**Создание учебных материалов с помощью ИКТ.**

**План**

1. **Вступление.**
2. **Создание мультимедийных интерактивных упражнений в LearningApps.org.**
3. **Создание дидактических игр на сайте Classtools.ru.**
4. **Создание дидактических игр на сайте Umaigra.**
5. **Quizlet — сервис для создания учебных карточек.**
6. **Как поделиться учебным материалом.**

Начало формы

Конец формы

В Концепции модернизации образования в России были определены новые приоритеты обучения. Ее ведущим аспектом являлась **подготовка подрастающего поколения к жизни в быстро меняющемся информационном обществе**, в мире, где постоянно возникает потребность в новых профессиях, в непрерывном повышении квалификации. Появление и применение информационных технологий в учебном процессе способствовало обновлению традиционных методов и приёмов в организации образовательного процесса в современной школе. И педагоги и обучающиеся получили возможность настоящего сотрудничества, безграничного творчества и огромного желания изучения любого школьного предмета , в данном случае английского языка. На сегодняшний день информационные компьютерные технологии заняли прочное место в процессе обучения.

ИКТ обучения на уроках английского языка являются эффективным педагогическим средством изучения иноязычной культуры и формирования коммуникативных навыков. Педагоги отмечают, что применение ИКТ способствует ускорению процесса обучения, росту интереса учащихся к предмету, улучшают качество усвоения материала, позволяют индивидуализировать процесс обучения и дают возможность избежать субъективности оценки. Уроки иностранного языка с использованием ИКТ отличаются разнообразием, повышенным интересом учащихся к иностранному языку, эффективностью.

Однако, современные УМК для преподавания английского языка представлены в основном дидактическими аудиоматериалами, а ресурсные возможности образовательной среды Интернет позволяют использовать новые интерактивые программы. Обучающимся не надо вкладывать дополнительные материальные средства на их приобретение. Учителя английского языка должны овладеть методикой использования этих программ и уметь создавать свои обучающие средства ИКТ для организации личностно ориентированного образовательного процесса и быть руководителем и лидером образовательного творческого процесса в системе «Учитель- ученик- группа- учитель». При желании **любой учитель, имеющий самые  минимальные навыки работы с ИКТ, может создать свой ресурс** – небольшое упражнение для объяснения нового материала, для закрепления, тренинга, контроля. И сделать это на достаточно качественном уровне!

**Создание мультимедийных интерактивных упражнений в LearningApps.org**Сервис [**LearningApps.org,**](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Flearningapps.org%2Fabout.php) позволяет удобно и легко создавать электронные интерактивные  упражнения.

Данный социальный сервис можно использовать учителям-предметникам в урочной и внеурочной деятельности:

Для создания различных дидактических материалов

**Инструкция по работе в приложении LearningApps.org.**

LearningApps.org является приложением Web 2.0 для поддержки обучения и процесса преподавания с помощью интерактивных модулей.

На сайте LearningApps.org есть база готовых интерактивных заданий, разработанных педагогами и сгруппированных по предметам и изучаемым темам. Ею можно пользоваться без регистрации.

Учитель может создавать свои приложения-задания на основе готовых интерактивных шаблонов-оболочек. Эти задания учитель может применять только на своих уроках или публиковать их на сайте для общего доступа, создавать группы (классы), задавать им серию упражнений и просматривать статистику выполнения. Любое из заданий можно отредактировать «под себя» или создать новое «с нуля».

Для разработки и сохранения собственных упражнений требуется простая регистрация.

Приложение позволяет работать ученикам в интерактивном режиме индивидуально на уроке, дома, а также применимо в работе с интерактивной доской.

**Как задать конкретное приложение.**

Каждое задание-приложение имеет свой собственный адрес-ссылку в сети (см. рисунок выше). Ее можно разослать по почте или выложить на сайте. С ее помощью ученики могут сразу выйти на нужное упражнение. Также с помощью html – кода можно конкретное приложение вставить на страницу своего сайта или в электронный журнал и ученикам не придется переходить на другой ресурс.

**Как назначить ученикам задания**

Для учеников можно задавать серию заданий и отслеживать статистику их выполнения. Для этого в личном кабинете в разделе «Мои классы» можно создать класс/группу, внести туда список учеников, сгенерировать им пары логин-пароль, а в разделе «Папка класса» назначить задания (всему классу/группе) – перенести в нее нужные приложения из папки «Мои приложения».

Результаты выполнения заданий отражаются в статистике по каждому ученику, в которой фиксируется дата и время обращения к заданию, и результат (выполнено/не выполнено). Процесс решения никак не фиксируется.

**Основные этапы разработки задания в LearningApps.org:**

**Создание нового приложения.**

При нажатии на конкретном приложении открывается окно с конкретным примером приложения, чтобы вы могли получить представление о принципе его работы. Если вы хотите создать подобное приложение, нужно нажать кнопку «Создать новое приложение».

Создание задания представляет собой заполнение определенного шаблона своим содержанием. В качестве объектов заданий могут выступать тест, картинка, текст для произнесения, аудио и видео. Задания можно оформлять фоновыми изображениями.

У всех шаблонов есть стандартные поля для заполнения:

**Название приложения:**под этим название приложение будет доступно в базе приложений.

**Постановка задачи:**в это поле введите задание для обучаюшихся. Оно будет появляться при запуске. Если Вам не нужно это, оставьте поле пустым.

**Обратная связь:**в этом поле задайте текст, который будет высвечиваться, если найдено правильное решение.

**Помощь:**Создайте, если нужно, некоторые подсказки, как решить задание. Они могут быть доступны пользователю через небольшой значок в верхнем левом углу. В противном случае оставьте это поле пустым.

Остальные поля будут отличаться в зависимости от типа задания.

**Типы заданий:**

**Найти пару**

Цель – составить пары из элементов.

В шаблоне задаются пары и их соответствия. Это может быть текст и видео или аудио и текст - по вашему желанию.

Если пары составлены правильно, они автоматически проверяются и удаляются. Если эта опция не активирована, то составленные пары останутся на экране до тех пор, пока пользователь не решит проверить решение. Правильно составленные пары не исчезнут.

**Классификация**

Поле приложения (от 2 до 4 групп) разделяется на зоны, фоном могут служить изображения или текст. Каждый элемент нужно отправить в соответствующее поле. В качестве распределяемых по группам элементов могут быть текст, видео, картинка или аудио. В зависимости от настроек, карточки с элементами могут выводится последовательно или все сразу.

**Хронологическая линейка**

Цель – расставить элементы в хронологическом порядке. На экране - лента с цифровыми значениями. На ней в настройках задаются минимум и максимум (целые значения).

В качестве расставляемых по порядку элементов могут быть текст, видео, картинка или аудио. Дайте каждому элементу объяснение или выберете изображение, аудио или видео. Затем введите соответствующее значение размещения элемента на числовой прямой (можно использовать десятичные дроби). Вы также можете задать промежуток, например, 1914-1918. На ленте можно показать или спрятать ключевые точки, ка которые нужно расставить элементы.

**Простой порядок**

Цель – выстроить карточки в правильном прядке. В качестве выстраиваемых карточек-элементов могут быть: текст, картинка, текст для произнесения, аудио/ видео. В настройках шаблона они записываются в правильном порядке. В задании можно настроить вывод карточек: выровнять по горизонтали, вертикали или в произвольном виде.

**Ввод текста**

Цель - нужно подписать карточки на экране. В качестве подписываемых карточек-элементов могут быть: текст, картинка, текст для произнесения, аудио/ видео. Ответ указывается в текстовой форме. Если правильных ответов несколько, они указываются в поле через «;». Ввод ответов можно настроить с учетом регистра. Также настраивается проверка решения только когда даны все ответы.

**Сортировка картинок**

Задается картинка, которая будет задним фоном и на ней будут расположены выделения или маркировка. Маркировки или выделение могут быть с различным содержанием. Вы также можете использовать HTML текст и т.д. веб-ссылки для вставки. В качестве сопоставляемых элементов могут быть: текст, картинка, текст для произнесения, аудио/ видео. На каждый маркер можно ограничить количество ответов.

**Викторина с выбором правильного ответа**

Вопросы могут показываться в постоянном или случайном порядке.

В настройках можно задать настройки возможности перехода к следующему вопросу при неправильном ответе. Правильный ответ(ы) будут выделены цветом. В конце выводится, сколько правильных ответов было дано. Время на ответ на ограничивается.

**Аудио/видео контент**

В качестве основного фонового материала берется аудио или видеофайл. Во время проигрывания аудио/видео Вы можете вставить вопросы по смыслу, написать замечания, которые будут появляться при дальнейшем проигрывании, либо вставить приложения LearningApps, как закрепление просмотренного (прослушанного) фрагмента. При задании вставок указывается время с момента начла аудио/видео.

**Сетка приложений**

В одном приложении можно объединить серию ранее созданных приложений LearningApps. Удобно при повторении блока тем. В качестве фона можно задать изображение.

**Кто хочет стать миллионером?**

Интерфейс задания аналогичен теле-игре. Можно задать множество вопросов 6 категорий сложности. У каждой категории своя стоимость – от 500 до 1000.000 рублей. Вопросы нужно вводить в соответствии с уровнем сложности по порядку.

**Паззл "Угадай-ка".**

Под этим паззлом может лежать картинка или видео! Оно откроется, если правильно собран паззл.

Задайте до 6 групп с названиями. К каждой группе задайте отдельные текстовые элементы. Они будут расположены как паззл в беспорядке. Задайте множество элементов, разделяя их знаком ";" (точка с запятой) Выберите сколько частей паззла будет использоваться. Если меньше названий, чем частей паззла, то они могут многократно использоваться. Если же много частей паззла, то могут быть использованы только короткие названия. ( например, цифры)

**Кроссворд**

Цель- ввести загаданные слова в сетку кроссворда. Сетка выстраивается автоматически. В настройках можно построить сетку так, чтобы получалось ключевое слово.

**Найти на карте**

Цель – указать место на карте для заданных объектов.

В начале создания задания введите адрес или место, которое будет отображаться в центре карты. Вы можете найти его сначала на [Google Maps .](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fmaps.google.com)Выберите тип карты (карта улиц, топографическая карта, сателлит). Создайте на ней маркеры, а затем задайте элементы, которые нужно определить к этим маркерам (текст, картинка, аудио или видео)

**Слова из букв**

Цель задания – найти загаданные слова в сетке из букв. Настроить приложение можно так, чтобы искомые слова были заранее неизвестны, можно вывести список искомых слов, либо вывести подсказки (определения) для искомых слов. Слова выстраиваются на поле автоматически, пустые клетки заполняются буквами алфавита или другими символами в зависимости от настроек.

**Заполнить пропуски**

Цель задания – заполнить пропуски в тексте. Задание можно настроить так, чтоученик будет выбирать из списка заданных вами слов или будет вводить слова в поля сам. Если вы выбрали тип задания "Вписывание слов", то можете установить, учитывается ли регистр букв. Добавьте (опционально) вводные слова, аудио или видео перед пропущенным текстом. Впишите текст, который должен быть вставлен. Используйте символы -1-, -2- и т.д. для обозначения места вставки текста. Вы можете использовать одни и те же номера для полей вставки одинаковых слов в данном тексте. В зависимости от типа задания (выбор слов или вставка) заполните каждый пропуск. ВЫБОР СЛОВ ИЗ СПИСКА: впишите верный вариант или список слов для выбора через ; для каждого пропуска. Первым словом в списке должен быть верный вариант, остальные - неверные. ВСТАВКА СЛОВ: впишите для каждого пропуска все возможные варианты вставки через знак ; (точка с запятой).

**Где находится это?**

Приложение в виде игры – нужно угадать место положения ответа на вопрос и установить туда маркер. Ученик играет один с компьютером или с игроками, выбравшими это же задание онлайн. Для каждого ведется счет. Выигрывает игрок с большим счетом.

В качестве фона для игры можно взять изображение (карту, временную шкалу, термометр ...).

Вы можете выбрать для отображения все возможные позиции маркера в виде кругов, как помощь для пользователей. Это особенно полезно, если вы хотите, чтобы отметить все объекты на фоне изображения. Задание усложнится, если позиции маркеров не показывать.

В каждом раунде отображается вопрос. Вопросы могут быть указаны в виде текста, фотографий, аудио или видео. Затем выберите нужное место на игровом поле, которое должно быть найдено.

Вопросы могут быть как и случайно расположенными, так и по порядку. Если Вы, например, выбираете вопросы с повышенной трудностью, то выберите по порядку.

**Виселица**

Выполнение задания – в форме игры «Виселица». Игрок должен угадать задуманное слово (слова), выбирая буквы. Правильная буква вставляется в угадываемое слово. Если буква неверная, строится фрагмент виселицы. В одном приложении можно загадывать несколько слов. Задание может быть сформулировано текстом, картинкой, аудио-файлом.

**Скачки**

Приложение в форме игры в скачки. Ученик играет один с компьютером или с игроками, выбравшими это же задание онлайн. Для каждого ведется счет. Выигрывает тот, кто первым пришел к финишу. В каждом раунде отображается вопрос. Вопросы (не более 15) могут быть заданы в виде текста, фотографий, аудио. К каждому вопросу вводятся 4 варианта ответов, из них – 1 верный. Вопросы могут показываться в постоянном или случайном порядке.

**Игра "Парочки"**

Игра-аналог известной компьютерной игры. На поле – перевернуты карточки. За один раз можно просмотреть две карточки. Если карточки не составляют пару, они снова переворачиваются. Составленная пара остается на поле или исчезает в зависимости от настроек. Задача – найти пары за меньшее число кликов. Пары могут быть в виде текста, картинок или текста для произнесения.

**Оцените**

Ученик играет один с компьютером или с игроками, выбравшими это же задание онлайн. В этой игре появляется сначала вопрос. Он может быть задан в форме текста, картинки, фото или видео на ленте времени. Верное решение дается в форме целого числа. Балл в раунде получает тот игрок, чей ответ был ближе всех к правильному. Вопросы могут быть как случайно расположенными, так и по порядку. Если вопросы с повышаемой трудностью, то выберите по порядку.

При желании **любой учитель, имеющий самые  минимальные навыки работы с ИКТ, может создать свой ресурс** – небольшое упражнение для объяснения нового материала, для закрепления, тренинга, контроля. И сделать это на достаточно качественном уровне!

Уважаемые коллеги! Предлагаю начать осваивать создание ЭОР в [http://learningapps.org/.](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fu.to%2FFYFBAg)   
Первое, что необходимо сделать: зарегистрироваться на сайте. Для выбора русского языка нажмите на российский флажок в верхнем правом углу. зарегистрируйтесь.

ознакомьтесь с уже готовыми приложениями по вашему предмету. 

Регистрация на сайте:

1 В адресную строку браузера вводим адрес сайта https://learningapps.org/

2. Переходим к русскоязычной версии сайта, нажав на российский флаг

3. Нажать кнопку подать заявку

4. На открывшийся странице нажимаем Создать аккаунт.

5. В открывшимся окне нажимаем создать новый аккаунт

6. На странице регистрации :

1. Заполняем необходимые поля

2. Для завершения регистрации нажимаем - Создать конто

7. При успешной регистрации вы увидите, справа вверху на которой будет написан ваш логин.

8. Основные элементы меню сайта:

1. Все упражнения, через это меню можно просматривать упражнения, которые создают пользователи

2. Новое упражнение, через это меню можно перейти к созданию упражнений

3. Мои классы, кнопка для просмотра и создания классов

4. Мои приложения, через это меню можно просмотреть все упражнения, которые вы создавали на сайте.

5. Настройки аккаунта, здесь можно настраивать и изменять ваши личные данные.

   Рассмотрим технологию создания учебного материала на примере создания приложения с выбором ответа Игра «Кто хочет стать миллионером».  
  
 **Шаг 1**. Вводим в адресную строку адрес - [http://learningapps.org](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Flearningapps.org%2F):

**Шаг 2**. Переходим на русский язык – нажимаем пиктограмму Российского флага и «Подать заявку»

**Шаг 3**. Начало регистрации – «Создать аккаунт»

**Шаг 4.** Ввести имя пользователя, пароль, e-mail, фамилию  и имя, код безопасности. Все проверяем и нажимаем «кнопочку»  - «Создать конто».

**Шаг 5**. Войти в свой аккаунт.  Выбрать  функцию «Новое упражнение»

**Шаг 6.**Выбрать вид упражнения «Заполнить пропуски»:

**Шаг 7.**

«Название приложения» - вводим название будущего интерактивного упражнения. Например,   «По страницам сказок».

«Постановка задачи»  - вводим задание ко всему упражнению - «Выбери правильный ответ.

**Шаг 8.**  
 «Заполнить пропуски» - в этом пункте вводим текст с пропущенными словами, пропущенные слова в тексте обозначаем символами -1-, -2- и т.д.  
"Вставляем вместо пропусков текст" - вводим слова, которые прорпущены в тексте:

**Шаг 9**.

«Обратная связь» - вводим «Молодец! Ты все сделал правильно!»;

Заполнив все поля для вопросов и ответов, выбираем - Нажимаем кнопочку «Установить и показать в предварительном просмотре»

Если вас всё устраивает, нажимаем - «СОХРАНИТЬ» Теперь в папке «Мои упражнения» появилась данная разработка.

**Шаг 10.** Нажимаем «ОК» и выполняем упражнение для проверки. Если все устраивает, то нажимаем кнопочку «Сохранить приложение», если что-то необходимо исправить, то нажимаем кнопочку "Вновь настроить".

**Шаг 11**. Приложение сохраняется в «Мои приложения». Приложение имеет адрес в Интернете, ссылку Вы можете разместить в любом месте (сайт, блог, электронное портфолио и т.п.)

**Создание дидактических игр на сайте Classtools.ru**

Первый отечественный сайт **Classtools.ru-конструктор универсальных дидактических игр**начал работу в сентябре 2013 года и постоянно развивается.

Краткое описание

Учитывая опыт применения динамических игр и создания их учащимися на языке программирования в школе №1220 г. Москвы, возникла идея создания уникального российского ресурса, который бы учел положительный опыт указанных зарубежных конструкторов, являлся их развитием и был направлен на устранение вышеуказанных противоречий.

В настоящее время ресурс [http://classtools.ru](http://classtools.ru/) полностью функционирует, проходит его апробация в базовой школе. Это конструктор универсальных динамических игр, где за несколько минут любой учитель может внедрить образовательный контент по своему предмету в базовую динамическую игру (типа «сортировка по категориям»), а затем тот же набор данных используется во всех других играх.

После сохранения набора данных упражнение становится доступным для всех посетителей сайта (с удобной классификацией предмет/класс), а также для редактирования автором.

Типов игр **5**: **«сортировка по категориям», «поиск лишнего», «продолжение ряда», «общий сбор» и «поиск пары».** С их помощью предполагается многоаспектное освоение материала, а также развитие общелогических компетенций учащихся в соответствии с ФГОС.**Вы можете играть в игры, созданные другими пользователямиили создать собственный игровой набор.**

**Создание дидактических игр на сайте Umaigra.**

Что такое « Umaigra» Umaigra (UI) - новая онлайновая система для создания, публикации и выполнения дидактических игр для детей  
Сервис Umaigra может быть легко интегрирован в основной учебный процесс в качестве дополнительного обучающего инструмента - игрового, и в то же время эффективного, который можно использовать как в школе так и дома, как индивидуально так и для группы учеников.  
UI предлагает широкие возможности в создании и использовании игр на различных языках, в различных предметных областях, для разных возрастных категорий.   
Имеет простой и интуитивно понятный интерфейс.  
Позволяет публикацию и свободный обмен играми между учителями и учениками. UI Editor позволяет создать игру за несколько шагов, не требуя от автора каких-либо знаний в области программирования. Основной частью работы является подготовка и внесение дидактического содержания, включая тексты и изображения.

UI Editor позволяет создавать игру и учителю и ученику.

Дидактические преимущества   
электронной игры в образовательном процессе

* помогает учителю мотивировать детей и привлекать их к учебе;
* развивает различные умственные навыки, пространственное воображение и реакцию;
* позволяет детям учиться в интерактивной среде, в которой они могут тренироваться, совершать ошибки и исправлять их;
* может содержать практические примеры понятий и правил, которые было бы трудно объяснить в классе;
* позволяет учителю организовать самостоятельную работу учащихся, делать для них контрольные тесты и т.д.

**Quizlet — сервис для создания учебных карточек.**

[Quizlet](https://quizlet.com/) — это сервис для создания учебных карточек, который позволяет:

* создавать собственные карточки, добавляя к ним картинки и аудио-файлы,
* искать карточки, созданные другими преподавателями,
* встраивать карточки на сайт  и делиться ими в соцсетях,
* распечатывать карточки,
* настраивать видимость карточек (только для Вас, для всех, по паролю, определенному классу).

При помощи Quizlet можно создавать карточки по различным предметам, но, как мне кажется, особенно полезен сервис будет  для преподавателей иностранных языков, особенно учитывая то, что аудио доступно на 18 языках.

Привлекателен Quizlet для учителя тем, что ввести основные понятия и определения, которые ученик должен повторить достаточно только ОДИН раз. Затем система сама комбинирует из них различные игровые активности. И ученик **сам выбирает** при помощи какой «игры» он изучит и повторит учебную тему.

При помощи Quizlet учащийся самостоятельно работает с изучаемой информацией и сам проверяет себя. Но у учителя есть возможность **создать свой класс** и затем просматривать статистику ответов.

Quizlet зачастую рассматривают как сервис для изучения иностранных слов, но я бы не ограничивала сферу применения этого инструмента в учебной работе только иностранными языками. Поверьте, здесь каждый учитель сможет развернуться!

## Игровые активности  Quizlet для учащегося

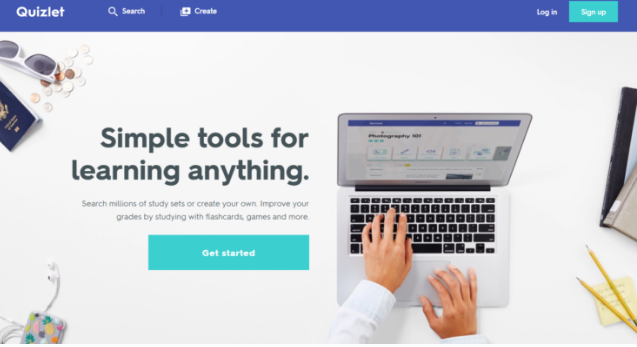
Игровые активности разделяются на две группы: **Study** (Изучай) и **Play** (Игра).

Первая группа позволяет ученику познакомиться с новым материалом, либо повторить уже ранее изученный.

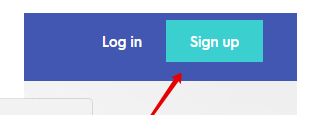
Вторая группа позволяет играть, используя ранее изученный материал, на время. В ходе игры набираются баллы, которые можно продемонстрировать другим учащимся класса.

## Как работать с Quizlet

* Пройдите по ссылке <https://quizlet.com/>



* Создайте аккаунт, нажав Sign Up



1. Щелкните «Create».
2. Появится таблица – это и есть ваша будущая колода.
3. Введите название колоды. Например: «Еда», «Путешествия» — это если создавать колоду по определенной тематике. А можно ввести название текста, которому вы учите слова или название учебника и номер главы,  где они содержатся. Колоду можно сделать доступной для всех. (И вы сами можете поискать существующие колоды – возможно то, что вы ищете, уже есть).
4. В ячейки таблицы вводите пары слово-перевод – столько, сколько нужно.
5. Щелкните кнопку «Create» – колода будет создана, но это не значит, что в не сможете ее потом дополнять.

#### Поиск готовой колоды

В Quizlet уже есть готовые колоды карт по многим учебникам. Так что если вам задали проработать какой-то текст из Headway и выучить оттуда слова, имеет смысл поискать готовую колоду.

Для поиска введите название колоды в поле поиска. Например, попробуем ввести «Headway elementary» — это название известного пособия для изучения английского начального уровня. Как видите, найдено куча колод от разных пользователей, причем есть колоды для каждой главы. Правда, учтите, не все они на русском – на сайте есть пользователи из разных стран, и надо выбирать свою языковую пару («английский-русский»). Есть ведь и «английский-французский», и другие языки. Чтобы убедиться, что колода на русском, надо в нее заглянуть: специальной сортировки по языкам в Quizlet нет.

**Поиск колоды Квизлет**

УЧИМ КОЛОДУ

Итак, допустим колода есть: вы ее нашли или создали себе сами. Что с ней делать дальше? Учить. Для этого есть разные способы. Во-первых, есть обычный список, где в столбик перечислены пары слов «слово-перевод» – их можно так по очереди и просмотреть. Как еще их запомнить?

**Работа с колодой quizlet**

ПРОСМАТРИВАЕМ КАРТОЧКИ (меню Flashcards)

Список можно просмотреть в виде карточек – на одной стороне написано слово на русском. Если щелкнуть карточку, она перевернется, слово покажется на английском и будет по-английски произнесено.

Карточка Квизлет

ТРЕНИРУЕМ СЛОВА (МЕНЮ LEARN)

Здесь предлагается уже перевести слово. Если ошибётесь, будет дана подсказка (перевод), который нужно ввести в поле ответа.

**Учим карточки**

На слух (меню Speller)

Это уже сложнее: слова произносятся на английском, и записать их надо тоже на английском.

**Тестирование выученного (меню Test)**

Здесь уже нет подсказок. Слова даны все сразу и их нужно перевести, и только  после этого можно будет проверить результат.

Игры

Когда все уже выучено, можно и поиграть.

*Scatter*

Здесь нужно соединять слово с переводом – щелкать поочередно две карточки, чтобы они исчезли.

*Gravity*

Здесь слова падают вниз, и пока они падают, вам нужно написать перевод.

### Коллективная работа (Classes)

В классах можно объединять людей. Например, можно создать класс своей реальной группы по изучению языка (в школе, университете или на курсах) и изучать вместе колоды. Это удобно, если вы учитесь в жизни по одной и той же программе.

## Квизлет для Android

Знакомство с приложением я как раз начала с Andriod-версии, и она мне понравилась. Интерфейс понятный (даже лучше, чем в веб), начать работу просто. Скачать Quizlet для Android можно [здесь](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.quizlet.quizletandroid&hl=ru)

**Как поделиться учебным материалом**

Созданный материал можно передать ученикам по короткой ссылке, которую генерирует система автоматически. Можно добавить в электронный журнал, отправить на почту ученику или предоставить доступ через Facebook или Twitter.

Ученик проходит по ссылке и выбирает любой вид активности, чтобы поработать с учебным материалом. Созданные учебные материалы можно использовать как на занятиях в классе, так в качестве домашнего задания. А можно отправить на почту и учиться играючи в любом месте в любое время.

Больше о полезных для учителя и ученика веб-сервисах вы можете найти по этим ссылкам: <http://quickworksheets.net/generators/>

<http://worksheets.theteacherscorner.net/make-your-own/match-up/>

<http://englishlinx.com/content-by-subject/writing/writing-template/><http://www.abcteach.com/free_handwriting_worksheet_form.php>

<http://www.wordlearner.com/print.php>

<http://www.handwritingworksheets.com/flash/printdots/index.htm>

<http://www.makeworksheets.com/samples/langarts/index.html>

И помните, что магия не в инструменте а вашем мастерстве!

Использованные ресурсы:

<http://umapalata.com/uschool/us.asp?chi=Tch&LANG=RU>

<http://www.umapalata.com/uschool/expo/maricrane/5562.html?LANG=RU>

<http://classtools.ru/index.html>

<http://cybertrain.info/quizman/qmcreate.html>

<https://www.classtools.net/>

<http://learningapps.org/createApp.php>

<http://www.umapalata.com/uschool/us.asp?chi=Tch&LANG=RU>

umaigra