

## FEATURES OF CREATING INTERACTIVE LEARNING MATERIALS WITH HOTPOTATOES

**Ibragimova Moigul Komiljon kizi,**

Lecturer at the Department of Information Technologies  
Termez State University

**Annotation:** The article is aimed at revealing the unique capabilities of the HotPotatoes program for creating interactive exercises. It also provides evidence that with the help of interactive exercises it is possible not only to assess the knowledge of students, but also to stimulate their positive motivation to study.

**Keywords:** Interactive materials, HotPotatoes program, JQuiz, JCloze, JMatch, JCross, JMix, motivation

## ОСОБЕННОСТИ СОЗДАНИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ УЧЕБНЫХ МАТЕРИАЛОВ С ПОМОЩЬЮ ПРОГРАММЫ HOTPOTATOES

**Ибрагимова Моҳигул Комилжон кизи,**

Преподаватель кафедры информационных технологий  
Термезского государственного университета

**Аннотация:** Статья направлена на раскрытие уникальных возможностей программы HotPotatoes для создания интерактивных упражнений. Также приведены данные о том, что с помощью интерактивных упражнений можно не только оценивать знания студентов, но и стимулировать у них положительную мотивацию к учёбе.

**Ключевые слова:** интерактивные материалы, программа HotPotatoes, JQuiz, JCloze, JMatch, JCross, JMix, мотивация

Преподавателям филологических направлений, в частности иностранных языков очень часто приходится адаптировать уже имеющиеся учебные пособия к конкретным условиям обучения и образовательным потребностям студентов, а также разрабатывать собственные учебные материалы. Современные информационно-коммуникационные технологии позволяют не только эффективно и качественно выполнять подобную работу, но и дают возможность преподавателям самостоятельно создавать собственные интерактивные учебно-методические материалы, не прибегая к помощи программистам [1-7].

Использование интерактивных компьютерных материалов на уроках иностранного языка позволяет:

- повысить мотивацию к изучению иностранного языка и познавательную активность студентов;
- интенсифицировать процесс отработки нового материала;
- регулировать объем и скорость выполнения заданий, что способствует более качественному усвоению учебного материала;
- провести контроль в игровой форме, сделав его незаметным для студентов, что помогает создать благоприятную психологическую обстановку на уроке;

• обеспечить студентам регулярную обратную связь и объективную развернутую оценку их деятельности.

Предлагаемая автором программа для создания интерактивных заданий может заинтересовать любого преподавателя.

Авторы предложившие программу Hot Potatoes для создания интерактивных заданий, широко используется во всем мире для создания заданий на различных языках при изучении любых дисциплин. Данная программа рассчитана на обычных пользователей, т.е. для того чтобы работать с этой программой не нужно быть специалистом в области программирования [1].

Программа Hot Potatoes разрабатывалась в 1997-2003 г.г. в Центре информационных технологий Университета Виктории, Канада (<http://web.uvic.ca/hcmc>). Государственные некоммерческие образовательные учреждения могут использовать данную программу абсолютно бесплатно, скачав ее на сайте университета. Регистрация и лицензия на использование программы не требуются [7-9].

Особенностью этой программы является то, что созданные задания сохраняются в стандартном формате веб-страницы, поэтому студентам для выполнения заданий необходим только веб-браузер (сама программа студентам не нужна, она требуется только преподавателям для создания и редактирования упражнений). И что немаловажно, при создании и выполнении заданий подключение к Интернету не является обязательным.

С помощью программы можно создать 10 типов упражнений на различных языках с использованием текстовой, графической, аудио- и видео-информации, ссылок на ресурсы Интернета. Кроме того, созданные упражнения и ответы можно распечатывать и объединять в тематические разделы и уроки.

Упражнения создаются с помощью 5 блоков программы (каждый блок может рассматриваться как самостоятельная программа).

Первый блок «JQuiz» – «Викторина» (вопросы с множественным выбором ответа) позволяет создать задания четырех типов:

- вопросы с выбором одного правильного ответа (multiple choice);
- вопросы с выбором нескольких правильных ответов (multi-select);
- вопросы с кратким ответом открытого типа (short answer);
- вопросы со «смешанным» вариантом ответа (hybrid), т. е. вопросы с ответом открытого типа и множественным выбором ответа: после неоднократного ввода неверного ответа (возможное количество неверных ответов устанавливается при создании упражнения) задание с кратким ответом трансформируется в задание множественного выбора.

Второй блок «JCloze» применяется для создания упражнений на заполнение пропусков.

Третий блок «JMatch» («Установление соответствий») позволяет сконструировать задания трех типов:

- задания на установление соответствий с помощью перемещения элементов мышью;
- выбор варианта соответствия из раскрывающегося списка;
- карточки для запоминания соответствий.

Четвертый блок «JCross» используется для создания кроссвордов.

Пятый блок «JMix» служит для создания упражнений на восстановление последовательности.

Во все упражнения можно включить текст для чтения, а также преподаватель имеет возможность заложить в упражнение комментарии ко всем вариантам ответов и ввести подсказку (перевод, синоним, антоним, толкование).

Создание упражнения включает несколько этапов:

1. ввод данных;
2. настройка конфигурации упражнения;
3. преобразование данных в упражнение – формат веб-страницы (HTML) – для последующей работы обучающихся и сохранение упражнения;
4. сохранение файла данных упражнения в формате конкретного блока программы (для возможного внесения изменений).

Созданные преподавателем упражнения выполняются студентами в тренировочном режиме или режиме тестирования. Результат выполнения задания выражается в процентах (при выполнении заданий студент может воспользоваться подсказкой и сделать несколько попыток, но это приведет к снижению оценки). Проценты можно перевести в оценку по следующей шкале:

«5» = 80 – 100%,

«4» = 60 - 80%,

«3» = 30 – 60%

Шестая версия программы Hot Potatoes содержит также дополнительный блок «Masher» («Инструменты»), который позволяет объединять созданные упражнения и другие учебные материалы в тематические блоки, уроки и учебные курсы.

Резюмируя, можно сказать, что используя интерактивно - мультимедийную форму учебного материала на занятиях, преподаватель освобождается от многих рутинных операций, получает возможность тестировать и диагностировать учащихся, отслеживать динамику обучения и развития практических навыков.

### Литература:

1. Xatamov O.Q., Zaripova M.J., Esanov Sh.E. Hot Potatoes dasturi yordamida interaktiv mashqlar yaratish / (uslubiy-qa‘llanma) – Termiz, TerDU, 2014. – 79 b.
2. Зарипова, М.Д. Возможности использования программы Turbo Site для создания электронных учебных пособий / М.Д. Зарипова // Высшая школа. – 2016. – № 21-2. – С. 46-51.
3. Zaripova M.J. Electronic textbook as a mean of new information technology // Гаудеамус. 2012. №20. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/electronic-textbook-as-a-mean-of-new-information-technology> (дата обращения: 12.09.2021).
4. Зарипова Н.Ж., Зарипова М.Ж. Использование программы iSpring Suite при создании мультимедийных электронных учебных пособий // Гаудеамус. - 2014. №2 (24). – С. 76-81
5. Зарипова М.Ж., Тайиров А.Х., and Мирсабурова У.М. "Особенности создания и использования электронных учебных пособий с помощью программы Microsoft Publisher" Гаудеамус, - 2012. №2 (20). – С. 92-94
6. Zaripova M.J., Djumaev Z.S., and Zaripov J.. "Technology of designing and realization of computer test for checking the knowledge of students in Visual Basic programming environment" Гаудеамус, no. 2 (22), 2013, pp. 111-115.
7. Бовтенко М.А. Компьютерная лингводидактика: Учебное пособие. - Новосибирск: Изд-во НГТУ, 2002.
8. Помощь по работе с программой Hot Potatoes (на русском языке). – <http://www.itlt.edu.nstu.ru/hotpothelp.php>
9. Zieba-Warcholak A. Teaching technologies: creating interactive materials. – <http://www.onestopenenglish.com>.