

Joanna Olechno-Wasiluk  
Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie

## **TIK w uczeniu (się) języka rosyjskiego na studiach filologicznych jako narzędzie personalizacji zadania dydaktycznego**

Niezależnie od etapu nauczania języka obiektywnym źródłem funkcjonowania motywacji uczących się jest dobór materiałów dydaktycznych, ich atrakcyjność z punktu widzenia formy i treści oraz ich wartość poznawcza i estetyczna. Wartościowym okazuje się w tym kontekście sięgnięcie po narzędzia, z którymi studenci funkcjonują na co dzień – po ich telefony komórkowe, smartfony.

Istnieją liczne publikacje o wykorzystaniu technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK) w edukacji językowej (np. Anna Basińska, *TIK. Z. 1. Teoria w pigułce* oraz *TIK. Z. 2. Poradnik mentora*, Ośrodek Rozwoju Edukacji, Warszawa 2017; Marzenna Żylińska, *Między podręcznikiem a Internetem. Nowa dydaktyka języków obcych*, Fraszka Edukacyjna, 2013). Wśród nich są zarówno prace naukowe, jak i praktyczne wskazówki. Autorka niniejszej publikacji traktuje swój artykuł jako formę podzielenia się dobrą praktyką oraz próbę zwrócenia uwagi na to, że studenci – jako dorośli uczący się, podobnie jak młodsi uczniowie, oczekują, że ich zajęcia językowe będą atrakcyjne i ciekawe.

Wśród celów uczenia się i nauczania języków obcych, obok celów kognitywnych (ukierunkowanych na przekazywanie i nabywanie wiedzy i treści, związanych z danym zakresem tematycznym) i celów społeczno-działaniowych (definiowanych również jako działaniowe, pragmatyczne, praktyczne, społeczne i polegające na kształceniu, a więc nabywaniu i utrwalaniu określonych umiejętności w toku pewnych aktywnych działań), są cele afektywne – precyzowane także jako emocjonalne i ukierunkowane na kształcenie, nabywanie i utrwalanie pozytywnych postaw i emocji, takich jak zainteresowanie tematem, ciekawość, empatia, tolerancja<sup>1</sup>. Realizacja celu afektywnego jest możliwa między innymi dzięki odpowiedniemu doborowi treści i materiałów,

<sup>1</sup> KARPETA-PEĆ B., *Afekt vs. efekt – otwarte formy pracy z perspektywy glottodydaktycznej*, „Roczniki Humanistyczne” 2018, t. LXVI, zeszyt 10, s. 27.

które zaciekawiają uczących się. Ciekawość wzbudza to, co nowe, ponieważ to nowe rzeczy stymulują mózg do aktywności poznawczej, do otwarcia się na zapis treści. Ciekawość połączona z aspektem nowości ma charakter motywujący, przede wszystkim w zakresie motywacji wewnętrznej<sup>2</sup>.

Na wszystkie te potrzeby: zainteresowanie tematem, utrwalanie pozytywnych postaw i emocji czyli realizacji celów afektywnych uczenia (się) języków obcych odpowiadają m.in. różnorodne technologie informacyjno-komunikacyjne, które wprowadzają nawet tradycyjne ćwiczenia w nowy wymiar, bogaty w wiele możliwości. Ten nowy wymiar pomaga studentom zanurzyć się w świat informacji, świat bardzo różnorodny, oddziałujący na wiele zmysłów, a przez to pozwalający przyswajać i zapamiętywać nowe wiadomości.

Artykuł niniejszy poświęcony jest wykorzystaniu narzędzi cyfrowych w edukacji językowej studentów filologii rosyjskiej na zajęciach z praktycznej nauki języka rosyjskiego. W publikacji autorka skupia się na wykorzystaniu TIK w personalizacji zadań dydaktycznych, podkreślając, że narzędzie to umożliwia indywidualizowanie pracy studentów poprzez zapewnienie każdemu z nich m.in. odpowiedniego poziomu trudności. Na filologiach obcych, w tym na filologii rosyjskiej, coraz częściej mamy do czynienia z wielojęzycznością i wielokulturowością grup. Specyfika pracy w takich grupach powinna uwzględniać różny status języka rosyjskiego dla poszczególnych studentów (dla polskich studentów język rosyjski jest najczęściej drugim, po angielskim, językiem obcym, dla studentów z Ukrainy, Białorusi, Azerbejdżanu – językiem państwowym lub drugim nieojczystym). Uczenie się języka obcego determinują też inne czynniki, nie tylko pochodzenie czy kapitał kulturowy - również możliwości intelektualne, wrodzone zdolności, kondycja psychofizyczna, a czasem cechy osobowe takie jak śmiałość czy sprawność fizyczna<sup>3</sup>. Wszystkie te determinanty należy uwzględniać projektując zadanie dydaktyczne dla studenta.

Zadanie dydaktyczne, za Ryszardem Radwiłowiczem, rozumieć będziemy jako zadanie uczącego adresowane bezpośrednio do uczących się, czyli (w naszym przypadku) jako zadanie studenckie. Zadanie studenckie natomiast to zadanie dydaktyczne, stawiane uczącym się przez uczącego przede wszystkim w procesie zajęć w celach bezpośrednio poznawczych i kształcących, a pośrednio także wychowawczych. Zadania występują zazwyczaj w trzech postaciach (odmianach): jako polecenie, jako pytanie, jako sytuacja zadaniowa, którą dopiero ma uczący się odczytać (sformułować) jako polecenie lub pytanie<sup>4</sup>. Przyjmuje się, że podstawowymi elementami zadania są cel, tematyka i metoda<sup>5</sup>.

<sup>2</sup> Zob. [www.wszpwn.com.pl/pl/salon-metodyczny/neurodydaktyka-a-nauka-jezykow-obcych-1.html](http://www.wszpwn.com.pl/pl/salon-metodyczny/neurodydaktyka-a-nauka-jezykow-obcych-1.html), [dostęp: 08.05.2023].

<sup>3</sup> JANUS-SITARZ A., *Personalizacja w kształceniu polonistycznym. Potrzeby, dylematy, dobre praktyki*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia ad Didacticam Litterarum Polonarum et Linguae Polonae Pertinentia” 2021, nr 12, s. 33.

<sup>4</sup> RADWIŁOWICZ R., *Słownik podstawowych terminów dotyczących doskonalenia procesu dydaktycznego przez zadania: propozycja metodologiczna*, „Nauczyciel i Szkoła” 2011, nr 1(49), s. 124.

<sup>5</sup> FILIPCZAK-BIAŁKOWSKA A., dz. cyt., *Personalizacja zadania jako aktywator zaangażowania*, [w:]

Zakłada się, że dopasowanie konstrukcji zadania dydaktycznego, stawianego przed uczącym się do przejawianego przez niego potencjału sprzyja aktywowaniu zaangażowania. Szeroko rozumiane multimedia oferujące kolorowe animacje, możliwość zamieszczania własnej grafiki czy nawet zdjęć – sprzyjają personalizacji zadania, co z kolei aktywuje zaangażowanie osoby uczącej się<sup>6</sup>. Personalizacja<sup>7</sup> zadania wymaga rozpoznania jego anatomii, a następnie maksymalnego zbliżenia (możliwie wszystkich) jego składników do potrzeb i predyspozycji uczącego się. Optymalnie zaprojektowane zadania w miarę możliwości powinny też nawiązywać do zainteresowań i pasji uczących się.

Publikacja oparta jest na doświadczeniach autorki w realizacji ćwiczeń/zadań/gier występujących pod wspólną nazwą „Rozkoduj matrioszkę” (autorski projekt i nazwa autorki artykułu) przy użyciu kodów QR oraz wykorzystaniu zasobów technologii informacyjno-komunikacyjnych do tworzenia własnych materiałów dydaktycznych, m.in. quizów tworzonych przy pomocy narzędzia internetowego jakim jest Kahoot.

Kody QR (z ang. *Quick Response* – szybka reakcja) są rodzajem kodu kreskowego, pod którym można zapisać dowolną informację. Narzędzie to jest bardzo popularne, wykorzystuje się je, np. w reklamie, handlu czy usługach. Coraz częściej po kody QR sięgamy też w edukacji. Najprostszym sposobem stworzenia kodu jest skorzystanie z dostępnych w sieci bezpłatnych generatorów. Do odczytania kodu QR służą specjalne aplikacje, tj. czytniki kodów, dostępne np. w Google Play. Niektóre telefony mają wbudowane czytanie kodów w aparacie, jednak nie zawsze odczytują one rosyjskie znaki, dlatego w naszym wypadku lepiej sprawdzą się aplikacje zewnętrzne.

„Rozkoduj matrioszkę” to zbiór różnych ćwiczeń/gier polegających na odczytaniu zadania, które kryje się pod kodem QR umieszczonym na matrioszce (najczęściej wydrukowanej na kartce papieru). Motyw matrioszki jest nieprzypadkowy. Jest to jeden z najbardziej rozpoznawalnych symboli kultury rosyjskiej, budzący pozytywne konotacje. Pierwotnie zabawę „Rozkoduj matrioszkę” autorka artykułu wykorzystywała na spotkaniu z kandydatami na studia, które przygotowała razem ze swoimi studentami (I i II rok filologii rosyjskiej). Ich zadaniem było ułożenie kilku zagadek dotyczących języka i kultury rosyjskiej. Następnie łamigłówki te zostały ukryte pod kodami. Zabawa cieszyła się dużym zainteresowaniem wśród przyszłych studentów. Dało się też zauważyć, że ten rodzaj zadania wzbudził ogromną ciekawość wśród samych autorów zagadek. W związku z tym kody QR zagościły na dobrych zajęciach z praktycznej nauki języka rosyjskiego. Różnorodne zabawy, zadania i ćwiczenia zaczęły pojawiać się pod wspólnym hasłem „Rozkoduj matrioszkę”.

---

Pluciennik J., Klimczak K. (red.), *Twórczość, pasja, Uniwersytet. Kategoria zaangażowania w dydaktyce akademickiej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2015, s. 40.

<sup>6</sup> Zaangażowanie jest też niezbędne po stronie osoby uczącej, a chęć personalizowania zadań jest jej przejawem.

<sup>7</sup> Przez personalizację rozumieć będziemy indywidualne podejście do każdego studenta, uwzględniające jego cele, tempo nauki, preferowane style uczenia się, potrzeby, predyspozycje oraz zainteresowania i pasje.

Pod kodami QR możemy zapisać dowolny tekst czy adres strony internetowej. Ten niepozorny kwadracik wzbudza przede wszystkim ciekawość wśród studentów, a ta, z punktu widzenia neurodydaktyki, jest najistotniejsza w procesie zapamiętywania informacji. Uczenie (się) z wykorzystaniem atrakcyjnych, kreatywnych, innowacyjnych narzędzi jest najlepszą metodą na przyswajanie wiedzy. Kody QR są doskonałym sposobem na twórcze wykorzystanie smartfonów i telefonów. Studenci mogą rozwiązywać zadania zakodowane przez nauczyciela lub samodzielnie tworzyć ciekawe zagadki i łamigłówki. Jest to interesujący sposób na utrwalenie materiału. Kody można losować, można je ukryć a następnie szukać. Pomysłów jest bardzo dużo.



Rys. 1. Plakat prezentujący grę „Rozkoduj matrioszkę!”. Autorka: Joanna Olechno-Wasiluk.

Źródło: opracowanie własne

Kody QR można wykorzystać w uczeniu (się) nowej leksyki. Pod kodem można ukryć tradycyjne zadania uwzględniające indywidualne możliwości i potrzeby studenta, np.:

1. przeczytaj słowo/wyrażenie, zbuduj z nim zdanie;
2. przeczytaj słowo i wypisz w zeszycie jego synonimy/antonimy;
3. objaśnij słowo, nie używając języka polskiego.

W nauczaniu gramatyki mogą to być następujące ćwiczenia:

1. odmień podany rzeczownik przez przypadki i ułóż z nim zdanie;
2. odmień czasownik przez osoby;
3. utwórz tryb rozkazujący od podanego czasownika i użyj go w prośbie skierowanej do kolegi/koleżanki.

W nauczaniu fonetyki:

1. przeczytaj wyrażenie/tekst, zachowując zasady akcentuacji rosyjskiej;
2. w ramach zadania domowego odsłuchaj piosenki/opowiadania zamieszczonego pod danym linkiem.

W nauczaniu ortografii:

1. uzupełnij brakujące litery/przyrostki/przedrostki;
2. zapisz słowo na tablicy i objaśnij zasadę ortograficzną;
3. uporządkuj wyrazy w porządku alfabetycznym.

Powyższe ćwiczenia to połączenie tradycyjnych zadań z innowacyjnym sposobem ich prezentacji, ale to właśnie czyni je interesującymi z punktu widzenia studenta. Takie zadania są alternatywą dla szablonowych zadań gramatyczno-leksykalnych. TIK szczególnie uatrakcyjniamy zajęcia z ortografii, którą uczący się kojarzą zwykle ze żmudnym pisanem. Pod kodem QR możemy ukryć całe dyktando, które studenci piszą ze słuchu na zajęciach, a w domu mogą sprawdzić poprawność z tym, co wcześniej nauczyciel ukrył pod kodem. W ten sposób możemy efektywniej wykorzystać czas na zajęciach z udziałem wykładowcy.



Rys. 2. „Rozkoduj Matryoszkę”. Przykład zadania domowego dla studenta I roku filologii rosyjskiej. Kształcenie umiejętności prawidłowego pisania z zachowaniem zasad ortograficznych. Autorka Joanna Olechno-Wasiluk.

Źródło: opracowanie własne

Wszystkie zaprezentowane ćwiczenia aktywizują studentów i czynią ich czynnymi uczestnikami procesu uczenia (się), uczą planowania tego procesu, kontrolowania. Stworzenie własnych zadań i ukrycie ich pod kodami QR zmusza studenta do poszukania ciekawej, nietypowej formy zbudowania ćwiczenia, uczy go prawidłowego formułowania poleceń. Krótko mówiąc, bardzo go angażuje. W procesie dydaktycznym, jak zauważa Anita Filipczak-Białkowska, zaangażowany w wykonanie zadania uczący się ma pewne cechy: w aspekcie poznawczym jest skoncentrowany na zadaniu, w aspekcie emocjonalnym jest entuzjastycznie nastawiony do jego wykonania, w aspekcie behawioralnym – realizuje bądź przekracza stawiane przed nim zadania<sup>8</sup>. Wszystko to sprzyja uczeniu (się).

Inną formą ćwiczeń, lubianą przez studentów, są quizy tworzone za pomocą narzędzia internetowego Kahoot. Zabawa z wykorzystaniem tej platformy jest swego rodzaju gamifikacją<sup>9</sup> fragmentu zajęć: graczami są studenci, zasady rywalizacji są znane, na końcu jest podium i zwycięzcy (mogą być też nagrody, np. zwycięzca wybiera rodzaj zadania domowego, typuje z kim chce pracować itd.). W tej grze liczy się nie tylko wiedza – trzeba wykazać się też refleksem. To doskonałe narzędzie motywujące i aktywizujące. Podczas pracy zaobserwować można zazwyczaj silne zaangażowanie emocjonalne pracujących w ten sposób wszystkich studentów, nawet tych, którzy zwykle pozostają pasywni. To bardzo cieszy uczącego, ale przede wszystkim bardzo motywuje uczącego się. W zabawie tej jest element rywalizacji, ale również współpracy zespołowej – studenci dopingują siebie nawzajem. Ćwiczeniom z wykorzystaniem narzędzia internetowego Kahoot zawsze towarzyszą duże emocje. Największe wtedy, gdy studenci logują się i widzą hasło „dołącz do gry!” (każdy ma szansę stworzyć swój indywidualny nick) oraz w końcowej fazie quizu, gdy pojawia się podium ze zwycięzcami. Zawsze są to pozytywne emocje, które są przecież istotnym aspektem w procesie uczenia się. Nastrój oraz odczucia odgrywają rolę swoistych katalizatorów procesów poznawczych. Dlatego nie do przecenienia jest atmosfera, która towarzyszy pracy dydaktycznej. Im bardziej jest ona wolna od stresu i im więcej uczący się mają spokoju oraz poczucia bezpieczeństwa, tym prawdopodobniejsze jest odpowiednie skoncentrowanie się na poznawanych treściach. Oznacza to, że mózgi uczących się efektywnie przetwarzają nabywane informacje, z których powstaje następnie indywidualna wiedza<sup>10</sup>.

Quizy mogą, a nawet powinny być tworzone przez samych studentów (indywidualnie, w parach, w grupach). Takie samodzielne i twórcze przygotowanie zadań, ćwiczeń czy nawet testów dydaktycznie jest wydajniejsze niż uzupełnianie form gotowych. Jest to bardzo dobre zadanie na uporządkowanie i utrwalenie wiadomości, co

<sup>8</sup> FILIPCZAK-BIAŁKOWSKA A., dz. cyt., s. 40.

<sup>9</sup> Gamifikacja – wykorzystanie mechanizmów z gier komputerowych na zajęciach w celu podniesienia zaangażowania i motywacji uczących (się). Te mechanizmy to: jasne zasady gry, określony czas jej trwania, znani uczestnicy, nagrody itd.

<sup>10</sup> Zob. [www.wszpwn.com.pl/pl/salon-metodyczny/neurodydaktyka-a-nauka-jezykow-obcych-1.html](http://www.wszpwn.com.pl/pl/salon-metodyczny/neurodydaktyka-a-nauka-jezykow-obcych-1.html), [dostęp: 08.05.2023].

jest ciekawym elementem procesu dydaktycznego i wpływa na rozwijanie u studenta głównych kompetencji kluczowych, jakimi są kompetencje cyfrowe.

Istotne jest również to, że tworzenie ćwiczeń przez studentów zmienia charakter zajęć z frontalnego (prowadzący jest kompetentną osobą przekazującą wiedzę i kształtującą umiejętności studentów jako dużej grupy) na otwarty (praca i procesy uczenia się oraz nauczania przebiegają w sposób otwarty, swobodny, samodzielny). Zajęcia przyjmują wówczas charakter zindywidualizowany, bazują na indywidualnym podejściu i ich indywidualnej organizacji.

Personalizacja w edukacji rozumiana jest bardzo szeroko, jednak jej głównym założeniem jest uwzględnianie w procesie kształcenia odmiennych stylów uczenia się, zależnych od wielu czynników. To rozpoznanie i pełne wykorzystanie potencjału uczących się przez dostosowanie elementów procesu kształcenia do ich (możliwie silnie zindywidualizowanych) potrzeb i predyspozycji<sup>11</sup>. Technologie informacyjno-komunikacyjne ułatwiają indywidualizowanie pracy studentów. Dzięki nim uczący może zapewnić każdemu uczącemu się odpowiedni dla niego poziom trudności i może zrobić to w sposób atrakcyjny. Odpowiedni dobór treści i materiałów, jak podkreśla Beata Karpeta-Peć, zawsze stanowi „zaproszenie” do samodzielnych zmagania z językiem<sup>12</sup>.

Pytania (10)

Pokaż odpowiedzi

1 - Quiz  
Обозначьте строчку, где пишется Н

2 - Quiz  
Обозначьте строчку, где пишется Н

3 - Quiz  
Обозначьте строчку, где пишется Н

4 - Quiz  
Обозначьте строчку, где пишется Н

5 - Quiz

Правописание согласных в суффиксах прилагательных

3 próby · 11 graczy

Start Przypisz Graj w pojedynkę

Ни пуха, ни пера!

Rys. 3. Zrzut ekranu na zadanie ortograficzne z wykorzystaniem narzędzia internetowego Kahoot. Zadanie dla grupy 1, dla studentów obcokrajowców, dla których język rosyjski jest językiem drugim. Autorka: Joanna Olechno-Wasiluk.

Źródło: opracowanie własne

<sup>11</sup> FILIPCZAK-BIAŁKOWSKA A., dz. cyt., s. 40.

<sup>12</sup> KARPETA-PEĆ B., *Afekt vs. efekt...*, s. 26.

Podsumowując, personalizacja zadania dydaktycznego to jego różnicowanie uwzględniające indywidualne możliwości i predyspozycje studentów. Personalizacja zadania polega na dopasowaniu konstrukcji zadania dydaktycznego, stawianego przed uczącym się, do przejawianego przez niego potencjału. Jak słusznie zauważa Anna Janus-Sitarz, „sprawiedliwie nie jest wtedy, gdy każdy dostaje to samo, ale gdy każdy dostaje to, co pomaga mu osiągnąć sukces”<sup>13</sup>. Personalizacja zadań dydaktycznych jest niezbędna, ponieważ pozwala wyrównywać szanse i wspierać indywidualny rozwój studenta, a pomocne mogą okazać się tu technologie informacyjno-komunikacyjne.

### Bibliografia

- ADAMSKI F., *Personalizm i pedagogika personalistyczna*, [w:] Różycka E. (red.), *Encyklopedia pedagogiczna XXI wieku*, T. 4, Wydawnictwo Akademickie ŻAK, Warszawa 2003, s. 349–353.
- BASIŃSKA A., *TIK. Z. 1. Teoria w pigułce*, Ośrodek Rozwoju Edukacji, Warszawa 2017.
- BASIŃSKA A., *TIK. Z. 2. Poradnik mentora*, Ośrodek Rozwoju Edukacji, Warszawa 2017.
- FILIPCZAK-BIAŁKOWSKA A., *Personalizacja zadania jako aktywator zaangażowania*, [w:] Płuciennik J., Klimczak K. (red.), *Twórczość, pasja, Uniwersytet. Kategoria zaangażowania w dydaktyce akademickiej*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2015.
- JANUS-SITARZ A., *Personalizacja w kształceniu polonistycznym. Potrzeby, dylematy, dobre praktyki*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia ad Didacticam Litterarum Polonarum et Linguae Polonae Pertinentia” 2021.
- KARPETA-PEĆ B., *Innowacyjne rozwiązania glottodydaktyczne w kształceniu kompetencji międzykulturowej*, „Neofilolog” 2016, nr 46/2, s. 185–198.
- KARPETA-PEĆ B., *Afekt vs. efekt – otwarte formy pracy z perspektywy glottodydaktycznej*, „Roczniki Humanistyczne” 2018, t. LXVI, zeszyt 10, s. 25–42.
- ŻYLIŃSKA M., *Między podręcznikiem a Internetem. Nowa dydaktyka języków obcych*, Fraszka Edukacyjna, Warszawa 2013.
- ŻYLIŃSKA M., *Neurodydaktyka. Nauczanie i uczenie się przyjazne mózgowi*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2021.
- CIMASZEWSKA-KUNINIEC G., *Wykorzystywanie technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK) w nauczaniu zdalnym*, [w:] Jeznach K., Kowalkiewicz-Kulesza A. (red.), *Szkoła jutra? Tradycja i (r)ewolucja w edukacji*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2023, s. 237–250.
- RADWIŁOWICZ R., *Słownik podstawowych terminów dotyczących doskonalenia procesu dydaktycznego przez zadania: propozycja metodologiczna*, „Nauczyciel i Szkoła” 2011, nr 1(49), s. 123–131.
- SMYRNOVA-TRYBULSKA E., *Technologie informacyjno-komunikacyjne i e-learning we współczesnej edukacji*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2018, [https://rebus.us.edu.pl/bitstream/20.500.12128/22016/1/Smyrnova\\_Trybulska\\_Technologie\\_informacyjno\\_komunikacyjne.pdf](https://rebus.us.edu.pl/bitstream/20.500.12128/22016/1/Smyrnova_Trybulska_Technologie_informacyjno_komunikacyjne.pdf), [dostęp 15.06.2023].

<sup>13</sup> JANUS-SITARZ A., dz. cyt., s. 34.

ГРИГОРЬЕВА Е.Я. *Игровые технологии как путь повышения познавательной активности учащихся*, <https://elibrary.ru/item.asp?id=29802304>, [dostęp 30.06.2023].

### **ICT in learning (learning) the Russian language in philological studies as a tool for personalizing the didactic task**

**Summary:** This article is devoted to the use of digital tools in the language education of Russian philology students during practical Russian language classes. The publication is based on the author's experience in the implementation of the author's game „Decode Matryoshka” using QR codes and the use of information and communication technology resources to create her own teaching materials, e.g. quizzes created using online tools: Kahoot and Quizlett that allow you to personalize teaching tasks.

**Keywords:** information and communication technologies, task personalization, commitment, neurodidactics, teaching foreign languages

DOI: <https://doi.org/10.34864/heteroglossia.issn.2084-1302.nr15.art7>