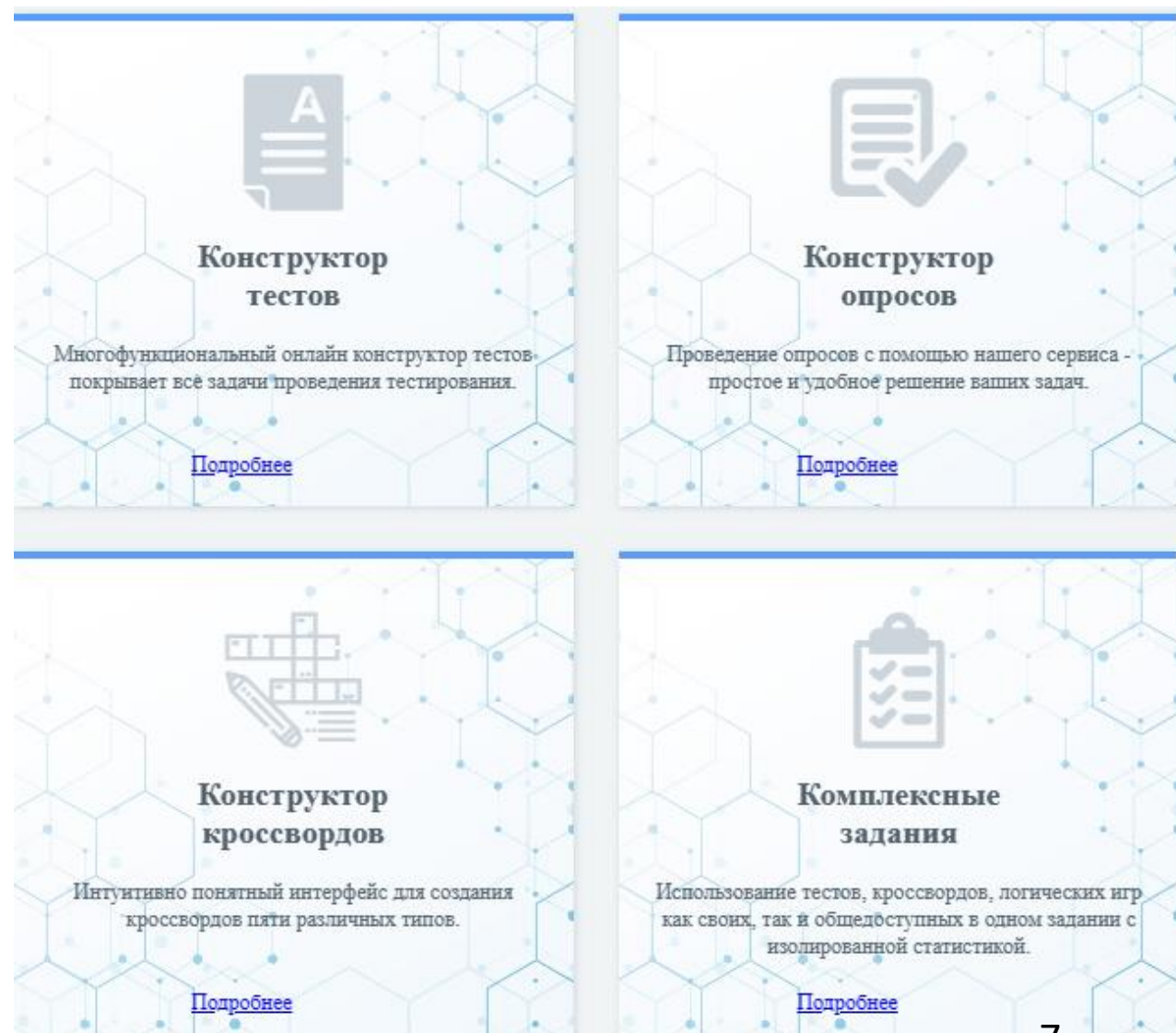
Многофункциональный веб-сервис, разработанный для создания опросников, кроссвордов, тестов и комплексных заданий.

Ключевые особенности:

- бесплатный сервис;
- 14 типов вопросов для теста и 10 типов вопросов для опроса;
- гибкая настройка по параметрам;
- включение / отключение отображения номеров страниц и номеров вопросов;
- статистика ответов на каждый вопрос в табличном и графическом представлении.

Пример задания:

[Crossword 'Places and people' - Решить онлайн кроссворд | Online Test Pad](#)

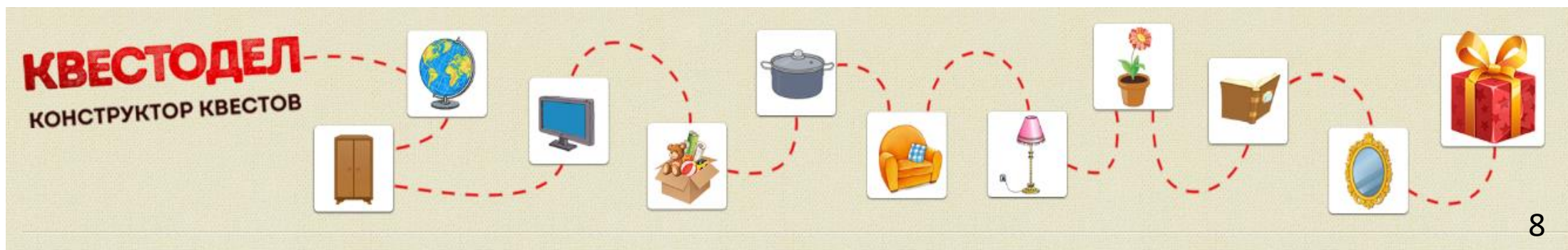


# Квестодел

Российское приложение, которое максимально облегчает создание квеста как многоступенчатой и многоформатной головоломки. Сервис бесплатный и не требует регистрации.

Перед созданием квеста можно ознакомиться с инструкцией по созданию каждого типа заданий. Задания представлены следующих видов: шифры, коды, координаты, путеводитель, ребус, кроссворд, лабиринт, перемешивание, искажение, лишнее, линии, загадка.

После создания квеста его необходимо распечатать, так как он не сохраняется на сайте.





# Umaigra

Конструктор дидактических игр. Необходимо выбрать один из шаблонов и наполнить дидактическим материалом. Шаблоны можно видеть на картинке. Данные игры позволяют подготовить альтернативные тесты (правильно — неправильно), тесты с выбором ответа, тесты с записью ответа, игры с перетаскивание объектов, задания, которые позволяют удалять слова и строить предложения.



Пример задания:

[Umaigra 2021](http://Umaigra 2021)  
[umapalata.com](http://umapalata.com)



# Joyteka

На данной образовательной платформе можно составлять тесты, викторины или проводить квесты. Концепция работы квест-комнаты:

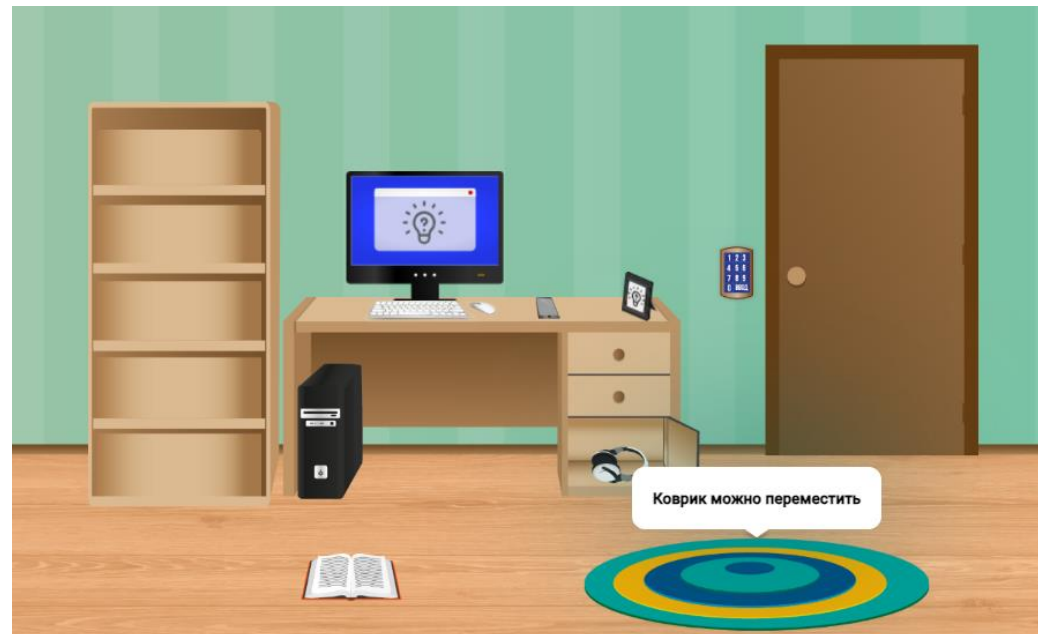
Чтобы выбраться из комнаты, нужно найти все задания и решить их. Игровой сюжет уже продуман. Вы загружаете свои задания, и они автоматически распределяются по комнате.

Задача учителя – придумать задания на нужную тему и загрузить их в сервис.

Задача игроков – найти все задания и ввести на них ответ, чтобы выбраться из комнаты.

Пример задания:

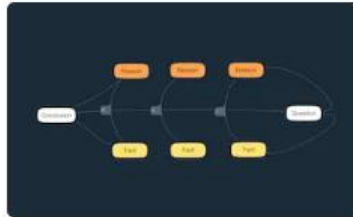
[https://joyteka.com/  
ru/100066032](https://joyteka.com/ru/100066032)



# Ментальные карты



In general

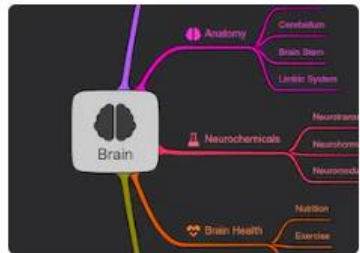


Fish

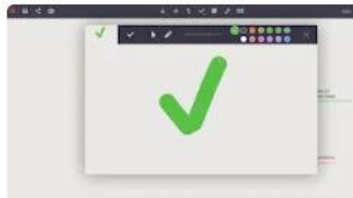


Icon selection with AI

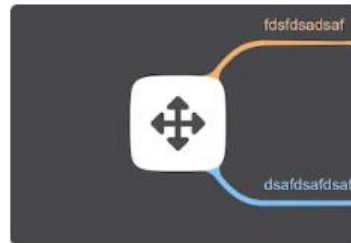
\* [Available in regions](#)



Neural Network Branch Selection



Drawing Icons



Moving branches

Пример задания:

[seasons \(ioctopus.online\)](https://ioctopus.online)

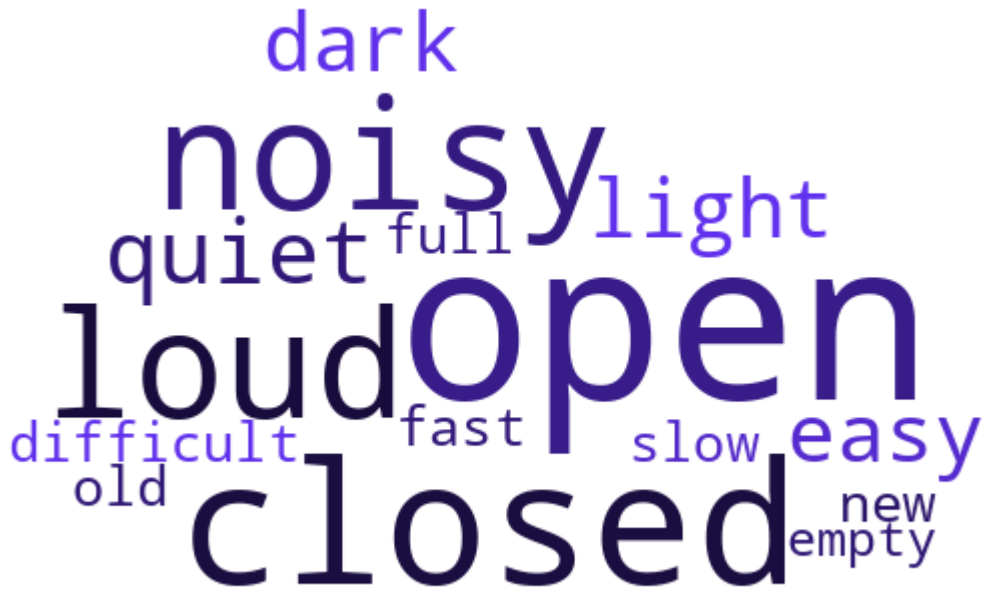
Инструмент для визуализации мышления, используемый для сбора информации, ее анализа, запоминания и генерирования новых идей.

В классической версии mindmap в центре располагается основная мысль. Все дополнительные идеи располагаются вокруг нее, связанные с центральной идеей общей концепцией или предметом.

Ioctopus дает возможность для

- различных видов карт (шаблоны представлены на слайде);
- расстановки связей, видения деталей и всей картины целиком;
- совместного использования и сотрудничества в режиме реального времени;
- добавления иконок из базы и рисования своих иконок мышкой;
- использования разных цветов веток.

# Облако слов



Облако слов представляет собой изображение составленное на основе текста. Слова в облаке будут разного размера и цвета. Размер и цвет будет зависеть от частоты появления данного слова в тексте.

Простой, удобный и интуитивно понятный интерфейс прост в использовании. В нем присутствует настройка цвета фона и текста, а также возможность выбора различных трафаретов для придания разнообразных форм облакам из слов.

На уроке по иностранному языку можно использовать облако слов для повторения слов или их изучения.

# Колесо рандомного выбора



Пример задания:

<https://wheelofnames.com/957-fts>

Интерфейс выглядит просто и удобно: на одной половине колесо, на другой — поле для заполнения. Каждая строка поля — отдельный пункт.

Преимущества ресурса:

- Нет подписки, все инструменты на сайте бесплатные.
- Сохранение истории и возможность удалять ненужные.
- Неограниченное количество подборок.
- Можно добавлять картинки и ссылки на задания.
- Звуки прокрутки.
- Настройки для отображения шрифта, цвета текста и т.д.

7 способов применить колесо фортуны на уроке:

- Выбор ученика для ответа на занятии.
- Повторение и обзор тем.
- Выбор заданий.
- Составить предложение.
- Перерыв, чтобы размяться.
- Отработка лексики.



A top-down view of a white desk. In the top left, a portion of a laptop keyboard is visible. Below it is a white spiral-bound notebook with a black pen resting on it. To the right of the notebook is a small, round, black pot containing a green, star-shaped succulent. In the bottom left, a white tablet with a black screen lies on a yellow folder. The word 'Вывод' is printed in large black font in the top right corner.

# Вывод

Цифровые технологии в современном мире — это среда существования, которая открывает новые возможности:

- обучение в любое удобное время;
- непрерывное образование;
- возможность проектировать индивидуальные образовательные маршруты;
- возможность перехода из потребителей электронных ресурсов в создателей.

Таким образом, цифровизация образования предполагает применение обучающимися мобильных и интернет-технологий, расширяя горизонты их познания, делая их безграничными. Продуктивное применение цифровых технологий, включение обучающихся в самостоятельный поиск, отбор информации формирует у них компетенции XXI века.



# Литература

1. Ваганова О. И., Гладков А. В., Коновалова Е. Ю., Воронина И. Р. Цифровые технологии в образовательном пространстве // БГЖ. 2020. №2 (31). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/tsifrovye-tehnologii-v-obrazovatelnom-prostranstve> (дата обращения: 25.07.2023).
2. Изменения во ФГОС 3 поколения: что нового в образовательной системе? : [Электронный ресурс]. URL: <https://yasoldat.ru/izmeneniya-vo-fgos-3-pokoleniya-chnovogo-v-obrazovatelnoy-sisteme> (дата обращения: 26.07.2023).
3. Никулина Т. В., Стариченко Е. Б. Информатизация и цифровизация образования: понятия, технологии, управление // Педагогическое образование в России. 2018. №8. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/informatizatsiya-i-tsifrovizatsiya-obrazovaniya-ponyatiya-tehnologii-upravlenie> (дата обращения: 25.07.2023)
4. Фирсова И.А. Тренинг с огоньком. Объясни. Научи. Зажги! – Москва : ЛюМо, 2020. – 106 с.