

## ОБУЧАЮЩИЕ РЕСУРСЫ В МЕТОДИКЕ И ПРАКТИКЕ SLA:

### КОГДА СТУДЕНТЫ ВСЁ МОГУТ САМИ

В новом курсе мы со студентами, руководствуясь основными принципами e-learning, выбрали формат перевернутого класса (flipped class), чтобы:

- создать условия для развития т.н. коллективного разума – некоторого общего знания, пополняемого информацией как со стороны преподавателя, так и со стороны студентов;
- на своем опыте понять достоинства и подводные камни активного обучения-исследования;
- развить рефлексию студентов при помощи постоянного обсуждения работ;
- научиться отбирать информацию из различных каналов и оценивать её;
- и конечно, охватить гораздо больший, чем позволяли аудиторные часы, объем информации по курсу.

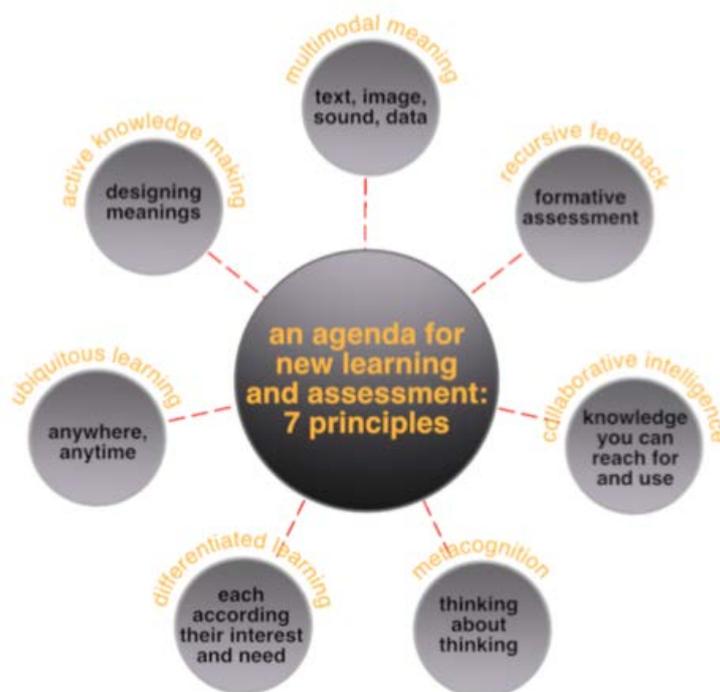


Иллюстрация взята с: <https://elearningindustry.com/7-e-affordances-elearning>

### КРАТКАЯ ПРЕДЫСТОРИЯ: ЗАЧЕМ?

Курс ([ссылка на программу](#)) был подготовлен для новой магистерской программы на факультете гуманитарных наук "Русский как иностранный во взаимодействии языков и культур" и прочитан в 3-4 модулях 2018 года. Целевая аудитория – магистранты 1 курса, будущие преподаватели русского как иностранного (РКИ) и по большей части выпускники других бакалаврских программ.

Понятие *ресурс* и тем более *обучающий ресурс* – достаточно широкое, если не сказать туманное понятие в методике SLA (second language acquisition). Поэтому оно имеет много трактовок и по-разному представляется специалистами в зависимости от их фантазии. На протяжении всего курса мы со студентами искали свою интерпретацию *ресурса* в рамках методики РКИ и в результате остановились на определении: *любой цифровой продукт, который может служить средством дополнительной учебной деятельности для студента*. Моей целью было дать студентам некоторый набор инструментов – от готовых онлайн-платформ до вспомогательных программ-оболочек – и методик для создания своих обучающих продуктов. Ожидаемый результат курса: в будущем мои студенты смогут самостоятельно ориентироваться на большом рынке образовательных ресурсов РКИ и SL, не просто руководствуясь преподавательской интуицией, а понимая принципы

современного e-learning, и при необходимости создавать свои ресурсы при помощи простых вспомогательных программ, не обращаясь к кодингу.

Если разбить глобальную задачу на подзадачи, за короткий курс мне как преподавателю-тьютору надо было:

- дать представление о цифровом образовательном рынке в области обучения второму языку
- помочь понять основные принципы e-learning на практике
- показать виды различных инструментов для создания ресурсов
- показать сами ресурсы
- объяснить, как работать с различным цифровым материалом как квалифицированный виртуальный преподаватель (*virtual teacher*)

## ПРЕЗЕНТАЦИЯ РЕСУРСОВ БЕЗ ЗЕВКОВ: КАК?

Вести монолог о разнообразии ресурсов на лекции – всё равно что быть ведущим в программе «Магазин на диване». Говоря о достоинствах e-/m-learning (главный принцип – *anywhere anytime*), было необходимо заменить привычные лекции на лекции-обсуждения, игры и практикумы по следующим причинам:

- студенты лучше понимают материал, если могут ознакомиться с какой-то его частью самостоятельно перед занятием, подготовить вопросы и дополнительный материал для обсуждения
- рынок цифровых обучающих ресурсов обновляется каждый день → объем действительно важной информации слишком велик для аудиторного занятия, на занятии лучше обсуждать только важные детали и разбирать кейсы по изученным дома теориям и концепциям
- аудиторные занятия ограничены физическими возможностями преподавателя, поэтому невозможно оценить всех студентов сразу в одинаковой степени
- предварительные онлайн-коммуникации позволяли высказаться более интровертивным студентам и таким образом показать все мнения аудитории по теме.

Формат курса был заявлен при первом разговоре со студентами и сознательно разобран – почему мы так сделали и для чего. В рамках дисциплины мы также вместе со студентами обсуждали преимущества и недостатки MOODLE и отдельных виртуальных классов.

Для организации совместной работы и коммуникации была выбрана простая удобная платформа [Novisse](#), созданная отечественными разработчиками для новичков в виртуальном преподавании. Выбор этой платформы был мотивирован самими студентами и характером курса: т.к. часы на занятия были ограничены, а для многих студентов работа в виртуальных классах была новым опытом, мы выбрали вирт-класс с интуитивно понятным интерфейсом и возможностью общения по моделям *студент-преподаватель*, *студент-студент*, *студенты-преподаватель* (назначенные индивидуальные задания, сообщения, форумы-обсуждения).

Основные преимущества виртуального класса:

- уход от дидактического класса к гибриду рефлексивно-эргативного и перевернутого классов: предварительные обсуждения перед занятиями (вопросы-крючки), просмотр текстов и видео с совместным комментированием – файлы и ссылки сохраняются в классе и доступны и для отсутствующих на занятиях студентов
- возможность внеклассной коммуникации онлайн, без задержек в получении (как в почте gmail) и нарушения личного виртуального пространства студента и преподавателя (социальные сети)
- функция «Лента» – новости о новых ресурсах без изменения программы и поддержание интереса студентов к актуальным темам
- функция «Расписание» – внесение правок, аннотаций занятий и комментирование занятия от студентов

- обсуждение и подготовка заданий в приватной коммуникации (преподаватель-студент в разделе «Индивидуальные задания») и в совместном обсуждении на открытом форуме («Обсуждение»)

## ТЬЮТОР, А НЕ МЕНТОР: КАКИЕ РЕСУРСЫ?

Чтобы организовать постоянную и максимально быструю обратную связь со студентами, были выбраны два типа материалов:

- различные интерактивные инструменты (тесты, опросы, личный кабинет-форум студента) – для моментального получения фидбека и разбора слабых и сильных ответов на занятии;
- онлайн-курсы и ридинги с комментированием – для самостоятельной подготовки и критического осмысления перед занятием.

### Инструменты

*Тесты.* Были выбраны тесты, имеющие функции моментальной автоматической проверки и выводом индивидуальных и командных результатов: kahoot, socrative. Такие тесты, как правило, сначала ставили студентов в позицию учащегося (так они критично оценивали подачу вопросов, дизайн, тайминг, сложность и пр.). Вторым этапом студенты создавали свои собственные тесты по материалам занятий и получали фидбек о качестве и понятности теста от преподавателя-«ученика».

*Опросы.* Стандартные google-формы служили поэтапной инструкцией для оценивания ресурсов или самостоятельного погружения в тему при чтении кейсов (см., например, Дополнительные материалы).

*Индивидуальные задания.* Перед всеми семинарами каждый студент получал короткие problem-based задания в своем виртуальном кабинете. На самих семинарах обсуждались известные методики решения подобных заданий, после чего каждый студент выполнял 2-3 задания с параллельным обсуждением в классе, а финальное задание подготавливал самостоятельно и выкладывал в «Индивидуальных заданиях». В дальнейшем в ветке обсуждения с преподавателем финальное семинарское задание проходило совместную *студент-преподаватель* редактуру.

### Онлайн-курсы

Онлайн-курсы так же, как и традиционные ридинги, выполняли роль ресурсной базы для дальнейших обсуждений и критики в классе. Часто в качестве кейсов сознательно выбирались неудачные практики – для развития критического мышления и для практики «улучшения» имеющихся ресурсов.

Одной из базовых платформ для самостоятельного изучения предмета стал подготовленный Кортни Биверс [How to Better Use Technologies in the Classroom](#) на известной e-learning платформе Common Ground Scholar. Также студентам было рекомендовано после курса пройти специализацию на Coursera Virtual Teacher - <https://www.coursera.org/specializations/virtual-teacher>. В «Обсуждениях» преподаватель подготавливал опорные вопросы (не по содержанию, а проблемно-ориентированные вопросы) и оставлял свои комментарии по отдельным цитатам из статей – для подготовки дискуссии в классе.

При знакомстве с отдельными кейсами в просмотренных курсах студентам выдавались вводные – инструкции, с точки зрения какого потребителя ресурса они должны оценить продукт. В качестве кейсов использовались как академические статьи исследователей-практиков SLA, так и youtube-презентации, интервью, выступления и пр.

## ЧТО В РЕЗУЛЬТАТЕ?

В курсе мы со студентами сознательно ориентировались на создание цифрового обучающего продукта, при подготовке которого бы они смогли применить все усвоенные знания. Зачетные активности поэтапно переводили студентов из статуса потребителей в статус создателей-разработчиков:

- 1 активность – ознакомившись с learning styles, составить рубрики для оценки ресурсов;
- 2 активность – подготовить обзор ресурса и оценить обзор одноклассника, исходя из общих принятых в группе критериев;
- 3 активность – предложить концепт цифрового ресурса РКИ, отсутствующего на современном образовательном рынке;
- 4 активность – поэтапное создание собственного ресурса при помощи обсужденных и опробованных во время занятий инструментов (конструкторы сайтов вроде Tilda, программы-оболочки для создания тренажеров Hot Potatoes, Flashcards, корпусные инструменты, например, RuSkELL или МУРКО).

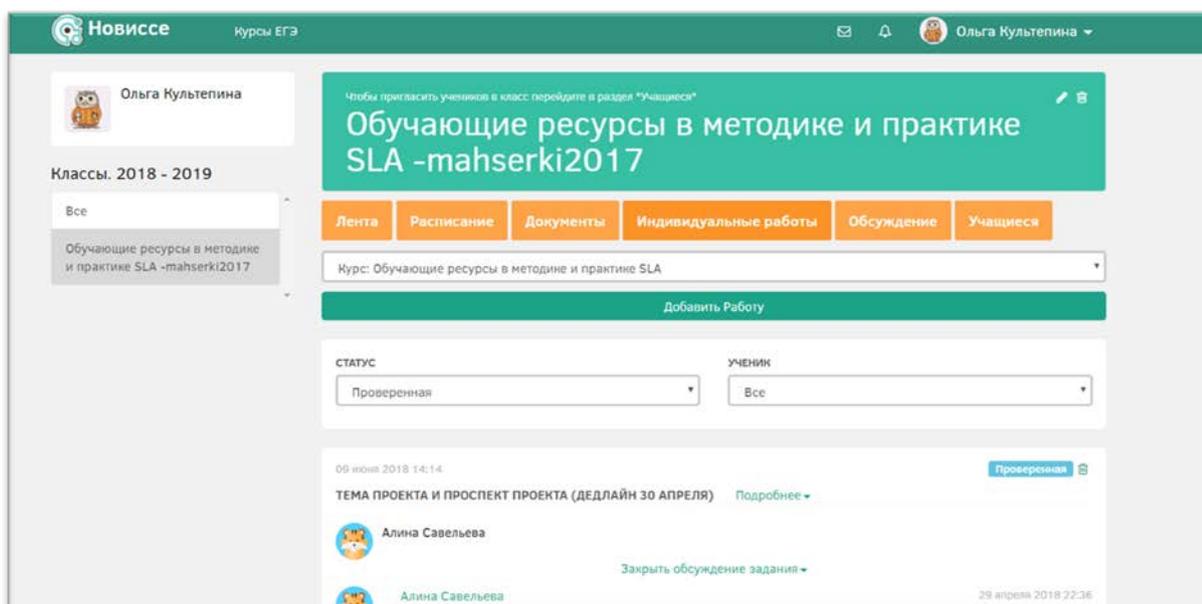
При этом на каждом семинаре студенты выполняли текущие задания по созданию элементов ресурса или языковых тренажеров.

В процессе подготовки каждого задания студент работал над своим текстом, презентацией или проектом поэтапно, не получая сразу результирующую оценку, а сначала знакомясь с фидбеками от преподавателя, отвечая на вопросы и создавая два-три drafts. Самостоятельная работа студента вне класса и/или в виртуальном классе имела одинаковый вес (50%) с аудиторной работой (на обсуждениях и при участии в мини-разработках на занятиях).

Главная преподавательская установка этого курса заключалась в простой идее: студенты всё могут сделать сами и имеют равные с преподавателем возможности для заявления новой темы на обсуждение и для оценки изучаемого материала. Вынесение курса за пределы класса помогло сделать занятия более направленными и интенсивными и при этом не упустить ничего из теории, а также оставить время для детальной проработки заданий с каждым студентом.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

### ИНТЕРФЕЙС ВИРТУАЛЬНОГО КЛАССА



## ПРИМЕР ПРОДУКТА, ПОДГОТОВЛЕННОГО СТУДЕНТАМИ

Онлайн-ресурс для детей-билингвов «Зоопарк»:

<https://glukhovamariavl.wixsite.com/ruslearner/kids>

(разработали: Мария Глухова и Люда Лучкова)



## МЕТОДИКА АКТИВНОГО СЛУШАНИЯ: РОЛЕВАЯ ИГРА ПРИ ЗАЩИТЕ ПРОЕКТОВ-РЕСУРСОВ

В качестве подготовки к защитах студенты знакомились с критериями оценки по рубрикам, которые они сами создали на первом занятии, оценивая ряд ресурсов по РКИ. Во время презентаций одноклассников студенты заполняли “отчетную” форму от лица вымышленной компании. Эти оценки сравнивались и складывались с преподавательской оценкой и высылались выступавшим – для обратного комментирования. Только после этого формировалась финальная оценка за проект.

вопросы    ответы    23

Раздел 1 из 7

### Обучающие ресурсы - let's rock

Вводная: вы на презентации проектов для изучения РКИ. Вы должны составить отчет для своего "босса" о проектах - в будущем вы планируете инвестировать 2 проекта для реализации в Интернете.

NB: это то, что называется сторителлинг (крайне усеченный) - игровая механика для вовлечения в занятие и для развития креативного мышления ("представьте, что вы другой человек с X задачами")

Погружение в ролевую ситуацию: студенты оценивают друг друга, примеряя роли реальных заказчиков ресурсов. Задание комментируется, чтобы студенты понимали пед.дизайн

вопросы    ответы    23

Презентация закончилась - ваш босс хочет, чтобы вы выразили свое мнение о перспективах использования ресурса.

Хорошая работа, что думаете? \*

Очень понравилась идея! Отличный ресурс для преподавателей. Задания в игровой форме (это очень радует). Наличие большого количества материалов. Достаточно удобный интерфейс, хорошие решения цветовой гаммы.

Формальные критерии оценки студенты знали из подготовленных совместно на первом задании рубрик по оцениванию обучающих ресурсов, задача на занятии - вписать их в сторителлинг. До занятия студенты не знали, что будут использовать их в качестве "заказчиков"

## ТЕМЫ, ОБСУЖДЕННЫЕ В РАМКАХ КУРСА

- Введение: электронные образовательные ресурсы и информационные технологии в SLA
- Виртуальные классы и системы для MOODLE
- Электронное (e-learning) и мобильное (m-learning) обучение: anywhere anytime
- Традиционные электронные ресурсы и их развитие (сайты, тренажеры)
- От игр в классе до виртуальной реальности: цифровая геймификация
- Лингвистические ресурсы и концепция Data-driven learning & corpus-based approach
- Онлайн-курсы и возможности их создания "на коленке"
- Образовательные чат-боты и другие инновации технологии сегодня