



Н5Р В ПРЕПОДАВАНЕТО ПО АНГЛИЙСКИ ЕЗИК

Полина Емануилова Емануилова

Великотърновски университет „Св. св. Кирил и Методий“

H5P IN ENGLISH LANGUAGE TEACHING

Polina Emanuilova Emanuilova

St. Cyril And St. Methodius University of Veliko Tarnovo

Abstract: *When research stems from practice, it aims to compensate for a real gap or solve a real-life problem, so the role of the teacher as a researcher is indispensable. Such issues are how to increase motivation, avoid boredom and encourage students' engagement. The use of the technological tool H5P for creating and editing content achieves interactivity in the learning process through activating the way students relate to the material. The materials demonstrated here have been developed with the help of H5P by the author and their objective is to enhance English language teaching and learning, specifically grammar and vocabulary, as well as contribute to the positive online learning experience.*

Keywords: H5P, interactivity, technology in language teaching


Всеки от нас, предполагам, е наясно, че скоростта и лекотата, с която технологиите увличат, може да работи в наша полза като преподаватели. По тази причина, не само пандемичната принуда довежда до търсене на технологичните продукти за образование. Причините, които се изтъкват най-често в полза на технологии в обучението са, че: „те спестяват време, повишават любопитството и интереса на обучаемите, помагат в изясняването на идеи и понятия, предлагат тон и аргумент, и, най-вече, подпомагат запомнянето“ [1], а знаем, че в изучаването на език, паметта е ключова и е нужно да бъде задействана дълготрайно. Накратко, технологиите избягват монотонността, я тя е тази, която много често пречи за задържане на информацията в паметта.

Проведени наблюдения напоследък в класните стаи и в прякото ми обкръжение върху начина, по който младежите днес учат езици, каналите, по които правят това и резултатите, които постигат, ме кара да си мисля, че класната стая се явява вече извънкласната дейност в обучението по английски, а не обратното. Децата научават много добре езика предимно от мрежата. В тази връзка, за да ѝ съперничат, задължителните занимания по английски език се нуждаят от конкурентно ангажиращо съдържание, което да засили мотивацията - безспорен фактор при усвояването на всяко умение. Ключовата характеристика на технологиите в това отношение е интерактивността, която създава приятно преживяване от ученето онлайн. В какво се изразява субективното усещане за положителен опит с технологиите в образованието? То може да бъде описано като: „степената на внимание, интереса, участието, любопитството, оптимизма, принадлежността, страстта, задълбоченото учене, взаимодействието и усещането за автономност и контрол, които обучаемият изпитва“ [2]. Следователно, активирането на обучаемите, карайки ги да взаимодействат с материала, е една от основните стратегии за пълноценното онлайн обучение [3].

Отделно от това, всички сме запознати с теорията за когнитивното натоварване на Мейър [4], според която комбинацията на изображение и аудио помагат да се възприема съдържанието по-добре, отколкото само с едно от тях, защото предоставят на мозъка два канала за въвеждане на информация. Литературата борави с термина edutainment – education and entertainment и изтъква възможността с помощта на технологиите да се



„съживи“ образователния процес и да се подобри преживяването от него [5]. В днешно време визуализирането чрез видео и изображение са основни формати за представяне на съдържанието, а „образът е взел превес над текста“ [6]. Стеф и Дюверже добавят, че ако има и емоция, особено хедонична (хумор), се засилва повече способността за задържане и възпроизвеждане на информацията [7]. Към тези ползи може да добавим и факта, че видеото се счита за автентичен материал в езиковото обучение.

В моето лично положително преживяване с електронни материали като обучаем, съм чест ползвател на този сайт за самостоятелна работа по испански, защото го намирам за доста полезен и приятен: <https://www.profedelee.es>. Интерактивен е и дава възможност за визуализиране, което пък помага за запомнянето. Освен това, има моментална обратна връзка и може да се ползва по всяко време, т.е. е освободен от ограниченията на синхронната работа. На мен лично много ми помага да уча испански и бях доволна да разбера с кой инструмент е разработено голяма част от съдържанието, защото никога не бях обръщала внимание на малкото лого в долния ъгъл:  Как да боравя с този инструмент научих по време на курс за професионално развитие на учители, провеждан онлайн към Мичиганския държавен университет през 2022.

Какво е H5P? Това е съкращение за HTML5 Package, разработен от норвежката организация Joubel. Авторите са обединили в html5 пакети съдържание, което иначе се намира разпръснато в други инструменти и уебсайтове. Всеки пакет е колекция от zip файлове на HTML, CSS и Javascript [8]. Това е приложение, което помага за интерактивността на съдържанието като служи за създаване и обработване на учебни материали като видеа, презентации, игри, куизове, флашкарти, линия на времето (timelines), игри за трениране на паметта (memory game) [9]. Може да се вгражда и в интерактивни учебници. Други характеристики са, че е безплатна, с отворен достъп, рамка за взаимодействие, която дава възможност да се създава, споделя и ползва повторно съдържание. Продуктът е пуснат през 2013 г. Може да се ползва на смартфон, таблет, компютър. Има два начина да се добави към определена платформа - embedding (интегриране) става през H5P акаунта, което може да стане във всяка уебстраница, но най-често ползваните за LMS са Blackboard и Canvas, а в Moodle, Drupal, WordPress, се интегрира чрез plug-ins функцията, т.е. става още една функционалност на самата платформа. Когато съдържанието се създава в страницата на H5P, абонаментът е платен след изтичане на 30-те дни за изпробване. В Moodle Gradebook може да се ползва и за оценяване.

H5P представлява лесен за научаване инструмент и не е нужна специална техническа подготовка за ползването му. Освен това, има над 40 вида дейности и много варианти не само на типове упражнения, но и на подход към самите тях. Комбинира ресурси като изображения, видео, текст, аудио, връзки и файлове в структурирана последователност. Литературата го описва и като вид authoring или authorship tool, т.е. инструмент за създаване на съдържание. С негова помощ преподавателят се превръща в създател на съдържание.

Възможните действия със съдържанието представляват типичното взаимодействие, което имаме в един електронен модул. Викаксоно и съавтори групират видовете съдържание по следния начин [1]:



Съдържание базирано на текст	Fill in the blanks	Съдържание базирано на въпроси	True/false	Съдържание базирано на изображения	Drag&drop	Съдържание базирано на игри	Memory game	Съдържание базирано на аудио	Audio recorder	Сложен тип съдържание	Interactive video	Съдържание базирано на презентирание	Iframe embedder	Нови видове съдържание	Branching scenario
	Drag the word		Multiple choice		Find the hotspot		Dialog cards		Dictation		Course presentation		Accordion		Virtual tour (360)
	Mark the words		Single choice set		Find multiple hotspots		Flashcards		Speak the words		Column		Chart		Interactive book
	Essay		Quiz		Image hotspot		Guess the answer		Speak the words set		Documentation tool				
		Personal quiz	Image sequencing												
		Summary	Agamotto												
			Collage												
			Image slider												
			Timeline												
			Image juxtaposition												

Фиг. 1. Типове съдържание според Викасоно и съавтори

Тези възможности могат да бъдат съотнесени конкретно към развиването на уменията по езика по следния начин [1]:

- С кръстословици, drag and drop, игри за памет и флашкарти може да се развива лексика
- Слушането може да се подпомага посредством запис на аудио, диктовка, интерактивно видео
- Произнеси думите и Комплект произнеси думите се ползват за говорене
- Четенето се тренира с помощта на въпроси с избор на отговор или вярно/невярно.
- Писането може да се задвижи чрез попълване на празни места и есе
- Граматиката също се практикува с попълване на празни места или маркиране на думи

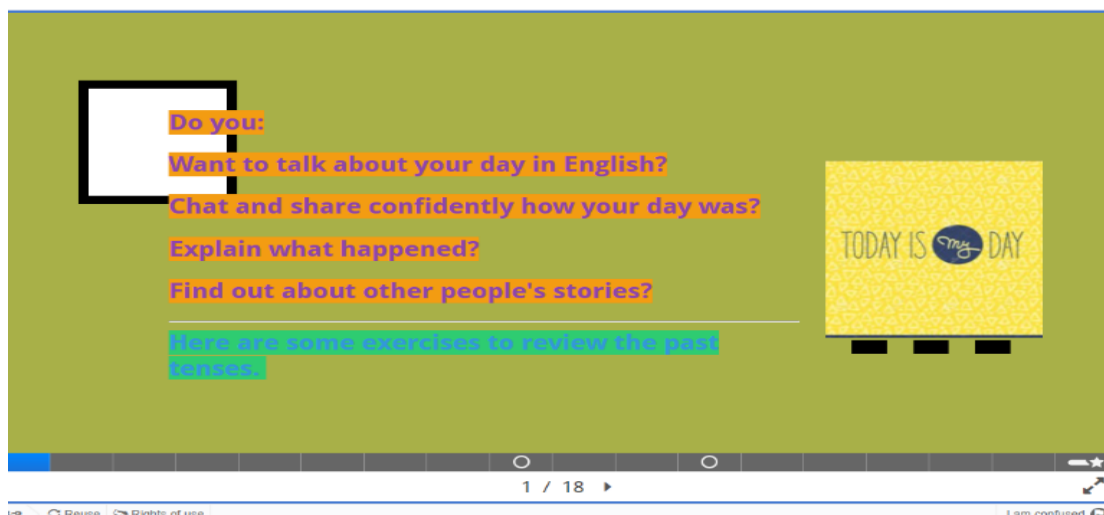
Друга отчасти положителна, отчасти отрицателна страна на инструмента е, че подпомага, но и разчита на самодисциплината (self-directedness), поетапната подкрепа (scaffolding) и възможността за многократно ползване на съдържанието (repeated practice). Освен това дава възможност за самооценка, обратна връзка на момента и преглед по всяко време, а навременната обратна връзка е мотивираща за ученето [9]. Освен, че задачите могат да бъдат повторени няколко пъти, създателят може да добави към грешния отговор коментари или допълнителни връзки и обяснения, за по-задълбочено изследване на даден компонент и за формативно оценяване.

Като цяло, функцията за обработване на видео е може би най-много използвана, защото Н5Р дава възможност да се добави интерактивност чрез въпроси – с избор или true/false, обяснения, hotspot, обобщения. Вградените интерактивни елементи служат както за (авто)тестване, така и за обобщение, фокусиране върху главните моменти или понятия, които трябва да се усвоят. Обучаемите могат да спират, връщат или превъртат напред, т.е. да работят със свое темпо. При по-сложен материал, интерактивните елементи могат да служат за изясняване и за т.нар. chunking - раздробяване. Видеото може да е авторско или чуждо, но е важно да се намери подходящо ниво на съдържание, което нито да затруднява прекалено, нито да е много лесно. Препоръчително е да не се поставят твърде много прекъсвания, т.е. интерактивни елементи. Например, може да има въпроси в началото, а после те да са на логични паузи, ако видеата са дълги, а ако са къси – накрая, за да няма много когнитивно натоварване. Естествено, винаги трябва да се водим от целта, това което искаме да подпомогнем или постигнем с видеото, преди да добавим интерактивните елементи.

Като цяло, обработеното с H5P видео помага да се избегне фалшивото усещане за учене, в което има само пасивно възприемане, без осъзнаване, а куизовете за саморефлексия и допълнителните дейности, както и автоматичните отговори, служат за формативно оценяване [10]. Търнър и съавтори посочват също, че интерактивното видео с помощта на H5P има стимулиращ ефект за ученето и подобрява цялостното преживяване от него, като кара обучаемия да е активен и целенасочен [10].

Освен всичко останало, създаващите съдържание с помощта на H5P могат да разчитат на глобална общност, където да споделят опит и да ползват хранилищата на материали със свободен достъп. Съществуват и български такива, публикувани в страница на МОН - <https://oer.mon.bg/s/oer/item-set/1414>.

Изхождайки от опита си, тук ще илюстрирам моя разработка, която е правена извън LMS, само с 30 дневен тест период в сайта на H5P. Аз съм избрала да ползвам функцията презентация, защото е най-всеобхватна и може да обедини всички други, и защото е начин да онагледя всички възможности на инструмента. Конкретните цели на създадените материали са да бъдат ползвани за работа върху разказните времена и набавят нужната лексика за описване на минали действия и говорене за свободното време. Интегрирането на различните дейности има за задача да работи с четирите умения в цялостен цикъл. Освен това, средата в която се планува да бъде използван този модул е изцяло електронна и има елементи, които могат да бъдат правени синхронно или асинхронно, в смесен (бихронен) онлайн модел. Дейностите, базирани на изображения, текст и аудио подпомагат крайната цел на модула – свободното изразяване и разказ за минали действия от личния опит, както и преодоляването на притеснението и несигурността при говорене. Финалната задача за писане има също така за цел да развие критичното и аналитично мислене на обучаемите, като им даде възможност да разсъждават върху теми, които, изхождайки от ежедневните ни действия, носят много по-широк и символичен смисъл от конкретния. Използваните видеа не са авторски, а създавани от други автори с учебна цел и дотъпни свободно в канала YouTube.



Фиг. 2. Въвеждащ слайд от презентацията

- Облакът с глаголи има за цел да подтикне към размисъл, да даде примери за минали времена, и, освен това, да създаде позитивна атмосфера като ползва хумор. Върху него е използвана функцията Image hotspots.



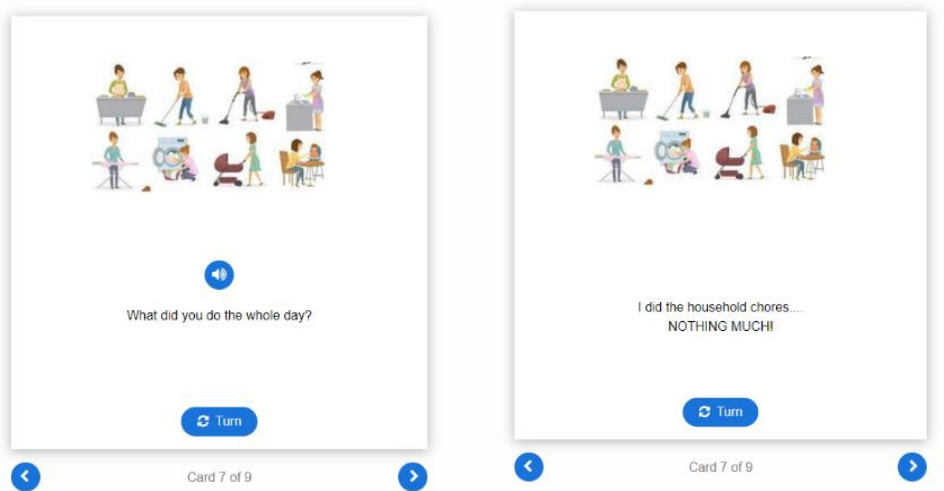
Фиг. 3. Облак с глаголи и Image hotspots

- С помощта на Storyboard That са създадени три сценария, за да бъде използвана функцията Drag and drop, с помощта на която да се онагледят употребата на минали времена.



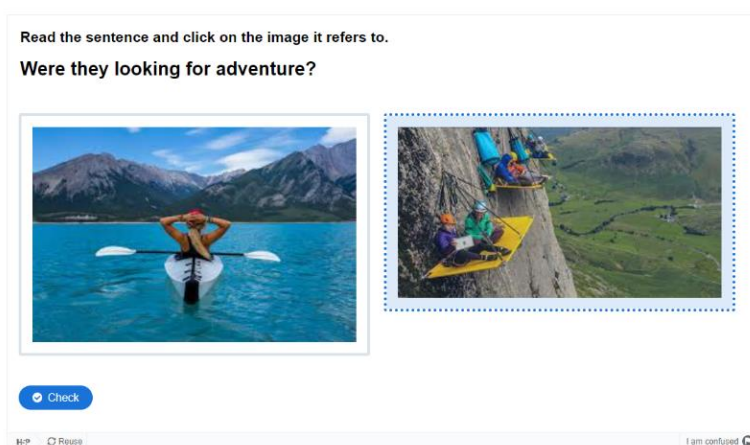
Фиг. 4. Сценарии за Drag and Drop

- Dialog cards са както с аудио запис, така и с картинка, и също с опит да се ползва мотивиращата сила на хумора.



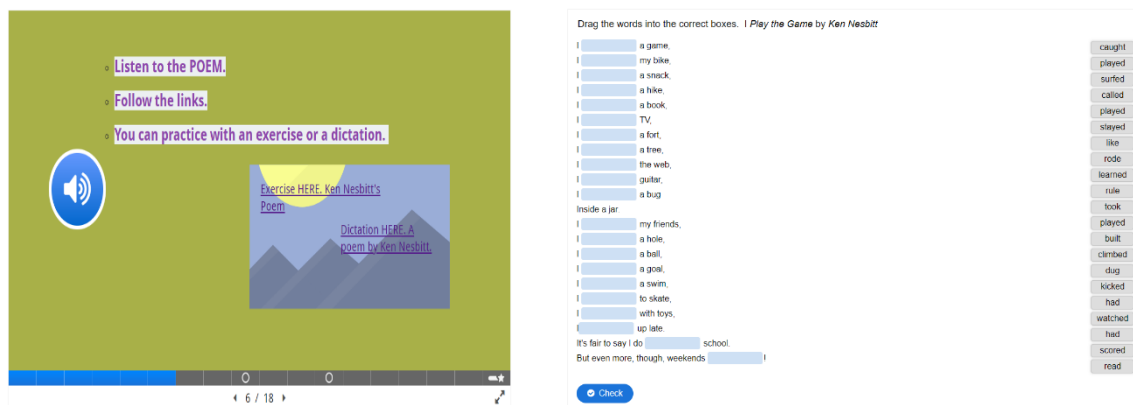
Фиг. 5. Dialog cards

- Image choice тук съдържа само по два елемента и има за цел разпознаване не само на глаголните форми в минали времена, но и на допълнителни елементи на съгласуване, в случая – лице на глагола.



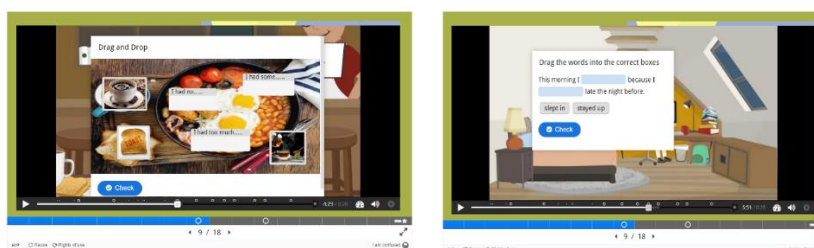
Фиг. 6. Image choice

- Dictation и Drag the words са два варианта на работа с аудио запис, фокусиран върху неправилните глаголи.



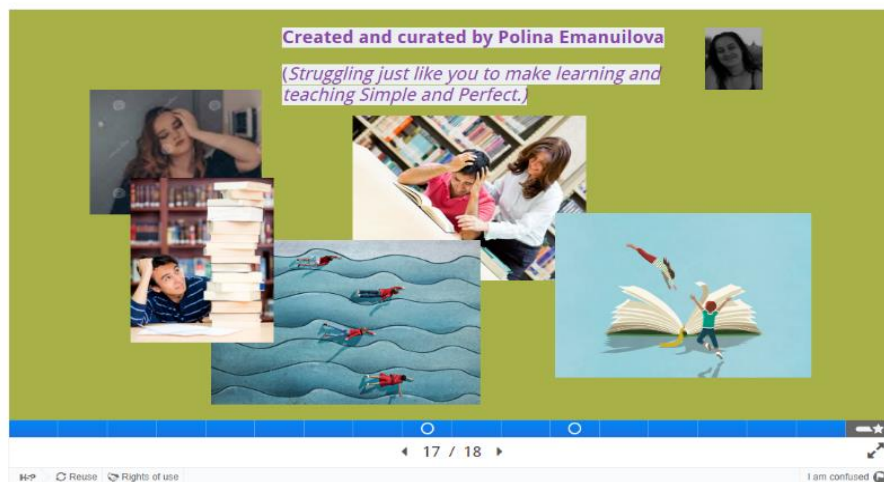
Фиг. 7. Drag the words

- Неправилните глаголи се тренират и с помощта на Fill in the blanks и Mark the words. След това се преминава към работа с видео. С помощта на Multiple choice, True/false, Fill in the blanks, Drag the words и Image hotspot, поставени на съществени места и на избрани интервали във видеото, се цели обучаемите да работят с него активно, а не да го възприемат пасивно.



Фиг. 8. Работа с видео съдържание

- Това е само част от ползваните функции на инструмента и задачите в цялостния цикъл, посветен на разказните времена на английски. Крайната задача е писмена работа, разказ в минало време, която се споделя в Padlet и така всеки може да коментира и разгледа създаденото от другите. Оценяването на тази задача е разписано в детайлни критерии, но се разчита и на обратната връзка от колеги, не само преподавател, което, от своя страна, предполага повече смелост и желание за учене от и с другите.



Фиг.9. Финален слайд в презентацията

В настоящата работа се прави обзор на преживения опит с конкретен дигитален продукт по време на курс за разработване на онлайн материали в обучението по езици. Като цяло, както изтъква изследователската литература по темата за ИКТ в обучението, те имат положителна роля в него, но, прави впечатление, че тази роля се цитира предимно като афективна, стимулираща мотивацията и доброто усещане от обучението [12]. Дали технологиите са ефективни спрямо постиженията и уменията обаче е под въпрос и там, където се прави опит това да бъде доказано емпирично, резултатите са по-скоро неутрални. Трудът на Якоб и Чинтофанти, например, прави заключение, че академичните резултати на студентите не се подобряват в следствие на употребата на ИКТ. В много ситуации, на нас като преподаватели може би и това ни е достатъчно. Със сигурност мога да твърдя, изхождайки от собствените си преживявания, че процесът на придобиване на дигитални умения, както всички други, е съпътстван с промяна и преодоляване на нагласи и със себепознание.

Литература

- [1] Wicaksono, J. A., Setiarini, R. B., Ikeda, O., Novawan, A., 2021, *The Use of H5P in Teaching English*. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, Atlantis Press, vol.514, pp.227-230, https://www.researchgate.net/publication/348285517_The_Use_of_H5P_in_Teaching_English
- [2] Li, X., Odhiambo, F.A., Ocansey, D.K.W., *The Effect of Students' Online Learning Experience on Their Satisfaction During the COVID-19 Pandemic: The Mediating Role of Preference*, Frontiers in Psychology, Sec. Educational Psychology, vol.14, 2023, <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1095073>
- [3] Candela, M., 2022, *Teaching Vocabulary in the ESL Classroom with H5P Interactive Activities*, RODERIC (Repositori d'Objectes Digitals per a l'Ensenyament la Recerca i la Cultura), <https://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/81248/TFM%20Mar%C3%ADa%20Mu%C3%B1oz%20Candela.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- [4] Mayer, R. (2014). Cognitive Theory of Multimedia Learning. In R. Mayer (Ed.), *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (Cambridge Handbooks in Psychology,



- pp. 43-71). Cambridge: Cambridge University Press.
doi:10.1017/CBO9781139547369.005
- [5] Corona, F., Cozzarelli, C., Palumbo, C., Sibilio, M., 2013, *Information Technology and Edutainment: Education and Entertainment in the Age of Interactivity*. International Journal of Digital Literacy and Digital Competence. vol.4. pp.12-18. doi: 10.4018/jdlldc.2013010102.
- [6] V. Sartor, *Keep Your Students Connected and Engaged with H5P*, EFL Magazine, July 2018, <https://eflmagazine.com/keep-students-connected-engaged-h5p/>
- [7] Steffes, E., Duverger, P., 2012, *Edutainment with Videos and Its Positive Effect on Long Term Memory*. Journal for Advancement of Marketing Education, vol.20. pp. 1-10.
- [8] Tuning, R.A., *The Use of H5P Interactive Content in English Language Learning*, PANRITA Journal of Science, Technology, and Arts, Vol. 1, No. 1, 2021, pp.107-112, <https://journal.dedikasi.org/pjsta/article/view/16>
- [9] <https://h5p.org/>
- [10] Singh, S., Scholz, K., 2017, *Using an e-Authoring Tool (H5P) to Support Blended Learning: Librarians' Experience*. In: H. Partridge, K. Davis, & J. Thomas. (Eds.), *Me, Us, IT! Proceedings ASCILITE2017: 34th International Conference on Innovation, Practice and Research in the Use of Educational Technologies in Tertiary Education* (pp. 158-162), <https://2017conference.ascilite.org/wp-content/uploads/2017/11/Concise-SINGH.pdf>
- [11] Thurner, S., Schön, S., Schirmbrand, L., Tatschl, M., Teschl, T., Leitner, P., Ebner, M., 2022, *An Exploratory Mixed Method Study on H5P Videos and Video-Related Activities in a MOOC Environment*. International Journal of Technology-Enhanced Education (IJTEE), 1(1), 1-18. <http://doi.org/10.4018/IJTEE.304388>

За контакт с автора:

Полина Емануилова

Докторант

e-mail: e_polina@hotmail.com