

Анелия Кременска

ПРАКТИЧЕСКИ ЗАДАЧИ

ПО

Информационни и комуникационни технологии
в обучението по английски език
и работа в дигитална среда,
с интегриране на изкуствен интелект

Интензивното навлизане на изкуствения интелект в преподаването и ученето на чужд език предоставя възможности, доскоро смятани по-скоро за елемент на научната фантастика. Настоящото помагало адресира най-новите тенденции в областта на интегрирането на технологии в изучаването на английския език като чужд, включително препоръките на Рамката за дигитална компетентност на преподаватели, като предлага логично надграждане с възможностите на изкуствен интелект.

Помагалото съдържа 5 задачи за практическа работа: търсене на информация, създаване на урочни планове, мултиmodalни и мултимедийни материали, интерактивни задачи и оценяване и обратна връзка. Изключително практически насочени са и добавените таблици за сравняване на ползата от различни технологии за конкретни педагогически ситуации и формуляри за рефлексия.

Задачите са съобразени с учебните програми по ИКТ в обучението по английски език и работа в дигитална среда, за подготовка на бъдещи учители в бинарни специалности на Софийския университет. Подходящи са също така и за самостоятелна работа на действащи учители, които биха искали да усъвършенстват практически умения за работа с технологии и изкуствен интелект за практиката си.

Авторът на помагалото, доц. д-р инж. Анелия Кременска е учител на учители с над 20 г. практика в подготовката на учители за работа с технологии, автор на повече от 30 публикации в областта, включително учебници и помагала.



Анелия Кременска

**ПРАКТИЧЕСКИ ЗАДАЧИ
ПО ИНФОРМАЦИОННИ И
КОМУНИКАЦИОННИ ТЕХНОЛОГИИ
В ОБУЧЕНИЕТО ПО АНГЛИЙСКИ ЕЗИК
И РАБОТА В ДИГИТАЛНА СРЕДА,
С ИНТЕГРИРАНЕ НА
ИЗКУСТВЕН ИНТЕЛЕКТ**

Анелия Кременска

**ПРАКТИЧЕСКИ ЗАДАЧИ
ПО ИНФОРМАЦИОННИ И
КОМУНИКАЦИОННИ ТЕХНОЛОГИИ
В ОБУЧЕНИЕТО ПО
АНГЛИЙСКИ ЕЗИК
И РАБОТА В ДИГИТАЛНА СРЕДА,
С ИНТЕГРИРАНЕ НА
ИЗКУСТВЕН ИНТЕЛЕКТ**

София, 2026

Анелия Кременска

Практически задачи по Информационни и комуникационни технологии в обучението по английски език и работа в дигитална среда, с интегриране на изкуствен интелект

София, 2026

© Анелия Кременска, автор, 2026

Всички права запазени. Никаква част от тази книга не може да бъде възпроизвеждана, съхранявана в информационна система или предавана в каквато и да било форма без изричното писмено разрешение на автора.

ISBN 978-954-2987-81-9

УВОД ЗА СТУДЕНТА

Помагалото съдържа указания за практически задачи по дисциплината Информационни и комуникационни технологии в обучението по английски език и работа в дигитална среда за бинарните специалности Биология и английски език и Химия и английски език на Софийския университет „Св. Кл. Охридски“. Целта е адекватно да се интегрират съвременни технологии, включително изкуствен интелект, като ефективно се използват възможностите им за нуждите на обучението по английски език, с фокус върху педагогическата им функция.

Задачите са част от комплексната оценка по дисциплината, като са съобразени с препоръките на Рамката за дигитална компетентност на преподаватели (DigCompEdu, 2024). Представени са 5 задачи, както и примерни учебни ситуации (казуси) за изпълнението всяка от тях. Задачите са организирани за работа в екип, с отчитане на индивидуален принос. За всяка от тях са дадени примери за изпълнение, критерии за оценяване и допълнителни ресурси. Изпълнението им предлага и интегриране на изкуствен интелект (ИИ), което е улеснено с идеи за запитвания (prompts) и подходящи критерии за оценка на резултатите, получени с ИИ.

Добавени са също критерии за оценяване на етичното и целесъобразно прилагане на ИИ, с което се подпомага осмислянето на потенциала и възможните предизвикателства, които носят тези динамично развиващи се технологии. Включени са и бланка за саморефлексия и теми за дискусия (фокус група) за оценка и обратна връзка на представянето на използваните технологии, включително ИИ.

ОБЩИ УКАЗАНИЯ ЗА РАБОТА

Задачите се изпълняват групово, с групи по 2 до 3 студенти. Всяка група избира примерна учебна ситуация (виж Примерни учебни ситуации), като всички задачи се изпълняват в съответствие с тази ситуация. За всяка група има съответен форум в курса в Електронната среда на Софийския университет, в който се отбелязва кои студенти работят в групата и по коя ситуация. Всички материали и чернови се предават само и единствено в съответния форум, освен при изрично указание за предаване на друго място.

Някои задачи имат специфично изискване за индивидуално изпълнение на елементи от задачата, моля обърнете внимание на указанията към всяка от тях.

Спазването на сроковете и изпълнението на всички задачи е задължително.

Успешна работа!

СЪДЪРЖАНИЕ

Увод за студента.....	1
Общи указания за работа.....	2
Съдържание	3
Примерни учебни ситуации (казуси)*	6
Задача 1 Търсене на информация	9
1. Указания	10
2. Етапи на работа	11
3. Помощни материали.....	12
4. Пример.....	12
5. Критерии за оценяване.....	14
Задача 2 Работен лист	15
1. Указания	15
2. Етапи на работа.....	18
3. Помощни материали.....	19
4. Пример	19
6. Критерии за оценяване.....	24
Задача 3 Мултимедиен материал – аудио/видео	26
1. Указания.....	26
2. Етапи на работа	31
3. Помощни материали.....	32
4. Пример.....	35
5. Критерии за оценяване.....	36
Задача 4 Оценяване	38

1. Указания.....	38
2. Етапи на работа.....	39
3. Помощни материали.....	40
4. Примери.....	40
5. Критерии за оценяване.....	47
Задача 5 Интерактивна дейност, игра, проектно-базирана дейност (убкуест).....	49
1. Указания.....	49
2. Етапи на работа.....	50
3. Помощни материали.....	51
4. Примери.....	52
5. Критерии за оценяване.....	56
Бланка за саморефлексия върху използването на изкуствен интелект (ИИ).....	58
Теми за рефлексия (фокус група).....	60
Скала за оценяване на задачите.....	61
Библиография.....	63
Ресурси.....	65
Приложения.....	66
Приложение 1 към задача 1 – бланка - списък с критерии за оценяване на електронен ресурс.....	66
Приложение 2 Резултати от търсене и аотиране на информация с помощта изкуствен интелект за нуждите на обучението по английски език.....	70
Приложение 3 Примерна бланка за работен лист (структура).....	74
Приложение 4 Примерни варианти на работен лист, генериран с помощта на ИИ, редактиран.....	77

Приложение 5 Бланка за сравнение на платформи за дизайн на работен лист за обучение по английски език като чужд.....	89
Приложение 6 Сравнение на представянето на платформи за създаване на аудио и видео материал за обучение по английски език като чужд.....	92
Приложение 7 Сравнение на платформи за създаване задачи за оценяване за обучение по английски език като чужд	95
Приложение 8 Сравнение на представянето на платформи за създаване на задачи за оценяване и интерактивни дейности за обучение по английски език като чужд	97
Приложение 9 Сравнение на платформи за създаване на интерактивни задачи/ресурси и игри	100

ПРИМЕРНИ УЧЕБНИ СИТУАЦИИ (КАЗУСИ)*

**Моля, консултирайте се с преподавателя за актуален списък с учебни ситуации за настоящата академична година.*

УЧЕБНА СИТУАЦИЯ (КАЗУС) 1

Ученици от 5 кл., ниво А1, клас от 28 ученици, 5 по-напреднали, 1 много напреднал. Тема: Представяне на граматика - Present Continuous, положителни форми и употреба за действие извършвано в момента на говоренето. Сравняване с Present Simple. Учебната зала разполага с интерактивна бяла дъска, интернет, планшети за всеки ученик, електронен учебник.

УЧЕБНА СИТУАЦИЯ (КАЗУС) 2

Ученици от 6 кл., ниво В1(1), клас от 28 ученици, 3 на по-ниско ниво, 1 нов ученик (неизвестно ниво), 3 по-напреднали. Тема: Представяне на лексика - описание на населено място, държава (My country, My hometown). Учебната зала разполага с бяла дъска, интернет, планшети за група ученици, електронен учебник.

УЧЕБНА СИТУАЦИЯ (КАЗУС) 3

Ученици от 7 кл., ниво В1(2), клас от 28 ученици, 5 на по-ниско ниво, 3 по-високо ниво, 2 със специални образователни потребности (дислексия). Тема: Представяне и практика на писане на официален имейл - лексика, граматика, структура. Учебната зала разполага с бяла дъска, интернет, планшети за всеки ученик, електронен учебник.

УЧЕБНА СИТУАЦИЯ (КАЗУС) 4

Ученици от 9 кл., ниво В1(2), клас от 28 ученици, 2 на по-ниско ниво, 4 на по-високо. Тема: Представяне на посоки - описание на маршрут, питане за посока и даване на указания за посока, (градски) транспорт. Учебната зала разполага с бяла дъска, интернет, планшети за група ученици, електронен учебник.

УЧЕБНА СИТУАЦИЯ (КАЗУС) 5

Ученици от 8 кл., ниво А2, клас от 25 ученици, 3 на по-високо ниво, 1 със специални образователни потребности (дислексия). Тема: Представяне и практика на лексика - храна, говорене - поръчване на храна в ресторант, заведение за бързо хранене. Учтивост. Учебната зала разполага с интерактивна бяла дъска, интернет, таблети за всеки ученик, електронен учебник.

УЧЕБНА СИТУАЦИЯ (КАЗУС) 6

Ученици от 5 кл., ниво А1, клас от 28 ученици, 5 по-напреднали, 2 със специални образователни потребности (със слабо зрение и дислексия). Тема: Членуване - а/ап с професии, предмети, връзка със звуци (гласни, полу-гласни и съгласни). Учебната зала разполага с интерактивна бяла дъска, интернет, таблети за всеки ученик, електронен учебник, за ученика със слабо зрение няма осигурен специализиран софтуер.

УЧЕБНА СИТУАЦИЯ (КАЗУС) 7

Ученици от 10 кл., ниво В1- 2, клас от 28 ученици, 4 на по-ниско ниво, 2 на по-високо. Прилагателни, ред на прилагателни, описание на хора. Тема: Описание по изображение (устно) и представяне на близък / член от семейството (писмено). Учебната зала разполага с бяла дъска, интернет, таблети за група ученици, електронен учебник.

УЧЕБНА СИТУАЦИЯ (КАЗУС) 8

Ученици от 9 кл., ниво А2, клас от 22 ученици, 1 на по-ниско ниво, 3 на по-високо, 3 със специални образователни потребности (дислексия). Тема: Представяне на изрази за телефонен разговор, практика (ролеви игри, въпроси - отговори), питане за уточняваща информация за резервация в хотел, пътуване, учтивост. Учебната зала разполага с интерактивна бяла дъска, интернет, таблети за група ученици, електронен учебник.

УЧЕБНА СИТУАЦИЯ (КАЗУС) 9

Ученици 6 кл., ниво А2, клас от 30 ученици, 5 на по-високо ниво, 5 на по-ниско ниво. Тема: Практика върху словоред при въпроси (да/не) и специални въпроси (Who/what и where, when, ...) със Present Simple и Present Continuous Tense. Учебната зала разполага с интерактивна бяла дъска, интернет, таблети за всеки ученик, електронен учебник.

УЧЕБНА СИТУАЦИЯ (КАЗУС) 10

Ученици от 8 кл., ниво А1, клас от 26 ученици, 4 на по-високо ниво, 2 със специални образователни потребности (дислексия). Тема: Изрази с go, have, get за ежедневието, въпроси и отговори, кратък текст. Учебната зала разполага с бяла дъска, интернет, таблети за всеки ученик, електронен учебник.

ЗАДАЧА 1

ТЪРСЕНЕ НА ИНФОРМАЦИЯ

В съвременната дигитална епоха, умението да се търси, обобщава и оценява информация е толкова важно, е от ключово значение за личното, професионалното и академично усъвършенстване както на учителите, така и на учениците (Webb& Şenaydın, 2025). Наличието на значително количество ресурси на английски език има огромен потенциал за обучение по английски език като чужд. В същото време, търсенето и оценката на това доколко даден ресурс е подходящ за конкретна учебна ситуация, изисква развита дигитална компетентност и умение за критично прилагане на критерии за качество на ресурса (DigCompEdu, 2024). В преподавателската практика неизбежно се налага да търсим и избираме различни ресурси както от гледна точка на използваната медия и модалност (виж Кременска, 2021, Тема 2), така и по отношение на авторството (пак там). За подпомагане на този процес, можем да използваме самите технологии, с помощта на които да повишим ефективността на подходящи ресурси – такива са, например, търсещите машини и изкуствения интелект. За успешната работа ще са нужни някои ключови термини (Кременска, 2021), включително такива, свързани с изкуствен интелект:

Генеративен изкуствен интелект (generative artificial intelligence, Gen AI) – вид изкуствен интелект, която може да се обучава на базата от големи количества данни, и да създава ново съдържание (текст, изображение, музика, видео, код и др.) с помощта на входяща информация и запитвания (Harvard; Martineau, 2023). Тъй като тази технология е ключова за задачите, представени в това помагало, за улеснение ще използваме съкращението изкуствен интелект (ИИ).

Големи езикови модели (large language models, LLMs) – системи като ChatGPT или Gemini, които генерират текст като имитират човешки език (Stryker).

Запитване (заявка, prompt) е входящата информация (input), която даваме на големия езиков модел чрез платформа на генеративен изкуствен интелект (Sheldon&Yasar, 2024). Качеството на отговора, даден от ИИ, пряко зависи от това колко прецизно и подробно е направено запитването

Халюцинация е ситуация, при която ИИ генерира фактологично невярна информация, включително цитира достоверно звучащи, но несъществуващи източници (Google Cloud).

С помощта на тази терминология, вече може да се запознаете с указанията, етапите на работа, примерите, помощните материали и критериите за изпълнение на Задача 1.

1. УКАЗАНИЯ

Цел

Основната цел на тази задача е осмисляне и оценяване на възможностите на търсещите машини и изкуствен интелект (ИИ) за **търсене на информационни ресурси** за нуждите на обучението по английски език. Специално внимание се обръща на предимствата и потенциалните проблеми при етичното и ефективно използване на ИИ за информация.

Задачата е подготовка за разработването на собствени материали и дейности в задачи 2 – 5.

В резултат от тази задача, ще можете да:

- **Търсите и оценявате** информационни ресурси с търсещи машини и ИИ за нуждите на обучението по английски език;
- **Избирате** подходящи ресурси (според критерии за качество);
- **Обобщавате получената информация** (в таблици, сравняване);
- **Анализирате ефективността** на търсенето (според критерии за ефективност).

Време за изпълнение (краен срок) – 2 упражнения, самостоятелна работа.

Очаквани продукти:

1. Попълнени бланки за качество на ресурса (списъци с отметки, виж Приложение 1), за всеки избран ресурс, общи за групата.
2. Списък с анотирани ресурси, описани с използване на MLA стил за цитиране – носи бонус точки (до 5 т.) - индивидуално.

2. ЕТАПИ НА РАБОТА

- 2.1.Изберете търсеща машина/и или ИИ платформа/и. Препоръчително е всеки екип да избере поне една платформа за ИИ.
- 2.2.Задайте параметри на търсенето, като спазвате указанията за структура на запитване, включително ограничения и изисквания за източниците (виж структура на запитване (prompt) – помощни материали).
- 2.3.Изберете от резултатите, като приложите критериите за качество на ресурс (Приложение 1). В случай че не са подходящи, повторете търсенето като коригирате зададените параметри (прецизиране, уточняване, стесняване/разширяване на търсенето).
- 2.4.Повторете за 5-10 ресурса, като работите в група да оцените кои да опишете в общи за групата бланки. Предайте в рамките на занятиято.
- 2.5.Направете проверка (оценка) на получените резултати за автентичност и халюцинации (в случай на използване на ИИ).
- 2.6.Предайте бланките до следващото занятие (виж сроковете в електронната среда на курса).

3. ПОМОЩНИ МАТЕРИАЛИ

3.1. Структура на запитване (prompt).

1. **Роля:** задаване на роля, от позицията на която платформата за ИИ да генерира отговор.
2. **Задача:** ясно и конкретно формулирайте целта на запитването, краен резултат – например план на урок, формулиране на задача, създаване на тестови въпрос и т.н.
3. **Контекст:** описание на преподавателския контекст – възраст и брой ученици, ниво на владение на английски език, специфика (напр. разлика в нивото), времетраене на урока/дейността, всякакви други подходящи подробности, които биха направили отговора по-конкретен.
4. **Формат на резултата:** уточняване на вида, в който искаме да получим отговора – таблица, текст, списък, изображение и т.н.
5. **Ограничения:** задаване на рамка с ограничения, например използване само на автентични ресурси, цитиране на източниците, брой задачи, примери и т.н.

3.2. Примерни критерии за сравнение на ресурс (материал) за приложение в обучението по английски език като чужд (Приложение 1).

4. ПРИМЕР

4.1. Пример за търсене и аотиране на информация с помощта изкуствен интелект за нуждите на обучението по английски език.

Запитване:

I'm a teacher of English as a foreign language to teenage students, level A2-B1. They must prepare a project on global warming in English. Make a list of up to 15 reliable sources of information for

my students to find information for their projects. The sources must contain information on the main problems caused by global warming, potential sources of global warming, what can each one of us change in their everyday activities to help lower global warming impact (practical suggestions/advice). The sources should be easy to read (e.g. adaptable for students' level of proficiency, have a glossary on terminology). Make the list in MLA style, with up to 150 words relevant annotation, including a link.

4.2.Пример за търсене и аотиране на готови информационни ресурси

Запитване

I'm a teacher of English as a foreign language to young students, level A1-B1. They need to practice vocabulary at their level, on topics such as family, daily activities, everyday objects, numbers, animals, etc. Make a list of up to 15 reliable sources with readymade materials or interactive games for my students to practice on their own or as a competition in class. The sources must support both anonymous and easy-to-log-in options for the students, possible feedback for students' performance for the teacher, customizable activities. The sources must be free or low cost. Make the list in MLA style, with up to 150 words relevant annotation, including a link.

Продукт: Приложение 2.

4.3.Пример за търсене и аотиране на информация за софтуер за нуждите на обучението по английски език

I'm a teacher of English as a foreign language to teenage students, level B1-B2. They have to write essays of different types such as argumentative, opinion, discussion and opinion, narration, description. Make a list of up to 15 reliable platforms which can be used as preliminary assessment against criteria set by me (such as grammar, punctuation, organization, cohesion and coherence, word order,

vocabulary, style, etc.). Add platforms to check for plagiarism, including an AI generated text. The sources must be free or low cost. Make the list in MLA style, with up to 150 words relevant annotation, which clearly highlights if the platform supports also automatic feedback and suggestions for improvement, including a link.

5. КРИТЕРИИ ЗА ОЦЕНЯВАНЕ

Критерий	Описание	Да/не/ неужда от редакция	Забележка
1. Избор на ресурс и софтуер	Ресурсът не е демонстриран по време на занятия, не е описан в учебника или учебно помагало и съответства на избраната учебна ситуация		
2. Описание за поделене	Ресурсът е описан коректно и изчерпателно в бланката		
ОБЩО (TOTAL)		5	

ЗАДАЧА 2

РАБОТЕН ЛИСТ

Подготовката и планирането на урок често са свързани с изработването на допълнителни указания, задачи и материали за учениците, събрани в работен лист за улесняване на работата, под формата на методическа разработка за преподавателя, като бележки при самото провеждане на учебния час и анализ на резултата от дейностите (виж Теми 3 и 4, Кременска, 2021). ИИ може да направи тази подготовка по-ефективна, например: за адаптиране на подбрани текстове, генериране на авторско съдържание, създаване на варианти на задачи с цел персонализиране на обучението (диференциация), интегриране на външни ресурси (аудио, видео, интерактивни игри и др.) по зададени критерии, генериране на инструкции за ученици и учители и др. (Peachey, 2024; Sofronieva et al, 2025.a; Sofronieva et al, 2025b). Създадените с помощта на ИИ материали задължително трябва да се проверяват от преподавателя както за научна и фактологическа достоверност на съдържанието, така и за етично използване на ресурси – цитиране, лицензи (Slavov et al, 2023).

Настоящата задача предоставя възможност за практическо приложение на тези възможности на технологиите за създаване на работен лист за конкретна учебна ситуация (казус).

1. УКАЗАНИЯ

Задача се състои в изработването на мултимодален работен лист (комбинира текст, изображения и връзки към ресурси) за ученици и за учител, в два варианта: за използване на хартия или в електронна форма (на екран).

Работният лист (Приложение 3) трябва да съдържа 3 – 5 задачи за учениците, кратък увод, задача за четене/слушане, задача за писане/говорене, интерактивна задача (игра) за ситуацията (казуса), избран от всяка група. Задачите трябва да са описани и да е отбелязано какви материали ще са нужни – планирайте поне един текст с

изображения, подходяща форма на оценяване (напр. въпроси за четене с разбиране), аудио или видео материал (за слушане, говорене), игра или викторина. самият Работният лист трябва да съдържа подредени задачи за учениците с указанията към тях, като са добавени такива, свързани с използваните технологии, където е необходимо. Вариантът на работния лист за учителя е със същото съдържание, с добавени инструкции за учител – за използвана технология, необходими технически средства, интернет, разпечатани материали и т.н. Самите материали (аудио, видео, игри, тестове и оценяване) ще бъдат изработени в резултат от следващите задачи, според описаното в работния лист съдържание и задачи за учениците.

Създаването на работния лист може да стане и с помощта на ИИ, като в този случай е необходимо да се опишат използваните заявки, както и да се сравнят резултатите получени с различни платформи за ИИ. Това е особено важно с оглед на потенциала на ИИ за създаване съдържание, което може да изглежда отлично от гледна точка на граматиката и лексиката на английския език, но да не отговаря на нуждите на преподавателския контекст и конкретните ученици.

Цел

В резултат от тази задача ще можете да:

1. Прилагате критериите за четивност, дизайн и при създаване на учебни задачи за обучение по чужд език, базирани на текст и изображение.
2. Прилагате на дизайн, подходящ за използваната модалност, медия и технологии.
3. Създавате работен лист, готов за използване в реален час за конкретна учебна ситуация (описана в съответния за групата казус), пригоден за използване както в електронна форма, така и за отпечатване на хартия.
4. Давате указания за учител, свързани с използването на технологии при реализацията на конкретни задачи.

5. Оценявате и редактирате резултатите от генерирани с ИИ работни листове.

Очаквани продукти

1. Работен лист (за печат).
2. Работен лист (за електронна форма).
3. Работен лист за учителя – с добавени указания за преподавателя.
4. Папка с файлове - аудио или видео, допълнителни изображения (ако има).
5. * Копие от оригиналните запитвания към изкуствения интелект, който сте приложили за създаване на задачите или работния лист като цяло (в общ документ за всички участници в групата, с изрично указани секции с имената на всеки студент). При използване на различни платформи, първоначално започнете с еднакво запитване (prompt).
6. * Попълнена бланка за сравняване на платформите изкуствен интелект (Приложение 5).

Всички продукти са общи за групата, със съответни логични наименования на файловете, имена и факултетни номера в текстовите файлове. Представят се във форума на групата, след проверка дали съответстват на изискванията (т. 5) и в съответния срок (указан в електронната среда на курса).

Забележка: препоръчително е да не се създава/генерира собствено учебно съдържание, а да се използват качествени готови ресурси, например от учебна система по избор или намерени в Задача 1.

2. ЕТАПИ НА РАБОТА

1. Изберете типове задачи (за слушане/четене/писане/говорене) и подредането им в рамките на един учебен час (виж Приложение 3).
2. Уточнете учебен материал, подходящ за казуса (от учебна система по избор, от достъпен достоверен източник, резултат от предходната задача 1, генерирано с ИИ*). Предвидете допълнителна задача за по-напреднали ученици, за такива със СОП.
3. * При търсене и генериране с ИИ, задължително опишете използваните запитвания (prompt) в отделен файл. Уточняващите запитвания (итерации), както и неуспешните, също се запазват, както се събират в общ за групата документ.
4. Изберете технология/и медия за представяне на учебния материал, в съответствие с типа задача и избрания материал. Предвидете резервен вариант (в случай, че има проблем с избраната технология).
5. Подредете учебното съдържание (текст) във всяка задача, като добавите подходящи изображения.
6. Предвидете размер и разположение според медията, с която ще се представят, както и за случаите на специални потребности на учениците.
7. Формулиране на указания за учениците за всяка задача.
8. Формулиране на указания за учител за всяка задача.
9. Апробиране на задачите, със засичане на време за реализация.
10. Редактиране за представяне на хартия/в електронен вид, за ергономичност на дизайна.
11. Запазете с подходящо наименование и представете във форума на групата до крайния срок.

3. ПОМОЩНИ МАТЕРИАЛИ

1. Примерна бланка за работен лист Приложение 3.
2. Примерно изпълнение на работен лист (за електронно представяне и за печат, Приложение 4)
3. Бланка за сравняване на платформи за ИИ (Приложение 5)

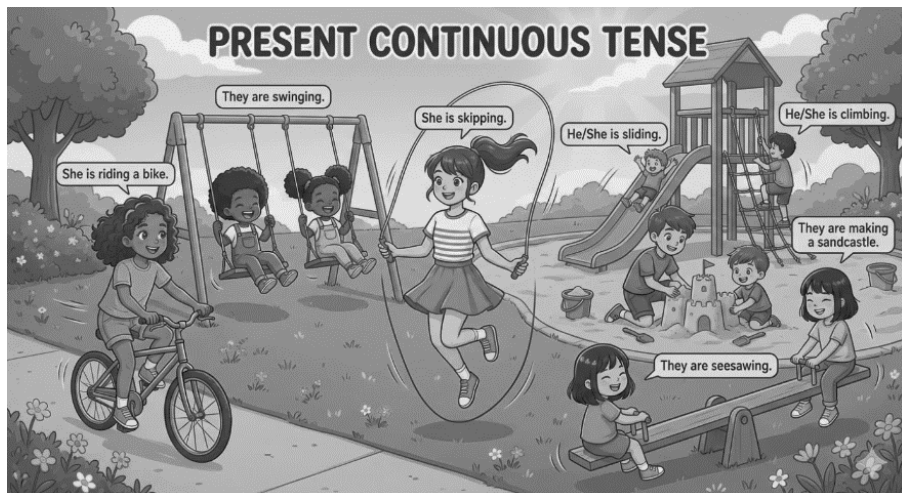
4. ПРИМЕР

4.1. Пример за създаване на изображение за работен лист по описание

Запитване (Gemini):

I'm a teacher of English as a foreign language to students in 8 grade, A1 level. Create an image to Present Continuous tense. The image is a playground, with 10 children. Child 1: skipping, a girl with a ponytail, red skirt and white and blue striped t-shirt. Child 2: riding a bike, a girl with curly brown hair, yellow t-shirt and shorts. Children 3 and 4: swinging, a boy and a girl in matching outfits, twins, in blue and pink respectively, Afro, smiling. Children 5 and 6: making a sandcastle in a sand spot on the right side of the playground, two boys, different ages. Children 7 and 8 swinging on a saw swing, two girls different age, Asian. Child 9: sliding from a tower. Child 10: climbing on the side on a rope staircase. Make the picture in bright but nice colors, sunshine, some grass, anime style.

Результат:



4.1. Пример за създаване на изображение за основа на видео, по описание

Запитване (Canva)

Design a kids' room with a window on the left, empty desk under it, a bed ahead, a shelf over the bed and a wardrobe on the right. There is a rectangular carpet on the floor.jpg

Резултат:



4.2. Пример за работен лист

Задача: Направете работен лист за вашата учебна ситуация, който се състои от три задачи. Първата задача да е базирана само на текст, втората – на текст и изображение, третата на текст и аудио или видео. Добавете място за име на ученика, клас, дата. Работният лист да има вариант за печат (с черно-бели изображения) и вариант за електронно представяне. Напишете подходящи указания за всеки от двата варианта.

Пример: Работен лист за ученици 13-14 г, ниво А2-В1.1. Тема: стаи на къща, мебели. Подтема: предлози за място

Task 1. Reading comprehension

Task 2. Visual dictation

Task 3. Describe a place

Piter's house

Примерно запитване (prompt):

I'm a teacher of English as a foreign language, students 13-14 years old, A1 -B1 level of fluency. Design a handout for house and furniture, title Peter's house. It contains a warm-up on the topic, three tasks, a game and interactive activity for the students to do at home. Activity 1: Write an up to 200-word text about a two-story house, with rooms: attic, bathroom, cellar, three bedrooms, kitchen, dining room, hall, living room, study. Add appropriate words describing furniture for level A2-B1. Add a comprehension exercise for checking if students know all the words related to furniture and rooms, e.g. matching definitions. 10 min. Activity 2: Describe a place. Group activity for 3-4 students in a group. Each one is given a different room to describe. They have 10 min to prepare a 1 min description, which one of them to read to the rest of the class. The more detailed, the team wins more points. Generate different pictures for 5 rooms. 10 min. Activity 3 Listen to the description of a room and complete

the plan. The plans are checked against an answer sheet (10 min). Add an empty L-shaped plan of a room, with a script for the description. Activity 4: Describe a place A group activity one student to describe a place they live at, the rest make notes, then draw a plan together. The resulting plans to be presented (20 min). Provide possible extra words, e.g. block of flats, apartment, floor. Provide the handout in a downloadable word file. Add appropriate illustrations for the teacher and the students.

Забележка: Изображенията се генерират отделно.

Резултат:

Виж **Приложение 4**, редактиран работен лист за електронно представяне и за отпечатване на хартия.

6. КРИТЕРИИ ЗА ОЦЕНЯВАНЕ

Критерий	Описание	Да/не/ неужда от редакция	Забележка
1. Ясна цел и контекст	Целта е ясно дефинирана и съответства на казуса (напр. B1 level, Past Simple).		
2. Учебен материал	Съдържанието (генерирано с ИИ* или подбрано от учебна система/друг източник**) съответства на зададеното ниво и тема, е езиково правилно, актуално и методически обосновано за преподаване на английски език като чужд. Изображенията са подходящи за илюстрация на учебното съдържание.		
3. Указания за работа	Инструкциите са ясни, кратки, логични и на достъпен английски език, подходящ за нивото. Ученикът знае точно какво да прави във всяка стъпка. Указанията за учителя са ясни и подробни, отчитат възможността за проблем с използваните технологии.		

Критерий	Описание	Да/не/ нужда от редакция	Забележка
4. Естетика и ергономичност	Балансирано разположение на текст и изображения. Естетично и ергономично оформление (цветове, размер, букви, качество на изображение, балансирано разположение на екран - лист)		
5. Готовност	Материалът е готов за използване в класна стая		
	Наличие на две версии: за електронно представяне (на екран – монитор, интерактивна дъска, телефон) и на хартия, наличие на указания за учител		
ОБЩО (TOTAL)		20	

*В този случай е задължително да се направи проверка за достоверност (фактическа, граматика, използване на лексика) и съответствие с нивото на владеене на английски език от учениците

** Задължително са цитирани използваните източници

ЗАДАЧА 3

МУЛТИМЕДИЕН МАТЕРИАЛ – АУДИО/ВИДЕО

Съвременните технологии позволяват да създаваме разнообразни мултимедийни и мултимодални материали за нуждите на обучението по английски език, както и да адаптираме готови такива (напр. чрез добавяне на субтитри), в случай, че са споделени с такава възможност (виж Тема 5, Кременска, 2021). Изключително ценна е възможността за трансформиране на една модалност в друга – напр. текст в аудио или видео, изображение във видео, добавяне на текст към изображение, интерактивни задачи във видео и т.н. Така се осигурява възможност за адресиране на различни потребности (напр. според стила на учене), като прави обучението по-достъпно и по-ефективно (Bahari et al, 2025).

1. УКАЗАНИЯ

Тази задача се състои в изработването на кратки аудио и видео файлове, свързани със задача 3 от работния лист на екипа. Учебният материал трябва да съответства на контекста (казуса) на съответната група.

Цел

В резултат от тази задача ще можете да:

1. Прилагате критериите за мултимедийен материал за обучение по чужд език, базирани на комбинации от текст, изображение, аудио и видео.
2. Прилагате дизайн, подходящ за използваната модалност, медия и технологии.
3. Създавате мултимедийен материал, готов за използване в реален час за конкретна учебна ситуация (описана в съответния за групата казус).
4. Давате указания за учител, свързани с използването на технологии при използването на материала.

5. Оценявате и редактирате резултатите от генерирани с ИИ материали.

В основата на всеки аудио и видео материал е **създаването на сценарий**. Той включва както конкретното съдържание (реплики), които учениците ще чуват и виждат, така и указания за това кой говори, с какъв тон, на какъв фон (например на шум от улица, с изображение за самата улица – в случай на видео). Сценарият се разделя на **сцени** – отделени по съдържание, с различен фон или с действие, включено на един фон. Дължината на реално произнесените реплики се определя от целите на дейността и нивото на обучаемите, за които е предназначено. Например, задача за слушане и разпознаване на звуци за ниво А1 може да съдържа 5 думи, всяка произнесена 2 пъти, с различен глас за всяка дума.

За изработването на аудио:

Елементи:

1. Диалог или монолог, т.е. **конкретните думи**, които трябва да бъдат казани (сценарий). *Могат да бъдат генерирани с ИИ – Gemini, ChatGPT, Canva AI, Grok, като задължително трябва да бъде проверен за съответствие с нивото на учениците, особено в случаите със свободен текст – монолог и диалог (разговор), за които трябва да съответстват на предварително зададени критерии за ниво, тема, тон (например информативен, спор, дискусия и т.н.), обем на текста.
2. **Аудио (запис или генерирано)** – качествено, с глас, който се чува ясно. Може да бъде реализирано с TTSMaker, Audacity, Canva Voice Over, вграден софтуер за запис на аудио, софтуер за генериране тип текст-към-говор.

Аудиото може да е изработено като отделни кратки записи (ако е с примери), кратък текст (за слушане с разбиране, за указания за изпълнение, монолог), или разговор (двама и повече участници).

Дължината на записа се определя според нуждата на конкретната дейност, като съдържанието на текста за произнасяне – между 50 (за ниво А1) и 150 думи (за ниво В2).

За изработване на видео:

Изисквания:

Видеото започва със заглавна сцена, съдържаща **темата на видеото, нивото**, за което е предназначено, **автор/и** на материала. В случая, от работния лист с примера за предлозите (виж Задача 2, т. 4.1.), сценарият съдържа 6 сцени – по една за всеки предлог, като може да се включи и 7 сцена – с всички предлози като обобщение. На края на видеото трябва да има сцена за **година на създаване**, автор/автори (ако липсват в заглавната сцена) и **контакти, институция, дисциплината**, за която е изработено.

Елементи:

1. **Структура на сценария** – заглавна сцена, мин. 5 съдържателни сцени, финална сцена. Ориентация на видеото според това на какво устройство ще се гледа най-често, напр. хоризонтално, пропорции 16:9.
2. **Съдържанието на сценария** включва както конкретните думи, така и описание на участниците, тонът, който използват, взаимодействието между тях. Необходимо е и подробно описание на визуалната част на всяка сцена – обстановка, облекло на говорещите, жестове и др.

* Както при създаването на аудио, и тук сценарият може да бъде генериран с ИИ – Gemini, ChatGPT, Canva AI, Grok, при същите условия за съответствие с темата и нивото на обучаемите.
3. **Видео файл** – записът може да бъде създаден както със софтуер за видео, така и да бъде изцяло генериран с ИИ.

Подходящи платформи са, например Canva (безплатна версия за 30 дни), Adobe Express, Animaker, PowToon, Video Scribe (7 дни безплатно), VEO3 (безплатна версия).

Забележка: Преди да започнете да избирате софтуер за изработване на аудио, и особено на видео, е важно да имате ясно написан конкретен сценарий. Така ще можете да сравните възможностите на две – три платформи (доколко лесно се работи с различни видове софтуер) - и да изберете най-подходящата за конкретния материал, време, с което разполагате, както и според усилието за работа с платформата/софтуера, което те изискват от вас. Също би било добре да формулирате предварително заявка (задание) за генериране на видео с ИИ, ако планирате да използвате такъв. В този случай е необходимо да приложите първоначалната заявка, както и сравнителната таблица (при използване на повече от една платформа за ИИ) с оценка на резултата (Приложение 7).

Критерии за оценяване на качеството на сценарий

- 1. Съответствие с темата** – проверете дали има пълно съответствие с целите и темата на урока и дейността - обхванато ли е учебното съдържание, напр. всички ли предлози са използвани.
- 2. Съответствие с нивото на английски език** – по отношение на граматика, използвана лексика, скорост на говорене, така че да съответстват на Общоевропейската езикова рамка (CEFR level). Възможно е да се налага редакция: опростяване на синтаксиса или да се заменят думи, които са по-рядко използвани, с по-подходящи за нивото. *Тази стъпка може да се реализира и с помощта на ИИ и софтуер за определяне на ниво, напр. Twee, ChatGPT, Lextutor. В този случай, обаче, е задължително и проверка от човек за съответствие.

3. **Продължителност и скорост на говорене** – продължителността зависи от целта на задачата и нивото на обучаемите. Например, за ниво А1 аудио за слушане с разбиране може да бъде около 1 -2 мин., докато за ниво В1 подобна задача може да е и 5 мин. Скоростта на говорене е добре да е естествена (без забавяне), но за А1-2 да е с по-големи паузи, повтаряне, по-кратки изречения.
4. **Яснота и подсказване при потенциално непознати думи** – има ли лексика, която е възможно да е нова за обучаемите и възможно ли е значението на такива думи да бъде разбрано (отгатнато) от контекста? Сценарият може да съдържа визуални подсказвания, например изписване на думата като етикет на предмет, или използване на синоними и описание на думата.

Очаквани продукти:

1. Аудио mp3
2. Видео mp4
3. Два броя сценарии, word pdf
4. * Списък с линкове към външни платформи, ако са използвани такива
5. *Списък с използвани първоначални запитвания (при използване на ИИ), както и целите разговори (по преценка на екипа, ако са интересни като резултати или са се получили „халюцинации“).
6. *Анализ и сравняване на използвани платформи за ИИ (Приложение б).

2. ЕТАПИ НА РАБОТА

1. Изберете учебно съдържание в съответствие с учебния контекст (казус) за групата, след което напишете сценарий:
 - За аудио файл – какво трябва да бъде казано (конкретните думи), от кого (участници в репликата/разговора), на какъв шумов фон (напр. улица), с какъв тон (напр. любезна молба).
*Сценарият може да бъде генериран с помощта на ИИ, като се използват зададените параметри и структурата на запитване, разгледана в предходната задача. Примерни платформи, с които това може да стане: Gemini, Canva AI, Chat GPT, Grok.
 - За видео файл: минимум 5 сцени + заглавна и финална (титри, с темата, за какво ниво е, имената на участвалите в създаването на видеото, дата, институция). Необходимо е да имате сценарий, евентуално същите платформи за ИИ, в който да са уточнени точните думи на героите по сцени, тона, взаимодействието, обстановка, ориентация и пропорции (напр. хоризонтално, 16:9, за гледане на екран, или вертикално- за ползване от мобилен телефон).
2. Проверете дали сценарият отговаря на критериите за съответствие на темата, ниво на владеене на английски език, обем (брой думи, времетраене), необходимост от адаптиране на използваната лексика (опростяване, добавяне на подсказване за значението на потенциално непознати думи).
3. Всеки член на групата избира различен софтуер. В случай на използване на ИИ: използвайте едно и също първоначално запитване за различните платформи, приложете в общ за групата файл, като укажете изрично името на студента, който го е ползвал.
4. Създаване (генериране)
 - За аудио: може да стане с всеки софтуер за запис на говор, включително с мобилен телефон. Примерна платформа за генериране на говор: TTSMaker, Canva voice over, Audacity.

- За видео: видео може да бъде създадено с всеки софтуер за презентации, като се използват настройки за автоматична смяна на слайдове, включително Powerpoint, Canva (AI), Prezi. Друг вариант е запис на видео от екран, напр. OBS studio. Кратки видеа могат да бъдат генерирани с платформи за ИИ (напр. с Canva, Adobe Express, Animaker, PowToon, Descript), като те могат да бъдат допълнително сглобени в по-дълго видео със софтуер за обработка на видео.
- 5. Запазване на компютър (сваляне) и споделяне във форума на групата, споделяне чрез линк.

3. ПОМОЩНИ МАТЕРИАЛИ

3.1. Примерен сценарий за видео

Заглавие – The Lost Pencil

Герои: Лиъм (Liam, teenage boy) и Ема (Emma, teenage girl)

Обстановка: стая на тинейджъри, разхвърляна, легла, бюро, чанти, книги и дрехи

Вид на видеото: реалистично (realistic), анимационно (cartoon), рисунка (doodle), хоризонтално, размер 16:9

Продължителност: около 100 думи.

Сцена 1 – Messy Bedroom (wide shot, 16:9) Clothes and books everywhere. Liam looks worried. Liam (voice-over): My pencil is gone! It must be in this room somewhere.

Сцена 2 – Desk Close-Up Emma points at the desk. Emma (voice-over): Look! There's a notebook on the desk. Maybe your pencil is there.

Сцена 3 – Bedside Area Liam kneels and checks under the bed. Liam (voice-over): No, it's not under the bed either.

Сцена 4 Two Boxes Emma looks between two boxes. Emma (voice-over): Wait! What's that between the boxes?

Сцена 5 – Chair and Bag Liam smiles, picking up the pencil. Liam (voice-over): Found it! It was next to my bag all along!

3.2. Примерна заявка за генериране на сценарий

Target Goal: Generate a **video script** for A1 teenage EFL students practicing **prepositions of place (in, on, under, next to, in front of, behind, between)**.

The Prompt: "Generate a **video script** for A1 teenage EFL students practicing **prepositions of place (in, on, under, next to, in front of, behind, between)**. The dialogue should be between **90 and 120 words** and feature two teenage characters looking for a lost school item in a messy bedroom. The dialogue **must** use at least one example of **five** different prepositions. For each line, include a clear **visual description** for the video scene that shows the preposition in action. Use only high-frequency A1 vocabulary."

3.3. Примерен сценарий за видео генериран с ИИ (Gemini)

Сцена #	Герой / реплика	Описание	Предлог
1	Liam: Maya! Where is my phone? I need it now.	Liam is standing in a messy bedroom, looking worried.	N/A
2	Maya: Calm down, Liam. Is it on your desk?	Maya points to a desk. The camera clearly shows a stack of books on the desk.	on
3	Liam: No, it is not on the desk. Maybe it is in my backpack?	Liam quickly opens his backpack and looks inside. The camera focuses on the empty bag.	in
4	Maya: Look! Is that your case under the bed?	Maya bends down. The camera shows the phone case lying clearly under a single bed.	under
5	Liam: Check the box. I think it is between the blue book and the red book.	Maya points to a shelf. The camera zooms in on the phone nestled between two books.	between
6	Liam: Ah, yes! Thank you, Maya! It was there all the time.	Liam smiles and takes the phone. He puts it next to his lamp.	next to

4. ПРИМЕР

4.1.Аудио

Вид на задачата: аудио диктовка (виж работен лист, задача 3, Приложение 5)

Сценарий (генериран с помощта на Gemini, редактиран за съответствие на нивото)

This is a small, L-shaped bedroom. The **door** is on the shorter wall on the left.

When you walk into the room, the first thing you see is a **bed**. It's a single bed and it is placed against the longest wall, in the middle.

Next to the head of the bed, there is a small **nightstand**.

The **window** is on the wall opposite the door.

In the corner next to the window, there is a large, square **wardrobe**.

Finally, in the other corner, in the short part of the 'L' shape, there is a small **desk** with an **office chair** in front of it.

Запис: генериран с TTSMaker

Бележка: Всички видео и аудио файлове от примерите са достъпни на akremenska.eu

Видео (с Canva)

Използван е генерираният и редактиран сценарий (Помощни материали т. 3.1.) за видео – демонстрация на предлози с помощта на Canva AI, за основа е използвано генерираното с Canva изображение, пример 4.1, Задача 2. (виж <https://akremenska.eu/publications/books/>)

4.2.Видео с (с Canva), изработено на база на изображение (виж akremenska.eu)

5. КРИТЕРИИ ЗА ОЦЕНЯВАНЕ

Критерий	Описание	Да/не/ неужда от редакция	Забележка
1. Ясна цел и контекст	Целта е ясно дефинирана (напр. B1 level, Past Simple).		
2. Учебен материал	Съответствие на изискванията за съдържание за аудио (звук, използван софтуер, споделяне на файла и описание) и видео (звук и изображения, 5 сцени, заглавна със заглавие и година на създаване, финална сцена с имена на създател/и, институция, дисциплина)		
3. Избор на технология	Избор на технология и адекватно използване на възможностите		
4. Естетика и дизайн	Балансирано разположение на текст и изображения. Използване на интерактивност (където е приложимо).		
5. Работещи примери	Всички линкове работят, файловете са технически изправни и е спазена логическа		

Критерий	Описание	Да/не/ нужда от редакция	Забележка
	последователност на дейностите. Мотивиране на избора на технология.		
Готовност	Материалът е готов за използване в класна стая		
	Наличие на сценарии, аудио и видео файл, *използвани платформи и ИИ, * заявки		
ОБЩО (TOTAL)		20	

ЗАДАЧА 4

ОЦЕНЯВАНЕ

Всички дейности имат елемент на оценяване (не оценка!) (виж Тема 7 и модел на дейност по Beetham в Кременска, 2021), с който се удостоверява доколко целите на дейността са постигнати. Въвеждането на технологии за оценяване е традиционно и дава безспорни предимства за персонализация, за достъпност и обективност. С навлизането на ИИ се реализира и доскоро хипотетичната възможност да се дава обратна връзка за свободен текст, не само при създаването и проверката на задачи от затворен тип (с избор, за свързване, за попълване на празно място и т.н.). По този начин учениците могат самостоятелно и ефективно да редактират текстове, да прилагат критерии, да генерират идеи, да подобряват стила си, да упражняват говорене и произношение. Създаването на подходящо формулирани задачи и критерии за оценяване също може да бъде подпомагано от ИИ, напр. генерирането на въпроси към текст, даване на автоматична обратна връзка по отношение на правилно използване на граматика и лексика, предложения за подобрения на стил при есе и др.

1. УКАЗАНИЯ

Цел на настоящата задача е да се създадат подходящи елементи за оценяване към задачите от работния лист, както и самостоятелна задача, за съответния контекст на групата. Поне един продукт от задачата трябва да бъде тест.

Очакван продукт:

1. Формулиране на елементи към задачи 2 и 3 5 – 10 тестови въпроса Въпрос, тестова единица, айтъм с различни технологии за всеки от групата (мин. 3 различни 5 до 10 тестови единици (айтъма, въпроси) от минимум три вида - множествен избор (от 3 или 4 избора), падащо меню, кратък отговор, влачене (свързване), отворен отговор, свързване, попълване на празни места (cloze).

2. Формулиране на задачата за оценяване според целите.
3. Подходящи изображения/кратки видеа
4. Връзки към задачите, публично споделени

2. ЕТАПИ НА РАБОТА

1. Поставете ясна цел: включване на въпроси в представяне на нов материал (за поддържане на внимание); бърза проверка на разбиране; игра, викторина, състезание за преговор; за формиращо или сумативно оценяване; за самоподготовка и упражнение; и т.н.
2. На базата на предходните задачи, в контекста на съответната група, създайте минимум 5 айтъма, от минимум 3 вида, съответстващи на поставената цел. За всеки екип може да бъде поставена повече от една цел, в зависимост от учебния материал и целите на дейностите.
3. Обсъдете съдържанието на всеки айтъм, както и с какъв софтуер за представяне може да се изпълни.
4. Всеки от членовете на екипа избира различен софтуер за представянето на задачата и тестовите единици, ако е необходимо се преработва формулирането на айтъма така, че да съответства на техническите възможности на софтуера, като се запазва педагогическата му функция.
5. Примерни платформи (софтуер) за създаване на тестовете: Kahoot! (безплатна версия), Learning Apps (безплатно, библиотека), Book widgets (Free Trail), Quizizz, Quizlet (30 дневно безплатно използване), Mentimeter (безплатна версия), Google Forms. За сравнение на възможностите на някои често използвани платформи за създаване на задачи за оценяване виж Приложение 8.
6. Представяне и споделяне на задачата с различните платформи, създаване на линк/код. За споделяне с ученици и

демонстрация как работи, аргументиране на избора на платформа и **видове тестови единици**, които поддържа, плюсове и минуси

7. *За генериране на инварианти на айтъмите може да използвате генеративен ИИ по ваш избор, като в този случай е необходимо да добавите: а) първоначалната заявка (запитване, prompt) към ИИ, заедно с генерираните отговори; б) поне два различни ИИ с една и съща първоначална заявка; в) анализ на резултатите и сравнение на представянето на ИИ (Приложение 9).
8. *Някои платформи поддържат собствен ИИ.

3. ПОМОЩНИ МАТЕРИАЛИ

Приложение 8 Таблица за сравнение на платформи за задачи за оценяване

Приложение 9 Сравнение на представянето на платформи за създаване на задачи за оценяване и интерактивни дейности за обучение по английски език като чужд

4. ПРИМЕРИ

Цел за всяка дейност: В края на дейността, учениците трябва да могат при зададен контекст да използват правилна форма и употреба на Минало просто време (Past Simple Tense) - правилни и неправилни глаголи (regular and irregular verbs).

4.1. Пример с Quizizz: "Past Simple Detective Challenge"

Педагогическа идея:

Викторина (състезание), игровизация (gamification) на обучението, при която учениците са детективи, които отговарят на въпроси за минали събития.

Технологично изпълнение:

Учителят създава викторина с различни по вид въпроси. Учениците се включват чрез споделен код и отговарят на въпросите със собствено темпо или в реално време (като състезание). Въпросите могат да включват:

- **Множествен избор** (multiple choice) – например изберете правилната форма на минало просто време (Past Simple Tense form).
- **Попълване на празни места** (fill-in-the-blank) – допълнете изреченията с правилната форма за минало просто време на дадения глагол.
- **С отворен край** – например, опишете какво правихте миналите почивни дни (събота-неделя).
- **Рисуване** – нарисуйте нещо, което направихте вчера. Дискутирайте/ напишете параграф от 50 думи за описание на нарисуваната дейност.

Примерни въпроси:

1. (*Multiple Choice*) Yesterday, I _____ (go) to the park. a) go b) went c) gone d) going
2. (*Fill-in-the-Blank*) Last night, she _____ (study) for her exam. *Отговор: studied.*
3. (*Open-Ended*) What did you eat for breakfast this morning?
4. (*Poll/Opinion*) Did you enjoy your last holiday? *Кратка анкета, която цели да предизвика учениците да мислят за минали събития.*
5. (*Draw*) Draw something you did last Saturday. *Учителят може да използва част от рисунките за следваща дейност за говорене или писане – Разкажи ми за нарисуваното, като*

използваш минало просто време ("Tell me about your drawing using the Past Simple Tense.")

Анализ: Тази дейност може да се използва за преговор на минало просто време, като включва правилни и неправилни глаголи. Елементът на игровизация и състезание поддържа интереса на учениците, в същото време разнообразните по вид въпроси дава възможност за диференциране на обучението за различни стилове на учене, за контролирана и по-свободна практика. Така ученици с различно ниво и стил на учене ще имат възможност да се включат активно.

4.2. Пример с Kahoot!: "Past Simple Rapid Fire"

Педагогическа идея:

Състезателна викторина, за бързина на реакцията, която проверява за кратко време усвояването на формите на минало просто време (Past Simple Tense).

Технологично изпълнение:

Учителят създава викторината като "quiz" в Kahoot!, с въпроси от вида множествен избор, които са фокусирани върху формите на глаголите и допълване на изречения. Учениците се включват с код (PIN) или като сканиран QR код, след което отговарят от техните устройства – таблети, телефони, лаптопи. Тъй като платформата отчита скоростта, с която е даден отговора, състезателният елемент е не само верен, но и бърз отговор.

Примерни въпроси:

1. Yesterday, I _____ (see) a cat.

a) see

b) saw (*Вярно*)

c) seen

d) seed

2. They _____ (not / play) football last Sunday.

a) not played

b) didn't played

c) didn't play (*Вярно*)

d) don't play

3. _____ you _____ (finish) your homework?

a) Did / finished

b) Did / finish (*Вярно*)

c) Do / finished

d) Are / finish

4. (*Вярно/ грешно, True/False*) The past simple of "run" is "ran."
(*Вярно*)

5. (*Кратък отговор, Type Answer – платена версия*) What is the Past Simple Tense form of "buy"? (buy -> bought)

Анализ: Дейността е изключително подходяща за бърз и ангажиращ преговор, като може да се използва в края или в началото на учебния час. Важен елемент е скоростта на отговора, което от своя страна води до концентрация и бързо възпроизвеждане на формите на глаголите (recall) и структурата на изреченията.

4.3. Пример с Mentimeter: "Past Simple Word Cloud & Opinion Poll"

Педагогическа идея:

Учителят събира идеи за минали дейности като използва функцията Word cloud (облак от думи), след това прави кратка анкета за това колко уверени се чувстват учениците когато използват минало просто време.

Технологично изпълнение:

Учителят подготвя два слайда в Mentimeter. Учениците се включват с код и дават анонимни отговори.

Слайд 1: Word Cloud

Въпрос: "What did you do last weekend?" *Отговаряйте само с една дума!*

Очакван продукт: Учениците отговарят с глаголи в минало просто време, например "studied," "slept," "read," "ate," "visited," "watched." Най-често използваните думи ще стават с по-голям шрифт, което автоматично ще визуализира дейности, които са извършени от повече от тях.

Слайд 2: Multiple Choice Poll

Въпрос: "Колко уверен/а се чувстваш когато използваш минало просто време (Past Simple)?"

- А) Съвсем уверен/а, мога да го използвам отлично.
- Б) По-скоро уверен/а, понякога правя грешки, които откривам сам/а.
- В) Нито уверен/а, нито неуверен/а, не винаги разпознавам, че съм направил/а грешка.
- Г) По-скоро не се чувствам уверен/а, чувствам объркване.

Д) Не се чувствам уверен/а изобщо, имам нужда от много практика.

Анализ: Облакът от думи спомага за бързо генериране на глаголи в минало просто време, като визуално откроява по-често използваните глаголи и показва кои са най-честите общи действия. Анкетата дава ценна обратна връзка за преподавателя до каква степен учениците се чувстват уверени да използват времето, с което се подпомага планирането на бъдещи уроци. Тъй като и двете дейности са анонимни, нивото на стрес е ниско, учениците са по-спокойни да се включат активно. Тези дейности са бърз и лесен начин да се започне или приключи учебен час за преговор, като дават възможност за активизиране на натрупаните знания и споделяне на евентуални пропуски.

4.4. Пример с LearningApps: "Past Simple Group Assignment"

Педагогическа идея:

Дейността използва функционалността „влачене“ (drag-and-drop) за групова работа, при която учениците трябва да сортират глаголите по категории: правилни и неправилни ("Regular"/"Irregular"), след което да ги използват в изречение.

Технологично изпълнение:

Учителят създава дейността в приложението "Group Assignment".

Част 1: Категоризиране

Групи: "Regular Verbs," "Irregular Verbs"

Примерни глаголи за извличване: "play", "go", "study", "eat", "visit", "see", "work", "make".

Очакван продукт: учениците извличат всеки глагол в правилната категория.

Част 2: Допълване на изречение (може да се реализира с друго приложение или комбинация от приложения)

Примерни изречения за довършване:

A) Yesterday, I _____ (visit) my grandparents.

Б) She _____ (go) to the cinema last night.

В) They _____ (play) football on Saturday.

Г) He _____ (eat) a big dinner.

Елементи за извличване: "visited," "went," "played," "ate"

Очакван продукт: Учениците извличват правилния елемент за довършване на всяко изречение.

Анализ: Дейностите са много подходящи за визуален стил на учене, като дава възможност за затвърждаване на разпознаването на правилните и неправилните глаголи. Функционалността извличване позволява интерактивно използване и самокоригиране, като дава възможност на учениците да учат непосредствено от собствените си грешки. Отлично средство за целенасочена практика за разпознаване и използване на формите на правилните и неправилните глаголи в минало просто време (Past Simple).

5. КРИТЕРИИ ЗА ОЦЕНЯВАНЕ

Критерий	Описание	Да/не/ неужда от редакция	Забележка
1. Ясна цел и контекст	Целта е ясно дефинирана (напр. ниво А2, Past Simple). Платформите са подбрани според възрастта и нивото на владеене на английски език на учениците.		
2. Съответствие на вида и броя задачи	Вида на дейностите е подходящ за интегрирането им като елемент на описаните в работния лист задачи, или като самостоятелна задача за съответния контекст (казус). Учебното съдържание също съответства на казуса.		
3. Избор на софтуер	Избраните технологии съответстват на контекста (казуса). Адекватно използване на поне 3 платформи. Инструментите подпомагат, а не затрудняват ученето. * При участие на ИИ – описание на работещи запитвания и предпочетена платформа (попълнена бланка).		

Критерий	Описание	Да/не/ неужда от редакция	Забележка
4. Работещи примери	Всички линкове работят, задачите са технически изправни и е спазена логическа последователност на дейностите.		
5. Естетика и мултимедия	Балансирано разположение на текст и изображения. Използване на мултимедия (аудио, видео, графики), където е възможно, за по-ефективно ангажиране.		
6. Готовност	Материалът е готов за използване в класна стая		
	Наличие на поне 3 материала с различен софтуер (задължителен Kahoot!, по избор два други - Mentimeter, Quizziz Quizlet, Learning Apps, и т.н.)		
ОБЩО (TOTAL)		10	

ЗАДАЧА 5

ИНТЕРАКТИВНА ДЕЙНОСТ, ИГРА, ПРОЕКТНО-БАЗИРАНА ДЕЙНОСТ (uebкуест)

Прилагането на автентично оценяване чрез проектно-базирано обучение позволява да се провери ефекта от обучението в мотивираща среда с ниско ниво на стрес за учениците. Въвеждането на ролеви игри, викторини и ueбкуестове дава възможност за изява на учениците в близка до реалния живот ситуация, като демонстрира владенето на английския език в непринудена обстановка. Както и при предходните задачи, и тук технологиите могат съществено да подпомогнат създаването на интерактивни задачи и игри (Господинова, 2022) – от генерирането на сценарии за куестове, до техническото изпълнение и обратна връзка. Тази задача е фокусирана върху разнообразието от технологии за игровизация и интерактивност при обучението по английски език (Кременска, 2021, Тема 7).

1. УКАЗАНИЯ

Цел на настоящата задача е да създадете комплексна интерактивна или състезателна задача за конкретния контекст на вашата група.

Забележки:

Използването на ИИ е свързано с критично оценяване на получените отговори, както от гледна точка на евентуални фактологични грешки в генерираното съдържание, така и за съответствие с нивото на владене на английски език на учениците.

Винаги проверявайте **как изглеждат Вашите продукти при достъп от мобилен телефон**, тъй като много ученици ще го ползват точно така.

Използвайте изображения генерирани от Вас или такива с отворен лиценз (Unsplash, Pexels).

Очаквани продукти:

1. линк Интерактивен работен лист с Lifeworksheets, learning apps,
2. линк игра – за всеки член от групата различен софтуер, различен от използваните в предходните задачи, например:

- флаш карти (Flipity);
- куест (Decktoys, софтуер за пътуване);
- кръстословица, викторина (Quizizz, Quizlet, Learning Apps);
- дискусия (Mentimeter).

2. ЕТАПИ НА РАБОТА

- 2.1. Поставете ясна цел: бърза проверка на разбиране (върху нов материал); игра, викторина, състезание; преговор; самоподготовка и упражнение; и т.н.
- 2.2. На базата на предходните задачи, в контекста на съответната група, изберете работен лист за представяне в интерактивна форма, както и подходящ учебен материал за интерактивни задачи (мин. 3 различни, по една за всеки участник в групата), според заложените цели.
- 2.3. Обсъдете в групата каква медия/и е подходяща за избраното учебно съдържание, на базата на което уточнете подходящ софтуер/платформа за изработване.
- 2.4. Всеки от членовете на екипа избира различен софтуер/платформа за представянето на собствена задача, ако е необходимо се преработва формулирането на дейността, така че да съответства на техническите възможности на софтуера, като се запазва педагогическата му функция.
- 2.5. Според изборите в т. 2.3 и 2.4, за всяка задача се уточнява конкретното съдържание и, ако е необходимо, се създава сценарий – условия на игра, указания за викторина/състезание и т.н.

- 2.6. Създаване на играта/викторината. Примерни платформи (софтуер) за създаване на интерактивни работни листове, игри и викторини, кръстословици, куестове и др: Liveworksheets (интерактивен работен лист), Learning Apps (безплатно, библиотека), Mentimeter (безплатна версия), DeckToys (куест), софтуер за пътуване, флаш карти (Flippity, Learning Apps). За сравнение на възможностите на някои по-често използвани платформи за създаване на интерактивни дейности виж Приложение 10.
- 2.7 Редактиране, проиграване на всички ходове, добавяне на изображения и звук, където е необходимо, уточняване на указанията за учениците и учителя.
- 2.8. Представяне и споделяне на задачата с различните платформи, създаване на линк/код. За споделяне с ученици и **демонстрация как работи, аргументиране на избора** на платформа и **видове задачи**, които поддържа, плюсове и минуси, анализ на продукта спрямо критериите.

Забележки:

*За генериране на сценариите за игри и указания за викторина/състезание, може да използвате генеративен ИИ по ваш избор, като в този случай е необходимо да добавите: а) първоначалното запитване (prompt) към ИИ, заедно с генерираните отговори; б) поне два различни ИИ с една и съща първоначална заявка; в) анализ на резултатите и сравнение на представянето на ИИ

**Някои платформи поддържат собствен ИИ

3. ПОМОЩНИ МАТЕРИАЛИ

Приложение 8 Сравнение на представянето на платформи за създаване на задачи за оценяване и интерактивни дейности за обучение по английски език като чужд

Приложение 9 Сравнение на платформи за създаване на интерактивни задачи/ресурси и игри

Бланка за саморефлексия за всички задачи

4. ПРИМЕРИ

4.1. Създаване на кръстословица. Подходящо за упражняване на правопис, за натрупване на лексика, за преговор на лексика - кръстословица/игра.

Платформа за ИИ: Gemini (за генериране на двойки от думи и обяснения/дефиниции за тях, свързани с темата Sustainable Travel).

Платформа за интерактивност: Learning Apps или EclipseCrossword.

Реализация:

* Запитване към ИИ: "Create a table of 15 words related to 'Sustainable Travel' with clues that don't use the word itself."

Анализ на получените резултати за съответствие на учебния контекст и цели на задачата, редакция, ако е необходимо.

Копиране на резултата в избраната платформа за интерактивност.

Споделяне на връзка с учениците.

За състезателен вариант на играта – добавете времетраене за отговор, първият отбор, който изпрати на имейл скрийншот на решената задача – печели.

4.2. Създаване на уебкуест с помощта на софтуер за пътуване (вкл. с ИИ). Подходящо за упражняване на говорене и писане (напр. описания на забележителности, посоки, график на обиколка на забележителности, писане, планиране на програма за екскурзия).

Платформа за ИИ: Gemini (за генериране на герои (travel characters) и скрити инструкции за мисията).

Платформа за интерактивност: Google sites, Padlet Learning Apps, Crossword Labs или EclipseCrossword.

Реализация:

Мисия: учениците са пътни агенти (travel Agents). С помощта на ИИ се генерират три конкретни профила на пътници, напр. „Студент с ограничен бюджет, който обича да обикаля природни забележителности в България“.

Дейност: Използвайте уебкуест да предложите обиколка на реални забележителности, като използвате информация от автентични платформи/софтуер за пътуване, напр. TripAdvisor, Skyscanner.

Продукт: учениците създават програма за пътуване (itinerary) и я представят (говорене), могат да напишат имейл за потвърждение на екскурзията до клиента (писане).

4.3.Интерактивен работен лист (слушане, минало просто време Past Simple Tense)

Платформа за ИИ: Gemini – за създаване на сценарий и варианти на въпроси (айтъми).

Платформа за интерактивност: Liveworksheets.

Реализация:

Задача 1 (свързване): Свържете неправилните глаголи в минало просто време (Past Simple Tense) с основната им форма (join:1).

Задача 2 (празни места, cloze): Попълнете празните места на разказ за проблем при пътуване (заглавие “Travel Disaster”) (blank boxes).

Задача 3 (падащо меню, dropdown): Избери правилния предлог за място при пътуване (избери от: at/in/on).

Педагогическа идея: може да използвате ИИ: да създаде сценарий за слушане, 2 мин. диалог за пътуване до Рим, с 5 въпроса за разбиране към него. След редактиране и проверка на сценария за съответствие на учебния контекст (казус), използвайте софтуер за трансформиране

на текст в реч (Text-to-Speech), с който да запишете аудио файл за работния лист.

4.4. Дискусия на тема Past Simple Morning Routine.

Платформа за ИИ: Gemini, за създаване на последователност – “First....then... finally...)

Платформа за интерактивност: Mentimeter

Реализация:

Дейност: “The Great Morning Race”

Интерактивен слайд: използвайте опцията „облак от думи“ (Word Cloud) за мозъчна атака: Какво е първото нещо, което направихте тази сутрин? (“What is the first thing you did today?”)

Слайд за писане на свободен текст (Open-ended slide): „Опишете вашата сутрин с точно 3 глагола в минало просто време“ (“Describe your morning in exactly 3 verbs in Past Simple Tense”). Педагогическа идея: с тази дейност учениците генерират съдържание в реално време, като може да се коригират (обсъдят) евентуални грешки на момента.

4.5. Учебен план, базиран на геймификация: „Лабиринт на пътешественика“ (“The Travel Maze”)

Платформа за ИИ: Gemini, за създаване на сценарий с последователни стъпки на играта.

Платформа за интерактивност: Decktoys

Реализация:

Създайте „карта“ (Map) на град. Всяка стъпка от играта (Checkpoint) е задача, напр. с флашкарти, викторина или видео от YouTube.

Педагогическа идея: Можете да използвате ИИ да предложи съдържание на загадките, които учениците трябва да решат, за да

продължат по-нататък. Например, за да „отключи“ конкретна стъпка, ученикът трябва да реши гатанка, свързана с минало просто време.

Важно! Трябва да се наблегне при анализа на потенциала на избраните платформи, че такива без ИИ изискват повече време за подготовка на съдържанието, докато инструменти като **Mentimeter** вече позволяват на учителя да се фокусира върху педагогическия дизайн, оставяйки генерирането на първичния материал на изкуствения интелект.

5. КРИТЕРИИ ЗА ОЦЕНЯВАНЕ

Критерий	Описание	Да/не/ неужда от редакция	Забележка
1. Ясна цел и контекст	Целта е специфична (EFL), измерима и подходяща за учебната ситуация (казуса).		
2. Учебен материал	Съдържанието (генерирано с ИИ) е езиково правилно и съответства на темата (напр. Пътуване) и нивото на учениците (B1).		
3. Указания за работа	Инструкциите са ясни, логични и на достъпен английски език, подходящ за нивото на учениците. Указанията за учителя са пълни и конкретни.		
4. Избор на софтуер	Умело използване на поне 2 платформи (една ИИ и една за представяне). Инструментите подпомагат, а не затрудняват ученето.		
5. Работещи примери	Всички линкове работят, задачите са технически изправни и е спазена логическа последователност на дейностите.		

Критерий	Описание	Да/не/ нужда от редакция	Забележка
6. Естетика и мултимедия	Балансирано разположение на текст и изображения. Използване на мултимедия (аудио, видео, изображения) за по-ефективно ангажиране.		
6. Готовност	Материалът е готов за използване в класна стая		
	Наличие на поне 3 материала с различен софтуер (задължителен работен лист с Liveworksheets, по избор 2-5 други - игра, кръстословица, флаш карти и т.н.), различен от използваните в предходните задачи, според броя участници в групата.		
ОБЩО (TOTAL)		15	

БЛАНКА ЗА САМОРЕФЛЕКСИЯ ВЪРХУ ИЗПОЛЗВАНЕТО НА ИЗКУСТВЕН ИНТЕЛЕКТ (ИИ)

Моля отговорете на всеки въпрос кратко и по същество (около 100 думи на въпрос), за всяка от поставените задачи, в която сте използвали ИИ. Бланката е обща за екипа, ако различните членове на екипа са работили с различни платформи, всеки да отговори за тези, с които е работил, като е важно да се отбележи в скоби кой студент е писал отговора.

Членове на групата (име, ф.н.):

Контекст (ниво на владене на английски език, възраст и тема, според казуса за екипа):

1. ИИ инструменти и запитвания

Кои инструменти (платформи) на ИИ използвахте и кой беше най-ефективното запитване (prompt), което използвахте?

Отговор:

2. Редактиране на съдържанието

Изкуственият интелект често прави грешки, дава несвързани със запитването отговори, създава твърде общо или несъответстващо с изискванията (например, за ниво на владене на английски език) съдържание. Какво се наложи да промените, изтриете или проверите в материала, генериран от ИИ?

Отговор:

3. Взаимодействие между платформите за задачи и ИИ

Защо избрахте конкретната платформа за представяне (напр. Kahoot!, Decktoys, Liveworksheets)? Как тя помага за по-доброто ангажиране на учениците?

Отговор:

4. Педагогическа стойност

Как тази дигитална дейност помага на учениците да постигнат езиковата цел по-добре от традиционна задача на хартия?

Отговор:

5. Бъдещо приложение

Кой е най-важният урок, който научихте днес относно използването на AI за планиране на уроци?

Отговор:

ТЕМИ ЗА РЕФЛЕКСИЯ (ФОКУС ГРУПА)

1. **Анализ на представянето:** обсъдете в екипа, в който работихте –
 1. Коя от дейностите ви беше най-интересна/полезна/трудна?
 2. Какво научихте от работата по дейностите?
 3. Какви промени бихте предложили, за да са по-ефективни и полезни?
2. **Създаване на банка със запитвания (prompts)** Споделете най-успешните запитвания (prompts) в резултат от работата на групата по задачите, като отворите тема във форума **Shared Prompts**.
3. **В случай на липса на интернет/технически проблем** – каква подготовка е необходима, за да можете да проведете подготвените дейности с учениците?

СКАЛА ЗА ОЦЕНЯВАНЕ НА ЗАДАЧИТЕ

Задачите се представят задължително пред останалите студенти, като се споделят и демонстрират продуктите от всяка задача. След обсъждане и обратна връзка както от другите студенти, така и от преподавател, се присъждат точки в зависимост от изпълнението на критериите за всяка задача. При липсваща задача или получени 0 точки, студентът/ студентите се насочват към изпит (поправителен). За непредадени навреме задачи, както и за неотговарящи на някой от критериите такива, се отнемат точки от съответната задача.

Оценяването на задачите е в точки от 0 до 70 и е част от комплексна текуща оценка по дисциплината Информационни и комуникационни технологии в обучението по английски език и работа в дигитална среда.

Елемент на оценката	Описание	Точки	Забележка
Задача 1	Информация	0 - 5	
Задача 2	Работен лист	0 - 20	
Задача 3	Сценарий+ аудио/видео	0 - 20	
Задача 4	Тестови въпроси	0 - 10	
Задача 5	Интерактивен материал / игра	0 - 15	
Тест		0 - 30	
Общо		100	

За успешното приключване на дисциплината се счита минимум от 51 общ сбор от точки (51%). При получени между 45 и 50 точки (45 - 50%) студентът получава индивидуална допълнителна задача.

Съответствие на точки – оценка

81 – 100	Отличен 6
71 – 80	Много добър 5
61 – 70	Добър 4
51 – 60	Среден 3
45 – 50	допълнителна задача
Под 45	Слаб 2

БИБЛИОГРАФИЯ

1. Господинова, Ц. (2022). Апробиране на инструменти и дейности в обучение по английски език от разстояние в електронна среда с интерактивни методи на обучение. *Годишник Чужди езици и култури*, бр. 3/2022, стр. 77-86. Нов български университет, София.
2. **Кременска, А. (2021).** *Информационни и комуникационни технологии в обучението по английски език и работа в дигитална среда*. УИ „Св. Климент Охридски“, София, с. 288 ISBN 978-954-07-5272-3
3. "Artificial Intelligence and English as a Foreign Language (EFL) Teachers' Competencies: A Systematic Review." *ResearchGate*, 21 July 2025.
https://www.researchgate.net/publication/393857837_Artificial_Intelligence_and_English_as_a_Foreign_Language_EFL_Teachers'_Competencies_A_Systematic_Review (достъпно на 9.02.2026)
4. Bahari, A., Han, F. & Strzelecki, A. Integrating CALL and AIALL for an interactive pedagogical model of language learning. *Educ Inf Technol* **30**, 14305–14333 (2025). <https://doi.org/10.1007/s10639-025-13388-w>“A Teacher Rubric and Checklist for Assessing AI Tools.” *TCEA TechNotes Blog*, <https://blog.tcea.org/rubric-checklist-assessing-ai-tools/>. (достъпно на 9.02.2026)
5. European Commission, European Framework for the Digital Competence of Educators (DigCompEdu framework) https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en (достъпно на 9.02.2026)
6. Main, P. (18 Nov 2025). 10 AI Prompts Every Teacher Should Master. Educational Technology. Teaching Approach | 10 AI Prompts Every Teacher Should Master | AI Feedback (достъпно на 9.02.2026)

7. Martineau, K. (20 Apr 2023). What is generative AI?
<https://research.ibm.com/blog/what-is-generative-AI> (достъпено на 9.02.2026)
8. Peachey, N. (2024). *AI activities and resources for English language teachers*. British Council. <https://doi.org/10.57884/DKKR-QF54>
9. Sheldon, R, Yasar, K. (13 Nov 2024) What is an AI prompt?
<https://www.techtarget.com/searchenterpriseai/definition/AI-prompt>
(достъпено на 9.02.2026)
10. Sofronieva, E., Beleva, C., Georgieva, G. (2025 a). Use of Artificial Intelligence in Foreign Language Teaching. *Pedagogica - Pedagogy*, 1s, 46–64 . <https://doi.org/10.53656/ped2025-1s.03>
11. Sofronieva, E., Dimitrova-Gyuzeleva, S., & Beleva, C. (2025 b). Designing Language Activities for Young Learners Based on Human and AI-generated Stories. *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education (IJCRSEE)*, 13(3), 573–587. <https://doi.org/10.23947/2334-8496-2025-13-3-573-587>
12. Stryker, C. What are large language models (LLMs)?
<https://www.ibm.com/think/topics/large-language-models>
(достъпено на 9.02.2026)
13. V. Slavov, R. García-Vidal, K. Yotovska, A. Asenova (2023) ATTITUDES OF PRE-SERVICE BIOLOGY TEACHERS TOWARDS THE APPLICATION OF CHATGPT IN THE UNIVERSITY LEARNING PROCESS, ICERI2023 Proceedings, pp. 1612-1621.
14. Webb, R., Şenaydın, F. 2025. "Generative AI in English Language Teaching: Students' Voices, Teachers' Reactions, and Needs." *TESL-EJ*, vol. 29, no. 115, 3 Nov. 2025, <https://tesl-ej.org/wordpress/issues/volume29/ej115/ej115int3/>. (достъпено на 9.02.2026)
15. What are AI hallucinations? Google Cloud
<https://cloud.google.com/discover/what-are-ai-hallucinations>
(достъпено на 9.02.2026)

РЕСУРСИ

Animaker <https://www.animaker.com/>

Audacity <https://www.audacityteam.org/>

BookWidgets <https://www.bookwidgets.com/>

Canva <https://www.canva.com/>

Crossword Labs <https://crosswordlabs.com/>

Decktoys <https://deck.toys/>

Descript <https://www.descript.com/>

EclipseCrossword. <https://www.eclipsecrossword.com/>

Flipity <https://www.flippity.net/>

Gemini <https://gemini.google.com/>

Google sites <https://workspace.google.com/products/sites/>

Grammarly <https://www.grammarly.com/>

Kahoot! <https://kahoot.com/>

Learning Apps <https://learningapps.org/>

Lextutor <https://www.lexutor.ca/>

Liveworksheets <https://www.liveworksheets.com/>

Mentimeter <https://www.mentimeter.com/>

Padlet <https://padlet.com/>

PowToon <https://www.powtoon.com/>

Quizlet. <https://quizlet.com/>

Skyscanner <https://www.skyscanner.net/>

Trip Advisor <https://www.tripadvisor.com/>

TTSMaker <https://ttsmaker.com/>

Twee <https://twee.com/>

WayGround (Quizizz) <https://wayground.com/>

ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ 1 към задача 1 – бланка - списък с критерии за оценяване на електронен ресурс

Наименование на уебсайт

URL

Дата на достъп

Оценка: 1 – абсолютно не 5 напълно вярно

	Критерий	1	2	3	4	5
Авторство	Създателят / собственикът на ресурса е ясен.					
	Ясно е с каква цел е създаден ресурсът.					
	Авторът има необходимата квалификация да представи такава информация.					
	Ясно е представено дали информацията се отнася до факти или до мнението на автора.					
	Достъпни са други работи на същия автор.					
	Авторът отчита наличието на други гледни точки и теории.					
Обективност	Информацията е обективна.					
	Информацията съдържа много факти (спрямо мнение).					
	Информацията не е базирана на предубеждения.					
	Информацията е повлияна от това кой я спонсорира .					
	Различни гледни точки са представени балансирано.					

	Информацията може да е предвидена да бъде хумор, пародия или сатира.					
Автентичност	Ясно ли е кой е първоначалния източник на информацията.					
	Информацията е от официално призната институция.					
	Информацията е проверена от други, за да се гарантира коректността ѝ .					
	Това е първоизточник (Vs източник, който се позовава на други) на информация.					
	Първоизточниците са ясни и са документирани.					
	Предоставена е библиография на цитираните източници.					
Достоверност	Източниците са достоверни (по какво съдим?).					
	Ясно е кой е спонсорът на публикацията.					
	Информацията произхожда от училищен, институционален или бизнес сайт .					
	Целта на информацията е ясна: да информира, дава указания, убеждава, продава. Това важно ли е.					
	Мотивите на автора за създаване на информацията са ясни.					
Време	Датите на създаване/обновяване са ясно показани.					
	Датата има значение за този ресурс.					
	Колко скоро са обновени връзките в ресурса.					

Съответствие	Информацията обхваща различни аспекти в достатъчно дълбочина.					
	Информацията е написана в достъпна форма (напр. четивност, техническа сложност).					
	Информацията е представена с адекватни медии, напр. думи, изображения, таблици, графики, звуци, видео, хипервръзки и т.н.					
	Фактите допринасят за научаването на нещо ново по темата, което не знаем до момента.					
	Информацията ще бъде полезна за моя проект.					
Ефективност	Информацията е добре организирана, включва таблица на съдържанието, индекс, меню и други лесни за следване средства за навигация.					
	Информацията е представена по такъв начин, че е лесна за използване (напр. шрифтове, графики, заглавия).					
	Информацията може да се достъпи бързо.					

(Важно: част от критериите имат негативен ефект)

Адаптирано по: Приложение 4Б на учебника „ИКТ в обучението по английски език и работа в дигитална среда

Тема на ресурса / уебсайта

.....

Обобщен коментар за качество на ресурса

.....

.....

.....

Какво научи от този уебсайт?

.....

.....

.....

За какво може да се използва тази информация?

.....

.....

.....

*** Приложение 4Б на учебника Кременска, А. (2021).**

Информационни и комуникационни технологии в обучението по английски език и работа в дигитална среда. УИ „Св. Климент Охридски“, София, с. 288 ISBN 978-954-07-5272-3

ПРИЛОЖЕНИЕ 2 Резултати от търсене и аотиране на информация с помощта изкуствен интелект за нуждите на обучението по английски език

Chat GPT

Here’s a **teacher-ready MLA-style list of reliable, easy-to-read sources** your A2–B1 teenage students can use for projects on **global warming** – covering *causes, problems, and practical actions we can take*. Each includes a brief annotated description and a link for easy access.

1. **National Geographic Kids. “Climate Change.”** *National Geographic Kids*.
A student-friendly overview of how climate change affects the planet, including simple explanations of melting ice, weather changes, and effects on animals and people. Great for project facts and vocabulary.
<https://kids.nationalgeographic.com/science/article/climate-change>
2. **Britannica Kids. “Global Warming.”** *Britannica Kids*.
Clear definitions of global warming, greenhouse effects, causes (like fossil fuels), and what individuals can do (e.g., use less energy). Excellent for research and note-taking.
<https://kids.britannica.com/kids/article/global-warming/353185>
3. **Climate Basics for Kids. “Climate Basics for Kids.”** *Center for Climate and Energy Solutions (C2ES)*.
Explains climate science, human causes, impacts, and how students and communities can help slow climate change. Easy language and reliable science.
<https://www.c2es.org/content/climate-basics-for-kids/>
4. **NASA. “What Is the Greenhouse Effect?”** *NASA Kids*.
Simple description of the greenhouse effect with examples and visuals, ideal for understanding how global warming works.
<https://science.nasa.gov/kids/earth/what-is-the-greenhouse-effect/>

5. **United Nations. “Causes and Effects of Climate Change.”** *UN Climate Change.*

A trustworthy global perspective on what causes climate change and its effects on environments and societies.

<https://www.un.org/en/climatechange/science/causes-effects-climate-change>

6. **Woodland Trust. “Climate Change: Facts and Actions for Kids.”** *Woodland Trust.*

Easy-to-read guide with clear cause-effect explanations and simple tips on actions students can start doing now.

<https://www.woodlandtrust.org.uk/blog/2021/10/climate-change-facts-actions-for-kids/>

7. **American Museum of Natural History. “How Can Kids Help Prevent Global Warming?”** *AMNH Ology.*

Answers a common student question with practical, everyday suggestions (save energy, ride bikes, recycle).

<https://www.amnh.org/explore/ology/earth/ask-a-scientist-about-our-environment/how-can-kids-help-prevent-global-warming>

8. **National Geographic. “Global Warming.”** *National Geographic Education.*

A trustworthy explanation of global warming including causes and effects. Good for deeper student reading.

<https://education.nationalgeographic.org/resource/global-warming/>

9. **ESL Printables. “Global Warming: Causes, Effects and Solutions.”** *ESL Printables Worksheets.*

Interactive worksheets for learners with exercises on greenhouse effects and solutions – perfect for class projects.

https://www.eslprintables.com/vocabulary_worksheets/environment_and_nature/global_warming/Global_Warming_causes_effect_764368/

10. **ESL Printables. “Causes of Climate Change Worksheet.”** *ESL Printables.*
Vocabulary and reading practice on the causes of climate change with space for writing what students can do.
https://www.eslprintables.com/vocabulary_worksheets/environment_and_nature/climate_change/Causes_of_Climate_Change_1007220/
11. **EngEzz. “Free Interactive ESL Reading Comprehension Text About Global Warming.”** *EngEzz.*
Reading practice designed for ESL learners on global warming impacts with questions to build comprehension.
<https://www.engezz.com/reading-comprehension-text-about-global-warming/>
12. **EngEzz. “Free Interactive ESL Reading Comprehension: Climate Change.”** *EngEzz.*
Another accessible reading plus open questions on causes and actions, helping students think critically.
<https://www.engezz.com/esl-reading-comprehension-climate-change/>
13. **Study.com. “ESL Discussion Questions About Global Warming.”** *Study.com.*
Helps learners discuss and write about problems and personal solutions related to global warming.
<https://study.com/academy/lesson/esl-discussion-questions-about-global-warming.html>
14. **British Council. “Climate Action in Language Education.”** *TeachingEnglish – British Council.*
A resource hub for teachers with materials on climate change topics at student levels, suitable for project framing and classroom activities.
<https://www.teachingenglish.org.uk/climate-action-language-education-all-resources>

15. **UNDP Climate Promise. “The Climate Dictionary.”** *UNDP Climate Promise.*

A glossary of climate terminology to help students understand key vocabulary for their project writing.

<https://climatepromise.undp.org/news-and-stories/climate-dictionary-everyday-guide-climate-change>

ПРИЛОЖЕНИЕ 3 Примерна бланка за работен лист (структура)

Работен лист за ученика и за учителя (сценарий за урок)

СТРУКТУРА

Работен лист №/дата

Име на ученика/клас

Тема

Кратко заглавие, според темата на урока. Трябва да съответства на учебната ситуация за групата.

***Цел**

Ясна и конкретна, само за съответния работен лист

Задача 1 Въведение. Представяне на нов материал/преговор

Кратко въведение, 5 мин., обобщение от предишния час или мозъчна атака за въвеждане в нова тема.

Задача 2.1. Четене/слушане с разбиране

Текст за разбиране за четене и/или слушане, със задача за разбиране 10 мин. Планиране на запис за слушане (аудио или видео файл). Подходящи илюстрации (при необходимост). Елемент за оценяване-въпроси с отворен отговор, с множествен избор, подходящи за различни нива (за ученици на по-високо или по-ниско ниво, със СОП).

Задача 2.2. Говорене/писане

Формулирана задача за говорене (дискусия или монолог) – 10 мин., с идеи за структура, ключови думи и изрази за подпомагане на написването/говоренето, подходящи за различни нива (за ученици на по-високо или по-ниско ниво, със СОП). Подходящи илюстрации (при необходимост). Елемент на оценяване – насочващи въпроси,

примерни отговори, обобщаване на идеите, обобщаване на най-честите грешки, обратна връзка.

Задача 3 Оценяване

Формулиране на елементи за оценяване към задачи 1, 2.1 и 2.2, и/или самостоятелна задача тип тест. Включване на подходящи технологии за бърза обратна връзка и за тестове, интерактивни задачи, интерактивни работни листове, дискусии, убекуестове (проекти), групова работа.

Задача 4 Игра/викторина/интерактивен тест

Същият или допълнителен учебен материал върху същата тема, за практика, 10 мин. – самостоятелна, в часа, като състезание. Варианти: кръстословица, флаш карти, викторина, квест, интерактивна задача. Подходящи илюстрации (при необходимост).

Задача 5* За допълнителна работа (самостоятелно, въкъщи, за по-напреднали, за ученици със СОП)

Вариант на горните задачи за самоподготовка, упражнение или допълнителна работа - с други примери, с елементи, подходящи за различни нива (за ученици на по-високо или по-ниско ниво, със СОП). Планирано времетраене: 10-20 мин.

СЪДЪРЖАНИЕ

Всяка задача се състои от следните елементи:

(По диаграмата на Бийтъм, в Кременска 2021)

*Със * са обозначени елементи във варианта за учителя.*

Вид на задачата, заглавие

***Кратко описание: какво включва, цел, планирано времетраене**

Инструкции за ученика

***Инструкции за учителя**

Учебно съдържание (конкретно, от учебник, достоверен онлайн източник, евентуално генерирано и проверено за съответствие с нивото)

***Технологии, които ще се използват, както и необходими технически средства** – напр. проектор, интернет, лаптоп, таблети. *Инструкции за използването им, ако са необходими.*

***Продукт от задачата** – например, но не само: генерирани идеи по тема (задача 1), брой верни отговори (задача 2), отговори според критерии за тема, коректна структура/граматика, правилно използване на лексика (задача 3), брой верни отговори, постигане на целта на игра/куест (задача 4).

Критерии за оценяване (дали целите са постигнати) – в зависимост от задачата, включени в указанията за учениците.

***Бележки на учителя по изпълнението на задачата** – планиране на възможни затруднения за изпълнението, включително недостиг или излишък на време – кои задачи могат да се оставят за самостоятелна работа, допълнителни задачи; технически проблеми и резервен вариант на представяне – реализиране на задачата с други технологии и медии; какви допълнителни материали/адаптиране на наличните може да подпомогнат учениците с по-ниско/високо ниво и тези със СОП. Тези бележки могат да са общи, в края на сценария за учителя.

ПРИЛОЖЕНИЕ 4 Примерни варианти на работен лист, генериран с помощта на ИИ, редактиран

Готов (редактиран, с изображения) работен лист – урок, електронен вариант

Handout No

Student

Class

Date

Topic: 🏠 Peter's House 🖨️

☐ Activity 1: Peter's Two-Story House (10 min)

Part A: Read and Find!

Read the text about Peter's two-story house. As you read, **underline all the names of the rooms** and **bold all the pieces of furniture**.

Welcome to Peter's amazing house! It's a large, two-story building with a lot of character. On the ground floor, you enter a bright hall where a small table and a coat rack stand. To the right is the living room. It's very cozy, with a comfortable three-seater sofa, two matching armchairs, and a wooden coffee table in the middle, all resting on a soft rug. Next to the living room is the dining room with a big oak table and six chairs where the family eats. The kitchen is at the back, equipped with a modern oven, a large fridge-freezer, and a lot of cupboards. There's also a door leading down to the dark cellar for storage.

Upstairs, you find the three bedrooms and the main bathroom. Peter's bedroom has a comfy double bed, a big wardrobe, and a small desk for homework. The study is a quiet room with a huge bookcase full of books and a comfortable office chair. The attic is just above the second floor; it's mostly empty, except for some old suitcases and boxes.

Part B: Check Your Vocabulary!

Match the words for furniture/rooms on the left with the correct definition on the right.



Definition	Answer
a. A piece of furniture where you store clothes, often with doors.	
b. A room at the very top of the house, under the roof, often used for storage.	
c. A chair with arms, comfortable for relaxing.	
d. A room used for reading and working, often containing a desk and bookcase.	
e. A low table, usually placed in front of a sofa in the living room.	
f. A room or space below ground level, often used to store things.	

Activity 2: Detailed Room Description Challenge! (Group Game) (10 min)

Instructions:

1. Get into groups of **3 or 4** students.
2. Your teacher will give your group a picture of a room (one of the five pictures below).
3. As a group, look at your picture and **prepare a detailed description of the room in 1 minute.**
 - o Think about: What furniture is there? What color are the walls? Where are things located?

4. One student from your group will describe the room to the other groups.
 5. The other groups will listen and try to **guess which room** is being described.
 6. The first group to guess correctly gets a point. Good luck!
-

Activity 3: Listen and Complete the Plan (10 min)

Instructions:

1. Listen carefully to your teacher describing the room.
2. Draw the furniture you hear mentioned onto the empty plan below in the correct location (e.g., *a bed, a desk, a wardrobe*).

Empty Room Plan (L-Shaped)

At-Home Interactive Activity: Design Your Dream Room!

Use an online tool like **Canva** or **PowerPoint**, or simply use colored pencils and paper:

1. **Choose one room** (e.g., the Study, the Bedroom, the Attic).
 2. **Draw** a picture or **create a collage** using images of your **perfect** version of that room.
 3. **Label** at least **six** different pieces of furniture and use prepositions (e.g., *The lamp is **next to** the bed*).
 4. **Write 3-4 sentences** describing your room. Use adjectives (e.g., *spacious, bright, comfortable*).
-

🖨️ Teacher's Script and Answer Key

<https://ttsmaker.com/>

Activity 3 Listening Script

This is a small, L-shaped bedroom. The **door** is on the shorter wall on the right.

When you walk into the room, the first thing you see is a **bed**. It's a single bed and it is placed against the longest wall, in the middle.

Next to the head of the bed, there is a small **bookcase**.

The **window** is on the wall opposite the door.

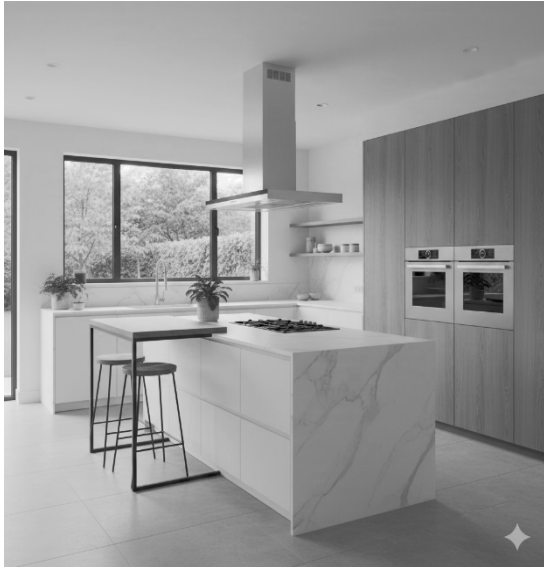
In the corner next to the window, there is a large, square **wardrobe**.

Finally, in the other corner, in the short part of the 'L' shape, there is a small **desk** with an **office chair** in front of it.

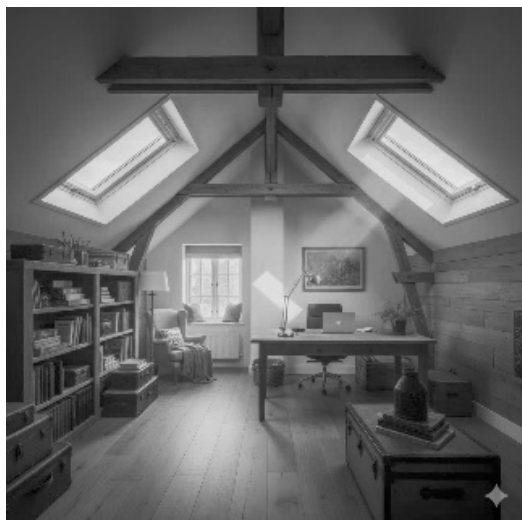
Pictures A2 (for printing out or distributing as a single file) (Gemini)

Room Pictures (For Teacher to Show/Distribute):

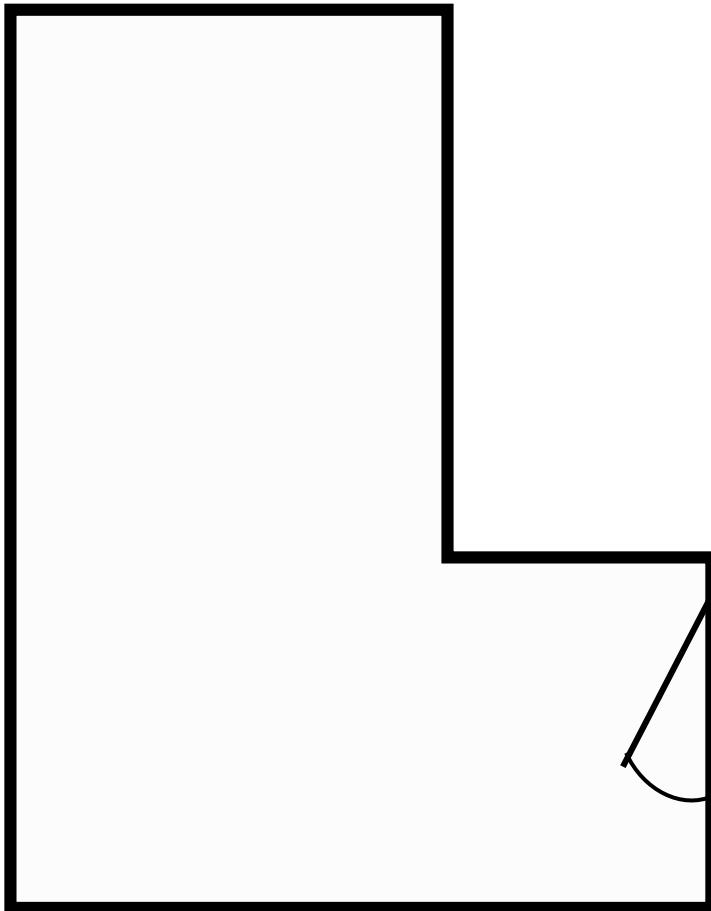
- **Room 1: Cozy Living Room**
- **Room 2: Modern Kitchen**
- **Room 3: Teenager's Bedroom/Study**
- **Room 4: Clean Bathroom**
- **Room 5: Storage Attic**







Picture for A3 (for printing out or distributing as a single file)



Handout 1

Student:

Date:.....

🏠 Peter's House

📖 A 1: Peter's Two-Story House

Part A: Read and Find! *Read the text about Peter's two-story house. As you read, underline all the names of the rooms and bold all the pieces of furniture.*

Welcome to Peter’s amazing house! It’s a large, two-story building with a lot of character. On the ground floor, you enter a bright hall where a small table and a coat rack stand. To the right is the living room. It’s very cozy, with a comfortable three-seater sofa, two matching armchairs, and a wooden coffee table in the middle, all resting on a soft rug. Next to the living room is the dining room with a big table and six chairs where the family eats. The kitchen is at the back, equipped with a modern oven, a large fridge-freezer, and a lot of cupboards. There's also a door leading down to the dark cellar for storage.

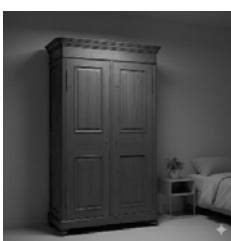
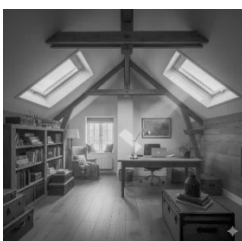
Upstairs, you find the three bedrooms and the main bathroom. Peter’s bedroom has a comfy double bed, a big wardrobe, and a small desk for homework. The study is a quiet room with a huge bookcase full of books and a comfortable office chair. The attic is just above the second floor; it's mostly empty, except for some old suitcases and boxes.

Part B: Check Your Vocabulary!

1. *Write the right word under the picture:*
2. *Match the words for furniture/rooms on the left with the correct definition on the right.*



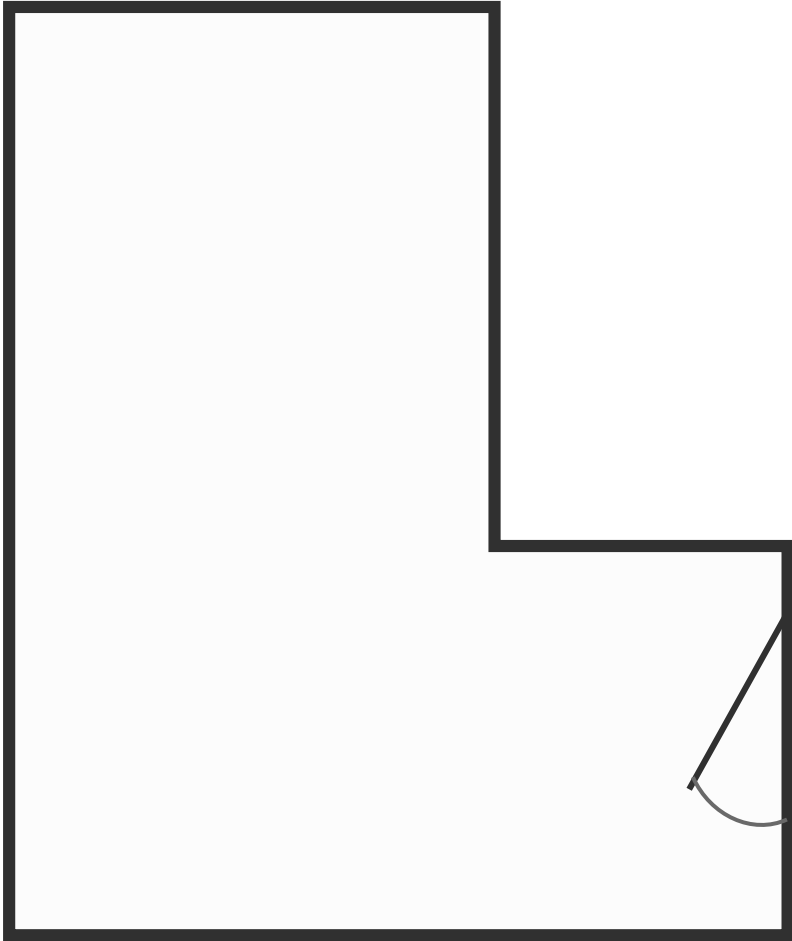
.....



.....

Definition	Word	Picture
a. A piece of furniture where you store clothes, often with doors.		
b. A room at the very top of the house, under the roof, often used for storage.		
c. A chair with arms, comfortable for relaxing.		
d. A room used for reading and working, often containing a desk and bookcase.		
e. A low table, usually placed in front of a sofa in the living room.		
f. A room or space below ground level, often used to store things.		

A 3: Listen and Complete the Plan



ПРИЛОЖЕНИЕ 5 Бланка за сравнение на платформи за дизайн на работен лист за обучение по английски език като чужд

Група: (имена, ф.н.)

- 1.
- 2.
- 3.

Тема:

Сравнете използваните ИИ за дизайна на работен лист. Уточнете платформите, като оцените представянето им по следната скала:

- 0 Не, не е приложимо
- 1 Много слабо
- 2 Слабо
- 3 Добро
- 4 Много добро
- 5 Отлично

** Не се изисква, освен ако не е включено изрично в запитването (prompt)*

Критерий	Пл. 1 _____	Пл. 2 _____	Пл. 3 _____
Платформата е с лесен достъп и настройване (създаване на акаунт, цена, подходящ за различни устройства).			
Интерфейсът е лесен и интуитивен за ползване от неспециалисти (нетехнически) потребители.			
Платформата предлага примери на английски език, които са правилни и звучат естествено.			
Платформата може да адаптира отговорите за различно ниво на владене на езика (начинаещ – напреднал).			
Платформата поддържа създаването на дейности за работа в клас (напр. ролеви дейности, викторини, дискусии).			
Платформата може да генерира креативно съдържание за планиране на урок (история, запитване, диалог)*			
Платформата подпомага ефективно проверката на граматика, лексика, структура, стил.			

<p>Платформата предлага обяснения, които са подходящи за обучаемите (ясни, стъпка по стъпка, лесни)*</p>			
<p>Платформата може да даде обратна връзка писмено и устно представяне на ученика (до колко е ясно, структурирано, на правилен английски език).</p>			
<p>Платформата осигурява запазване на информацията и не изисква излишно въвеждане на лични данни.</p>			

ПРИЛОЖЕНИЕ 6 Сравнение на представянето на платформи за създаване на аудио и видео материал за обучение по английски език като чужд

Група: (имена, ф.н.)

- 1.
- 2.
- 3.

Тема:

Сравнете използваните ИИ за дизайна на работен лист. Уточнете платформите, като оцените представянето им по следната скала:

- 0 Не, не е приложимо
- 1 Много слабо
- 2 Слабо
- 3 Добро
- 4 Много добро
- 5 Отлично

** Не се изисква, освен ако не е включено изрично в запитването (prompt)*

Критерий	Пл. 1 _____	Пл. 2 _____	Пл. 3 _____
Платформата е с лесен достъп и настройване (създаване на акаунт, подходящ за различни устройства).			
Интерфейсът е лесен и интуитивен за ползване от неспециалисти (нетехнически) потребители.			
Платформата работи без забавяния (lag), бъгове и неправилна работа (glitches), или сривове по време на създаване или представяне на аудио/видео.			
Платформата поддържа целите на обучението по чужд език (напр. слушане, произношение, дискурс, степен на владеене)			
Платформата предлага аудио и видео примери на английски език, които са правилни, съответстват на нивото на учениците, и звучат естествено.			
Платформата позволява настройки на съдържанието (стил на говорене, скорост, акцент, визуални елементи, сценарий) за конкретна учебна ситуация.			
Платформата може да адаптира отговорите за различно ниво на владеене на езика (начинаещ – напреднал), напр. могат да се добавят субтитри.			

Платформата поддържа достъп за ученици с различни потребности, напр. навигация, пауза, повторно прослушване.			
Платформата може да даде обратна връзка за представянето на ученика.			
Платформата осигурява запазване на информацията и не изисква излишно въвеждане на лични данни.			
Аудио/видео продуктите могат лесно да се експортират, запазват и споделят (mp4, връзки, аудио/видео редактори, интегрират в LMS, напр. Google classroom).			
Цената е разумна за конкретния учебен контекст, платформата предлага подходящи дългосрочни абонаменти с възможност за промяна на броя лицензи.			
Платформата поддържа различни видове контекст, с междукуртурни и приобщаващи аспекти.			
Цялостна оценка – доколко е полезна платформата за създаването на аудио/видео материали за ЧЕО.			

ПРИЛОЖЕНИЕ 7 Сравнение на платформи за създаване задачи за оценяване за обучение по английски език като чужд

Платформа	Цена (възм. за пробен безпл. пер.)	Предимства (най-подходяща за...)	Основни видове задачи (дейности)	Възможност за интеграция с LMS (напр. с Google Classroom)
Quizizz	Безплатна	Геймифицирана, асинхронна практика, със собствено темпо	Множествен избор, попълване на празни места, интерактивни презентации, рисуване, анкети, аудио/видео отговор.	Отлична (директно интегриране и синхронизация на оценките)
Quizlet	Безплатна (по-ограничена версия)	Нагруване и практика на лексика.	Флашкарти, игри за свързване, Quizlet Live (игра по екипи), възможност за вариант за учене и за тест	Добра (директно интегриране)
Flipity	Безплатна (базирана на Google Sheets)	Бързо създаване на уеббазирани игри за преговор.	Quiz Show (Jeopardy), Флашкарти, игри за свързване, търсене на дума.	Отлична (част от Google)

Kahoot!	Безплатна (по-ограничена версия, по-малко участници)	Бързо синхронно (в реално време) състезание.	Викторина с въпроси множествен избор, да/не, за анкета.	Добра (споделяне с връзка или код, споделяне на резултатите)
Menti-meter	Безплатна (по-ограничена версия, по-малко слайдове)	Обратна връзка от участниците в реално време, анонимно участие.	Проучване в реално време, „облак от думи“, въпроси с отворен отговор, скали, въпроси и отговори.	Ограничена (предвидена е за работа в реално време, може да се сподели като връзка или код)
Book Widgets	Платена (30-дневен безплатен период)	Създаване на разنو-образни, автоматично коригирани работни листове, които могат да се персонализират.	40+ различни вида задачи, видео викторина, кръстословица, споделен работен лист и др.	Отлична (директно интегриране и синхронизация на оценките)
LearningApps	Безплатна	Фокусирана практика върху конкретни концепции, напр. свързване и сортиране.	Групов проект (сортиране), свързване, попълване на празни места, видео/аудио с празни места.	Ограничена/индиректна (Дейностите са свързани/вградени)

ПРИЛОЖЕНИЕ 8 Сравнение на представянето на платформи за създаване на задачи за оценяване и интерактивни дейности за обучение по английски език като чужд

Група: *(имена, ф.н.)*

- 1.
- 2.
- 3.

Тема:

Сравнете използваните ИИ за дизайна на работен лист. Уточнете платформите, като оцените представянето им по следната скала:

- 0 Не, не е приложимо
- 1 Много слабо
- 2 Слабо
- 3 Добро
- 4 Много добро
- 5 Отлично

** Не се изисква, освен ако не е включено изрично в запитването (prompt)*

Критерии	Пл. 1 _____	Пл. 2 _____	Пл. 3 _____
Платформата е с лесен достъп и настройване (създаване на акаунт, подходящ за различни устройства).			
Интерфейсът е лесен и интуитивен за ползване от неспециалисти (нетехнически) потребители.			
Платформата работи без забавяния (lag), бъгове и неправилна работа (glitches), или сризове по време на създаване или представяне на интерактивната задача.			
Платформата поддържа целите на обучението по чужд език (напр. слушане, четене, граматика, лексика, степен на владеене)			
Платформата позволява настройки на съдържанието (акцент, визуални елементи, сценарий) за конкретна учебна ситуация.			
*Платформата може да адаптира отговорите за различно ниво на владеене на езика (начинаещ – напреднал), напр. могат да се добавят подсказвания (clues).			
Платформата поддържа достъп за ученици с различни потребности, напр. навигация.			
Платформата може да даде обратна връзка за представянето на ученика.			

Платформата осигурява запазване на информацията и не изисква излишно въвеждане на лични данни.			
Задачите могат лесно да се експортират*, запазват и споделят (mp4, връзки, интегрират в LMS, напр. Google classroom).			
Цената е разумна за конкретния учебен контекст, платформата предлага подходящи дългосрочни абонаменти с възможност за промяна на броя лицензи.			
Цялостна оценка – доколко е полезна платформата за създаването на интерактивна задача за ЧЕО.			

ПРИЛОЖЕНИЕ 9 Сравнение на платформи за създаване на интерактивни задачи/ресурси и игри

Платформа	Достъпност (Цена/Тестов пер.)	ИИ Възможности	Видове поддържани дейности	Предимства / Недостатъци	Възможности за интеграция
Learning Apps	Безплатна (Отворен образователен ресурс)	Минимални. Основно базирана на шаблони; разчита на съдържание от потребителите	Напаване, кръгословици, попълване на текст, игри тип „Стани богат“.	(+) Напълно безплатна; многоезична. (-) Остарял интерфейс; липса на вграден ИИ за генериране.	Вграждане (iFrame), SCORM, поддръжка на LTI.
Deck Toys	Без-платна версия; Pro план около \$8/мес.	Умерени. „Магьосник“ за учебни пътеки, който автоматизира структурата на урока.	Дигитални стаи за бягство (Escape rooms), разклонени пътеки, влачене и пускане.	(+) Силно геймифицирана; отлична за самостоятелно учене. (-) По-трудна за усвояване от учителите.	Google Classroom, Microsoft Teams.
Menti-meter	Безплатна версия. Образователни планове от около \$10/мес.	Високи. Генериране на презентации чрез ИИ; автоматично обобщаване на резултатите.	Анкети в реално време, облаци от думи, въпроси и отговори, викторини.	(+) Отлична за ангажираност на живо. (-) Ограничена за задълбочено асинхронно обучение.	PowerPoint, Google Slides, Miro, Zoom/Teams.

Liveworksheets	Без-платно ограничено ползване абонаментни планове.	Умерени. AI-асистирано оценяване и превръщане на текст в интерактивни полета.	Интерактивни PDF файлове, упражнения за слушане и говорене.	(+) Лесно превръща статични материали в интерактивни. (-) Интерфейсът може да съдържа реклами.	Google Classroom, Canvas, Schoology.
Quizizz	Безплатна (Basic); "Super" план за училища.	Много високи. ИИ превръща PDF/URL в тестове; автоматично генериране на въпроси и обяснения	Тестове, интерактивни уроци, флаш карти, игри в екип.	(+) Изключителна геймификация; огромна база данни с готови материали. (-) Много функции са платени.	Google Classroom, Canvas, Teams, Schoology.
Eclipse Cross-word	Безплатен Софтуер за изтегляне на компютър.	Липсват. Ръчно въвеждане на двойки думи и дефиниции от учителя.	Кръстословици за печат или за веб.	(+) Работи офлайн; напълно безплатна. (-) Изисква инсталация; няма данни за прогреса на учениците.	Експорт към веб (HTMLJS) или RTF за текстови документи.

Анелия Кременска

**Практически задачи по Информационни и
комуникационни технологии в обучението по английски
език и работа в дигитална среда, с интегриране на
изкуствен интелект**

Българска, първо издание

Печат: www.bgpechat.com

Формат 60x84/16
Печатни коли 6.625

ISBN 978-954-2987-81-9