

*Кучук О.А.*

*Белорусский государственный университет, Минск*

## **ОНЛАЙН-РЕСУРСЫ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ УПРАЖНЕНИЙ КАК ИНСТРУМЕНТ ОПТИМИЗАЦИИ АУДИТОРНОЙ И САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ**

Интерактивные задания обогащают процесс обучения, делая восприятие учебного материала более осмысленным и тем самым облегчая его усвоение. На сегодняшний день существует множество ресурсов, позволяющих создавать интерактивные упражнения онлайн, однако не все из них просты в использовании. Ниже представлены онлайн-ресурсы, являющиеся интуитивно понятными как для преподавателя, так и для студентов.

Textivate представляет собой веб-инструмент для автоматического создания интерактивных заданий на основе любого введенного текста (до 500 слов) и подходит для развития лексических навыков и навыков понимания прочитанного. Сервис достаточно прост в использовании, преподавателю необходимо лишь вставить фрагмент текста в текстовое поле и нажать на кнопку "Textivate Now", чтобы выбрать различные упражнения, созданные на основе этого текста, например, перетаскивание, заполнение пробелов пропущенными словами, расставление по порядку фрагментов предложений. Обучающимся можно также предложить создать свои собственные задания и поделиться ими с одноклассниками, таким образом принимая участие в дополнении имеющихся учебных пособий.

Удобство данного ресурса также заключается в том, что имеется возможность управления студентами: преподаватель организует студентов в группы, давая каждой название и добавляя студентов в

список. Студенты регистрируются, либо используя пароль преподавателя, либо свой собственный пароль. Ресурс Textivate отображает список выполненных студентами заданий, баллы, полученные за каждое задание либо попытку, и затраченное время.

Необходимо также отметить возможность создания группового, парного и индивидуального соревновательного мероприятия для студентов, однако для этого необходима групповая или премиум подписка. Как только соревнование начато, на табло появляются имена и результаты студентов, которые могут в любой момент вернуться к табло и посмотреть, на каком месте они находятся. Баллы на табло начисляются в зависимости от того, насколько хорошо выполнено задание, причем за более сложные задания начисляется больше баллов, чем за более легкие.

Данный ресурс позволяет индивидуализировать образовательный процесс, оптимизировать как аудиторную, так и самостоятельную работу, способствует углублению знаний в рамках учебной программы и раскрытию творческого потенциала студентов, тем самым повышая мотивацию в изучении иностранного языка.

Classtools.net представляет собой сервис, дающий возможность создавать бесплатные образовательные игры на основе встроенных шаблонов. С помощью генератора аркадных игр можно создать викторину в одной из нескольких игровых форм: соответствующие пары (последовательно открывая пары карточек, студенту необходимо найти соответствующий ответ на каждый из вопросов), стрельба по словам (когда в нижней части экрана появляется вопрос, студент с помощью мыши должен "выстрелить" по слову, которое является ответом на вопрос), флэш-карты (если открыть правую карту из предложенной пары, то на экране появится вопрос викторины, а под левой картой будет скрыт ответ на этот вопрос) и другие.

Весьма эффективной игрой сервиса Classtools можно назвать онлайн-игру Vortex, в которой игроки должны сортировать слова или фразы по нескольким категориям и в которую можно играть на любом устройстве с установленным веб-браузером. Чтобы создать игру с шаблоном Vortex, преподавателю необходимо зайти на сайт и создать новую игру. На следующем этапе вводится название игры, категории (до четырёх), а также слова или термины, которые студентам необходимо сортировать в данной игре. Когда введена вся необходимая информация, следует создать пароль для редактирования игры, что также позволит присвоить ей URL-адрес, которым преподаватель может поделиться со своими студентами.

Так, например, на занятии для отработки лексики по теме «Peripherals» можно предложить студентам игру под названием «Input, output, and storage devices», в которой необходимо будет, соответственно, распределить слова по трем категориям: input devices (barcode reader, scanner, microphone, etc.), output devices (monitor, printer, loudspeakers, etc.) и storage devices (flash drive, CD-RW, DVD-RW, etc.). Баллы в игре начисляются в зависимости от того, насколько быстро и точно отсортированы термины, появляющиеся на экране в виде карточек.

Следует отметить, что создание подобных игр на сервисе является интуитивно понятным, занимает минимальное количество времени и не требует регистрации на сайте, а конечный результат выглядит весьма эффектно.

## Литература

1. Textivate — TaskMagic [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.teachersfirst.com/single.cfm?id=14057>. — Дата доступа: 03.01.2023.
2. The textivate blog [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://textivate.posthaven.com/manage-classes-and-students-for-individual-student-log-ins-and-sequences-which-can-be-completed-on-multiple-devices>. — Дата доступа: 03.01.2023.
3. Как работать с сервисом Classtools.net [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://wiki.tgl.net.ru/index.php/Classtools.net>. — Дата доступа: 03.01.2023.