

# **Использование интерактивного контента в дистанционном обучении иностранному языку студентов неязыковых специальностей**

## **The use of interactive content in distance learning of a foreign language for students of non-linguistic specialties**

Получено: 19.03.2023      УДК 377.018.432      Опубликовано: 25.04.2023  
Одобрено: 04.04.2023

**Баканова С.А.**

Российский университет кооперации, г. Мытищи

**Bakanova S.A.**

Russian University of Cooperation, Mytishchi

**Границкая В.В.**

Российский университет кооперации, г. Мытищи

**Granitskaya V.V.**

Russian University of Cooperation, Mytishchi

**Иевлева В.В.**

Российский университет кооперации, г. Мытищи

**Ievleva V.V.**

Russian University of Cooperation, Mytishchi

**Павлючко И.П.**

Канд. филол. наук, доцент, Российский университет кооперации, г. Мытищи

**Pavliuchko I.P.**

Candidate of Philological Sciences, Associate Professor, Russian University of Cooperation, Mytishchi

### **Аннотация**

В статье проведен анализ основных характеристик популярных онлайн-платформ для создания интернет-контента, уточнены главные требования к преподавательскому составу в части повышения эффективности дистанционного обучения с использованием компьютерных технологий с целью усвоения требуемого объема учебного материала обучающимися самостоятельно. **Научная новизна** исследования заключается в разработке новой технологии дистанционного обучения иностранному языку студентов неязыковых специальностей на основе использования перспективных онлайн-платформ, включая методы проведения диагностических тестов.

**В результате на** основе сформированного перечня ключевых характеристик онлайн-платформ дистанционного обучения, получивших в настоящее время широкое

распространение при их интеграции в образовательный процесс, базирующийся на самостоятельной работе обучающихся, проведён сравнительный анализ и выявлены их достоинства и недостатки.

**Ключевые слова:** игровые технологии, электронное обучение, внутренняя мотивация, методика обучения иностранному языку.

### **Abstract**

**The purpose of the study** is to substantiate the integration of interactive content into the educational process based on the so-called online platforms, in order to teach a foreign language to students of non-linguistic specialties. The article analyzes the main characteristics of popular online platforms for creating Internet content, clarifies the basic requirements for the teaching staff in terms of improving the efficiency of distance learning using computer technology, in order to assimilate the required amount of educational material on their own.

**The scientific novelty** of the study lies in the development of a comprehensive approach to the analysis of the technical characteristics of the basic means of interactive user interaction in distributed computer networks in relation to the goals of distance learning of a foreign language for students of non-linguistic specialties.

**As a result**, on the basis of the formed list of key characteristics of online distance learning platforms, which are now widely used when they are integrated into the educational process based on independent work, a comparative analysis is carried out and their advantages and disadvantages are identified.

**Keywords:** gamification, quiz, e-learning, foreign language teaching methodology, intrinsic motivation.

### **Введение**

Подготовка современного специалиста в любой сфере профессиональной деятельности включает обязательное требование владения иностранным языком в процессе своей работы. Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования [6] по направлениям бакалавриата предусматривает свободное владение студентами методами и приемами как устного, так и письменного общения на иностранном языке.

Для студентов «неязыковых» специальностей коммуникативные практики имеют актуальность и особенности, связанные с применением узкоспециальных терминов и понятий, а также целых фразеологических оборотов. Например, у моряков вместо «колокола» используется «рында», а термин «узел» в зависимости от контекста имеет двоякое значение (или общепринятое, или единица измерения скорости). Естественно, аналогичные примеры встречаются не только в русском, но и практически во всех прочих языках. Отсюда вытекает необходимость дальнейшего совершенствования подготовки студентов неязыковых специальностей для их продуктивного взаимодействия в ходе профессиональной деятельности со специалистами – носителями иностранного языка и при изучении специальной литературы.

Теоретическая база. В настоящее время у преподавателей появляется потребность в более широком применении компьютерных технологий и разнообразных методов для совершенствования учебного процесса и для проверки усвоения материала на практических занятиях. «Безусловно, сам факт использования разнообразных приёмов и заданий ни о чём не говорит. Механическое увеличение количества ещё не означает хорошего качества. Однако если преподаватель не знает и не использует... ничего, кроме вопросно-ответных упражнений, чтения вслух, перевода и механического пересказа прочитанного, то вряд ли такой стиль будет способствовать повышению мотивации учения и реальному формированию коммуникативной компетенции. Самое главное - помнить, что изучение языка должно быть удовольствием» [5].

Анализ существующей практики дистанционного обучения [1] [2] [3] [4] [5] показывает плохо сформированные навыки работы с современным цифровым оборудованием в рамках онлайн-общения в образовательном процессе.

В связи с этим становятся актуальными и приобретают особую важность проблемы внедрения в образовательный процесс онлайн-технологий по созданию интерактивного контента для успешного взаимодействия преподавателя со студентами. М.В. Асмоловская в своей статье (1, с. 15) обозначает следующие достоинства интерактивных технологий:

- «интерактивные технологии позволяют быстрее достигать намеченные стандартом образования цели по соответствующей учебной дисциплине;
- интерактивные технологии по обучению иностранному языку обеспечивают условия для гуманитаризации образовательной среды вуза;
- интерактивные технологии предполагают учет индивидуальных особенностей студента и его творческих способностей;
- интерактивные технологии по своей сути ориентированы на интеллектуальное развитие студентов и их самостоятельность».

**Задачи исследования:** повысить вовлеченность студентов неязыковых специальностей в процесс обучения иностранным языкам путем использования сетевых игровых технологий без осознания данного факта, так как, по мнению С.В. Титовой и К.В. Александровской, неосознанность играет важную роль: она способствует подмене внешней мотивации на внутреннюю. За счет чего задействуется непроизвольное внимание, что является наиболее эффективным в процессе обучения (3, с. 113–123).

Методологической базой исследования выступает системный подход, в основе которого находится рассмотрение объекта как целостного комплекса взаимосвязанных элементов. Также авторы статьи используют метод сравнительного анализа, с помощью которого в ходе практического исследования интерактивных технологий определялись сильные и слабые стороны анализируемого контента.

Практическая значимость исследования обусловлена возможностью применения рассмотренного интерактивного контента в рамках вузовских занятий по иностранным языкам для повышения интереса обучающихся к усвоению иностранного языка, а также для развития навыка самообразовательной деятельности.

## **Основная часть**

### **Обзор популярных онлайн-платформ для создания интерактивного контента Quiziz, Interacty, Progressme в рамках обучения иностранному языку студентов неязыковых специальностей.**

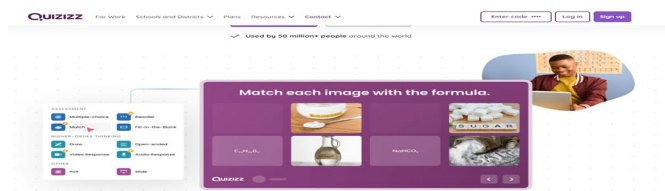
С целью оптимизации образовательного процесса и интеграции интерактивного контента на базе так называемых онлайн-платформ в рамках обучения студентов Российского университета кооперации, авторами статьи проводились практические занятия по иностранному языку в группах студентов очного и заочного обучения по специальности 09.03.02 «Информационные системы и технологии», а также по специальности 38.03.01 «Экономика» на протяжении 2 семестра 2021 г. (всего 118 чел.). Хотя разработка множества увлекательных и сложных заданий для студентов является важной частью профессии преподавателя, она, безусловно, может занять много времени. Поэтому перед авторами стояла задача найти удобные и простые онлайн-технологии, с помощью которых можно было реализовать следующие дидактические принципы:

- принцип сознательности и активности;
- принцип наглядности;
- принцип последовательности и систематичности;
- принцип самостоятельной работы;
- принцип доступности и посильности;
- принцип прочности.

С.В. Титова и К.В. Чикризова в своей статье описали средства реализации данных принципов: посредством мгновенной обратной связи и возможности реализации взаимооценивания и самооценивания реализуется принцип сознательности и активности обучаемых. При интерактивной форме проведения занятий повышается групповая активность и взаимодействие между самими студентами. Благодаря мультимедийно-динамической форме подачи материала реализуется принцип наглядности. Принцип последовательности и систематичности осуществляется за счет постепенного усложнения условий игры, игрового и учебного материала, когда учащиеся преодолевают уровни один за другим и идут от простого к сложному (4, с. 142).

Авторы статьи проанализировали существующие известные и надежные онлайн-платформы для создания интерактивного контента (миниигр, викторин, квизов, таймлайнов, слайдшоу) и пришли к выводу, что наиболее подходящими для реализации поставленных задач являются сайты: Quizizz, Interacty, Progressme. Рассмотрим их детальнее.

**Quizizz** – платформа для создания викторин и интерактивных тестов для проверки знаний у студентов в классе и дома. Есть два режима использования – синхронный и асинхронный (рис. 1).



**Рис. 1.** Платформа Quiziz. Интерактив «Сопоставь слова и картинки»

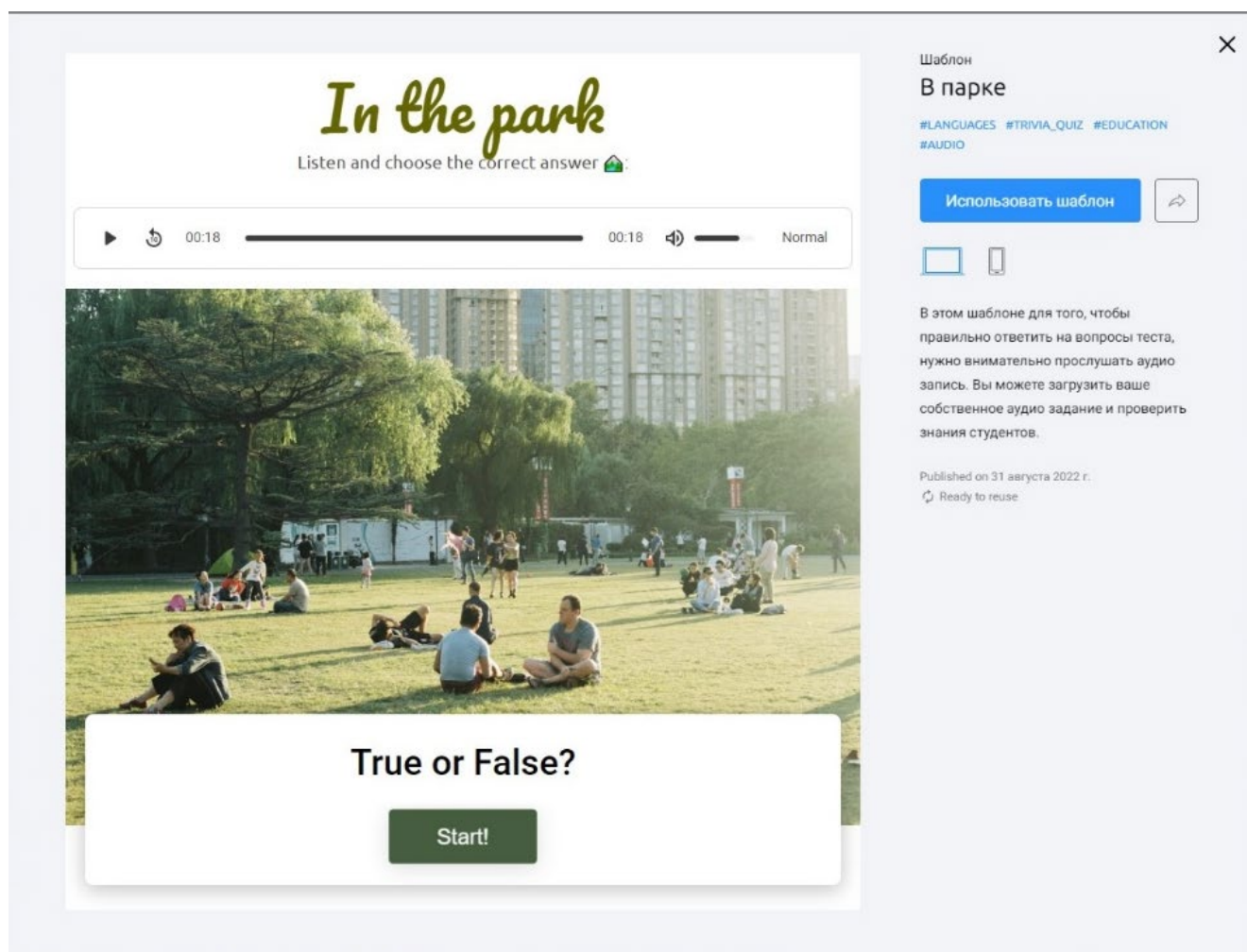
Преимущества данной платформы:

- простая в использовании;
- создание игр для большого количества пользователей;
- результаты обучения синхронизируются с гугл-таблицами и гугл-классом;
- студенты видят вопросы теста прямо на телефонах или на компьютере;
- ученику сложнее списать ответ из-за прохождения теста в индивидуальном темпе;
- можно получить подробный отчет по успеваемости каждого студента;
- сервис переведен на русский язык;
- отсутствует необходимость регистрации для обучающихся;
- разнообразие вопросов;
- можно создавать домашние задания;
- есть версия для мобильных устройств.

Недостатки данной платформы:

- Quizizz плохо адаптирована к русскоязычной аудитории (например, «идти!» для начала игры – вместо «go!»);
- игру нельзя проводить в одном темпе и с одинаковой последовательностью вопросов для всех студентов;
- обучающиеся могут зайти с нескольких устройств одновременно и выполнять задания от своего и чужого имени;
- мобильное приложение работает неустойчиво (возможны прерывания в его работе при плохом качестве каналов связи);
- нельзя дать прямую ссылку на созданную викторину.

**Interacty** - платформа для создания высококачественного интерактивного контента. Площадка подходит как вузам, так и предпринимателям. С помощью различных инструментов преподаватель может самостоятельно разработать тест (квиз), слайдшоу, многоуровневую игру «Карта сокровищ», уроки с аудио- и видеовставками и другие интерактивные форматы (рис. 2).



**Рис. 2.** Interacty. Интерактив с аудиоматериалами «Правда или ложь»

Преимущества платформы Interacty:

- простая в использовании, адаптивна к любому устройству;
- можно создавать игры, к्वизы на 100 и более участников;
- сервис доступен на русском языке;
- наличие разных вовлекающих механик, позволяющих создавать интерактивный контент;
- можно встраивать онлайн-проекты на свой сайт при помощи одной строчки кода;
- можно делиться прямой ссылкой на интерактивные задания;
- преподаватель имеет возможность продавать свои обучающие материалы, созданные в Interacty.

Недостатки данной платформы:

- ограниченное количество шаблонов для игр и настроек в бесплатной версии;
- нельзя изменить текст на карточках игры «переверни карту»;

- ограниченное количество студентов в бесплатной версии.

**Платформа Progressme** – новая удобная русскоязычная площадка для преподавателей, школ и предпринимателей (рис. 3, 4). С помощью, встроенной на платформе HD видеосвязи проводятся онлайн-классы в режиме реального времени. Преподаватели могут добавлять интерактивные задания во время занятия, отслеживать активность обучающихся. Интерфейс платформы интуитивно понятен и удобен. На площадке собрано более 1300 шаблонов уроков, в библиотеке выложены сотни обучающих материалов. С помощью имеющихся 30 вариантов интерактивных заданий онлайн-уроки получаются увлекательными. Преподаватели также имеют возможность делиться интересными материалами с коллегами.

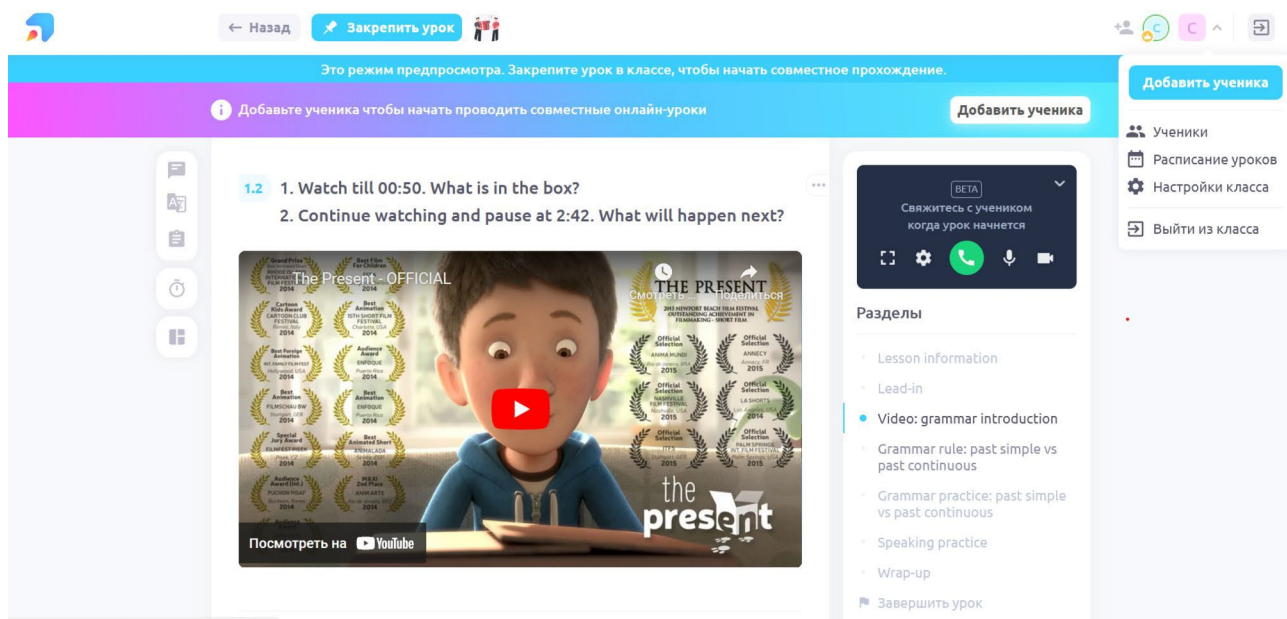


Рис. 3. Progressme. Онлайн-урок с интерактивным контентом

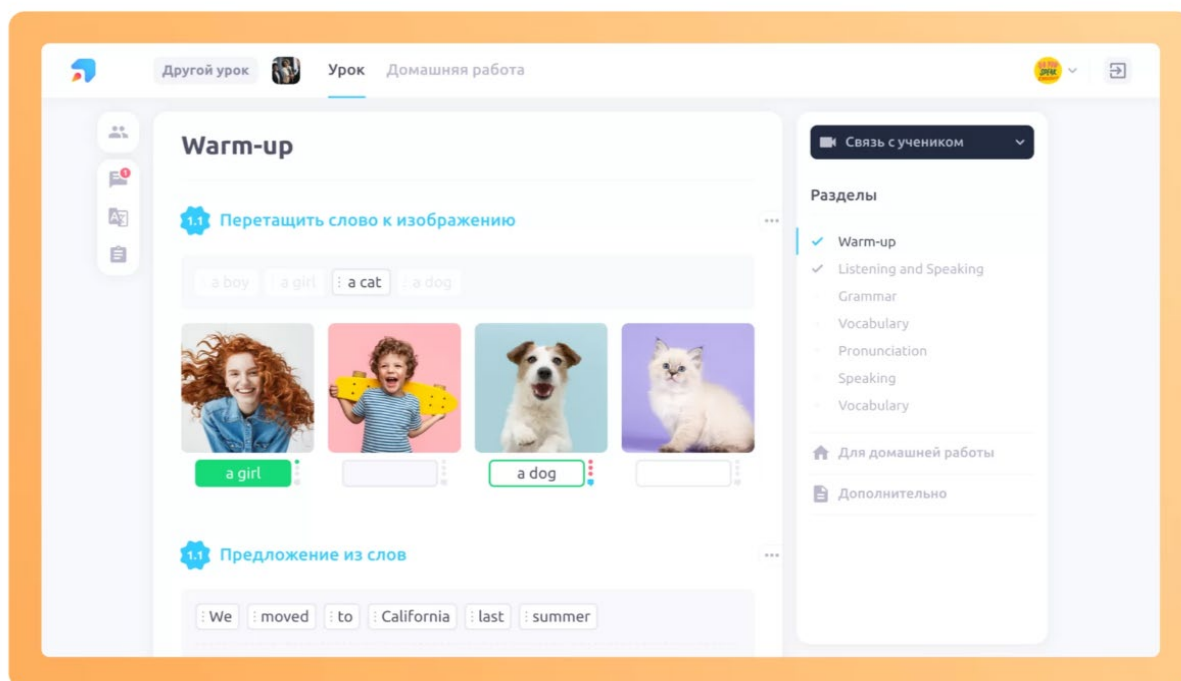


Рис. 4. Progressme. Блок «Разогрев»

Преимущества данной платформы:

- нет ограничений по количеству уроков;
- понятный конструктор интерактивных занятий;
- библиотека готовых материалов и популярных учебников;
- автопроверка выполненных упражнений в режиме реального времени;
- разнообразие активностей;
- можно записывать голосовые задания и комментировать;
- наличие подсказок только для преподавателя;
- встроенный переводчик;
- календарь;
- платформа адаптирована под различные устройства.

Недостатки платформы Progressme:

- существенные временные затраты на создание урока, нужно разбираться с инструментарием;
- иногда «подвисает» приложение при видеозвонке;
- нет счетчика прогресса;
- существенно выше (по сравнению с другими платформами) тариф, если покупать доступ для 7 и более студентов;
- платформа еще в стадии доработки, не все опции работают стабильно.

С учетом перечисленных выше особенностей и возможностей, рассмотренных онлайн-платформ, выявленных в ходе их практического тестирования в учебных группах преподавателями Российского университета кооперации, были подготовлены следующие рекомендации: для проведения онлайн-тестирования, квизов просто, интуитивно понятно и удобно применять инструменты платформ Quizizz и Interacty; для создания быстрого и красочного интерактивного контента для небольшого количества студентов (в бесплатном режиме) рекомендуется использовать возможности платформы Interacty; для более сложного оформления занятий по иностранному языку, отслеживания выполнения домашних заданий в режиме реального времени, создания красочных презентаций, увлекательных заданий к профессиональным текстам на иностранном языке подходит платформа Progressme.

### **Основные требования к преподавателю иностранного языка в работе с онлайн-технологиями и применению их в образовательном процессе.**

В ходе работы с онлайн-платформами Quizizz, Interacty, Progressme авторами статьи было выявлено, что успешная реализация всех потенциальных возможностей интерактивного контента невозможна без соответствующего уровня подготовки преподавателей, использующих современные инструменты дистанционного образования в своей работе. Преподаватели, разрабатывающие и использующие в образовательной практике интерактивные технологии, должны помимо профессиональной компетентности, необходимой для разработки качественного, актуального и хорошо структурированного контента, обладать и информационно-технической компетентностью, под которой, в первую очередь, понимается: способность преподавателя к выбору оптимальных для конкретных групп обучающихся форм интерактивного обучения с использованием современных технических решений; способность преподавателя к адаптации образовательного процесса обучения иностранному языку студентов «неязыковых» специальностей к возможностям и формам реализации обучающих программ на базе онлайн-платформ и, наконец, техническая грамотность преподавателя в части эффективного использования мультимедийных средств.



## **Заключение**

Интернет-ресурсы не просто формируют кругозор студентов, они способствуют развитию у них навыков чтения и перевода, аудирования и расширения словарного запаса. Выбор той или иной площадки для создания интерактивных упражнений зависит от задач, поставленных преподавателем.

Наиболее простыми и удобными в работе показали себя площадки Quizizz и Interacty, перспективной онлайн-платформой, требующей от преподавателя уверенных навыков применения онлайн инструментов, является Progressme.

Преподавателям требуется дополнительная подготовка, связанная с повышением информационно-технической компетентности для успешного применения интерактивных технологий в построении качественных онлайн-занятий.

Не все преподаватели готовы создавать обучающий курс с нуля, однако многие преподаватели применяют в работе имеющиеся интуитивно понятные и простые шаблоны интерактивного контента (квизы, мини-игры, викторины, таймлайны, слайдшоу).

За счет реализации дидактических принципов, описанных ранее в статье, средствами интерактивного контента (быстрая обратная связь, динамичная форма подачи материала, гибкий подход к обучающимся) можно говорить о потенциале дальнейшего применения интерактивного контента на базе онлайн-платформ в обучении иностранному языку. Тем не менее строить полностью образовательную деятельность на основе онлайн-платформ не стоит, иначе возникнет иллюзия, что образование должно быть лёгким, развлекательным. Дистанционное обучение предусматривает умение преодолевать себя, действовать вопреки лени, нерасположению, без поддержки внешними и даже внутренними стимулами. В самостоятельной деятельности состоит воспитательная роль образования, которая нередко оказывается важнее для жизни, чем приобретённый во время обучения быстро устаревающий в наш динамичный век массив информации.

Дальнейшие исследования по применению интерактивного контента на базе онлайн-платформ в обучении иностранному языку, по мнению авторов, предполагается проводить по следующим направлениям:

- расширение номенклатуры апробируемых онлайн-платформ с учетом выявленных на первом этапе исследований недостатков онлайн-платформ Quizizz, Interacty, Progressme;
- разработка новых методик дистанционного тестирования обучающихся неязыковых специальностей с «внедренными» игровыми технологиями, повышающими их вовлеченность в процесс обучения иностранным языкам.

## **Литература**

1. Асмоловская М.В. Интерактивные технологии развития мотивации к изучению иностранного языка у студентов непрофильных направлений подготовки: автореферат дис. кан. наук. – Казань 2020: 23 с.

2. Болтаевский А.А. Некоторые проблемы стратегии российского образования // Шаг в науку. Сборник материалов III Международной научно-практической конференции с участием студентов. Махачкала, 2020. С. 418-421.

3. Титова С.В., Александрова К.В. Теоретико-методические основы использования электронных образовательных ресурсов в обучении ИЯ // Вестник Московского университета. Серия 19: Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2018. No 3. с. 113–123.

4. Титова С.В., Чикризова К.В. Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал // Педагогика и психология № 1. [Электронный ресурс]// URL: <http://pp-obr.ru/wp-content/uploads/2019/04/2019-1-135.pdf> (дата обращения: 05.09.2022)



5. Турсунова, Ш. М. Повышение мотивации обучающихся на уроках английского языка с использованием квизовых интернет-технологий / Ш. М. Турсунова // Молодежь XXI века: образование, наука, инновации: Материалы VIII Всероссийской студенческой научно-практической конференции с международным участием. В 3-х частях, Новосибирск, 04–06 декабря 2019 года/Под редакцией Л.П. Полянской. – Новосибирск: Новосибирский государственный педагогический университет, 2019. – С. 199-201.

6. Утвержденные ФГОС ВО (3++) по направлениям бакалавриата [Электронный ресурс]. URL: <https://fgosvo.ru/fgosvo/index/24> (дата обращения: 06.02.2023).