



Съфинансиран от програма  
„Еразъм+“  
на Европейския съюз

„Европейски аспекти на съвременното езиково и иновативно обучение“  
2019-1-BG01-KA101-061485

Блог на проекта: <https://new-project-2019-2010.blogspot.com/>

## Effective Use of Technology in Teaching

Съществуват много образователни платформи, инструменти и програми, които могат да се използват за да се приложи този педагогически модел - Уча се, Кан Академия, TED-ed, EdPuzzle, TeacherTube, Flubaroo, Educaplay, Office 365, Educanon и др. Изборът е неограничен, особено сега в момента, когато се прилага изключително дистанционно обучение. Оценката дали една платформа е най-добрата е изключително субективна и зависи от индивидуалните нужди на учителите.

Учениците имат собствен акаунт и списъкът с уроци е видим тях и им представя достъп до видеа по учебните теми достъпни винаги и по всяко време. Всички тези инструменти успешно се съчетават с Google Classroom и могат успешно да се използват съвместно.

**<https://ed.ted.com/>** - Платформата е изключително подходяща за самостоятелно учене и самопроверка. Може да се използва всяко публикувано в Youtube.com видео, да се редактира. Има 5 стъпки:

- Гледай видеото – кратък филм с продължителност от 3 до 5 мин.;

## Средно училище с езиково обучение „А.С.Пушкин“, гр.Варна



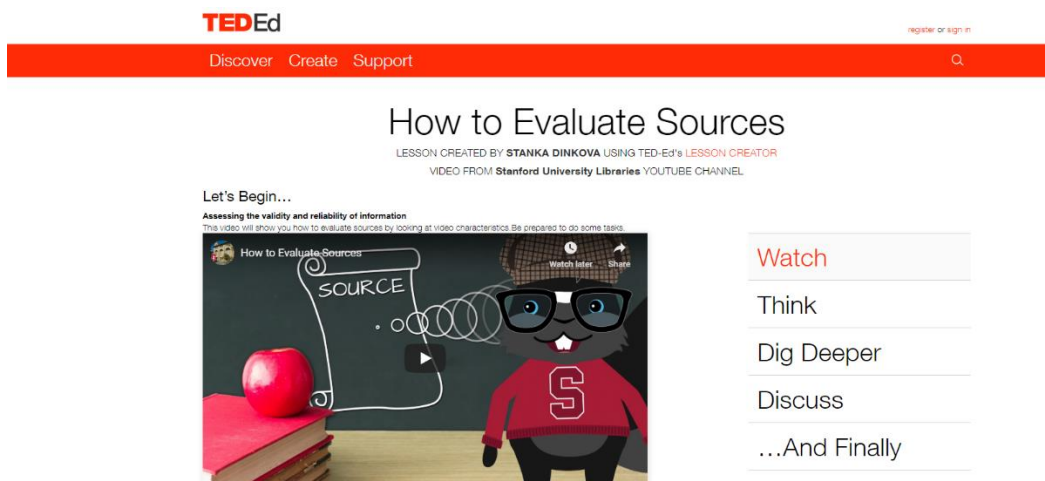
ЦЕНТЪР  
ЗА РАЗВИТИЕ  
НА ЧОВЕШКИТЕ  
РЕСУРСИ



Съфинансиран от програма  
„Еразъм+“  
на Европейския съюз

„Европейски аспекти на съвременното езиково и иновативно обучение“  
2019-1-BG01-KA101-061485

- Помисли – може да създаде кратък тест, въпрос със свободен отговор, който да провери дали ученикът е запомнил основни понятия и може ли да ги възпроизведе;
- Задълбочи се в темата – ученикът получава по-задълбочени знания по темата. Може да му се задат въпроси за да се установи дали е разбрал логическите връзки между отделните компоненти;
- Дискутирай – ученикът може да изрази своето мнение или да дискутира с други ученици;
- В края...- поставяме задача, която ученикът изпълнява самостоятелно.



Фиг. 1

**Edpuzzle.com** – Платформата е изключително подходяща за самостоятелно учене и самопроверка. Може да се използва всяко публикувано в Youtube.com видео, да се редактира, както и урок от Ted-ed.

## Средно училище с езиково обучение „А.С.Пушкин“, гр.Варна

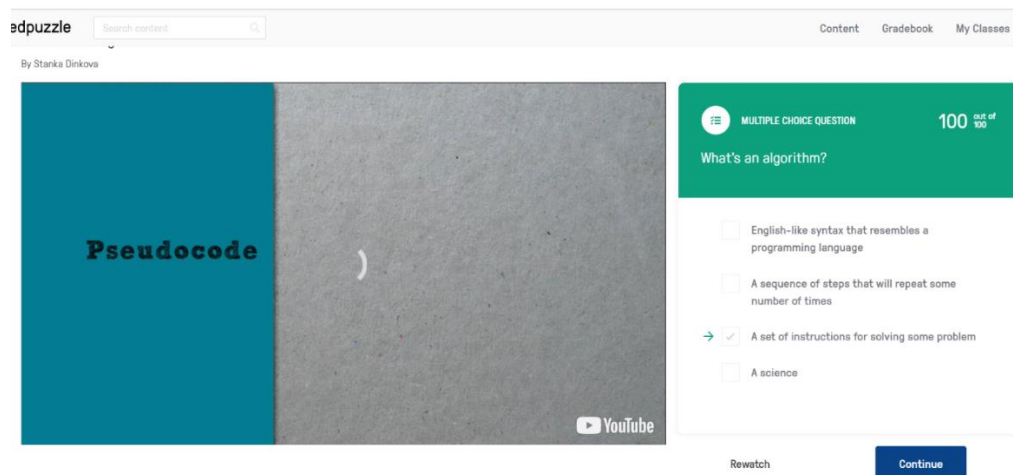


ЦЕНТЪР  
ЗА РАЗВИТИЕ  
НА ЧОВЕШКИТЕ  
РЕСУРСИ



Съфинансиран от програма  
„Еразъм+“  
на Европейския съюз

„Европейски аспекти на съвременното езиково и иновативно обучение“  
2019-1-BG01-KA101-061485



Фиг. 2

Тестовите въпроси се поставят по време на гледането. Ученикът веднага може да разбере дали отговора му е верен. Много добре се свързва с Google Classroom. Списъка с учениците може да се пренесе на платформата, без да има нужда от нов акаунт. Напредъка и развитието на всеки ученик може да се проследи за всеки урок – кой урок гледа, колко време му е нужно за да завърши гледането, на колко въпроса е отговорил. Нов урок се публикува в Google Classroom само с един клик – Update!

**Khan Academy** – е една от най-популярните платформи сред учителите по информатика, защото предлага много курсове свързани с информационните технологии и програмиране. Екипът от учениците се създава от учителя. Той възлага задачите на учениците и може да проследи прогреса им.

## Средно училище с езиково обучение „А.С.Пушкин“, гр.Варна



Съфинансиран от програма  
„Еразъм+“  
на Европейския съюз

„Европейски аспекти на съвременното езиково и иновативно обучение“  
2019-1-BG01-KA101-061485

**eduCanon** – е безплатна услуга, която е предназначена да помогне на преподавателите да използват в Обърната класна стая, като добавят интерактивни въпроси към видеоклипове от YouTube, Vimeo и Teacher Tube.

### **Инструменти които могат да се използват в началото на часа:**

Flashcards са ефективни, тъй като са базирани на принципите на въртене и запаметяване. Подходящи са за изучаване, запаметяване, изпробване себе си и другите: <https://www.cram.com/>, <https://flashcard.online/>, <https://www.goconqr.com>, [kahoot.com](https://www.kahoot.com)

Пъзели: <https://www.jigsawplanet.com/>

Публикуване на достъпно за всички ученици място: <https://padlet.com/>

<https://learningapps.org/>- сайт за създаване на игри, кръстословци и др.

Примери:

<https://ed.ted.com/on/89PBdjsg>