

**Цифровые и интерактивные инструменты в преподавании иностранных языков. Разработка для курса “Английский для специальных целей” УАГС**

**Предпосылки и цель методики**

Цифровая трансформация стала неотъемлемой частью образовательного процесса. В настоящий момент появилась возможность для использования цифровых технологий с максимальной эффективностью, их максимальной адаптацией к процессу обучения, встраиванию в него для решения всевозможных образовательных задач, создания гибкой образовательной среды для студентов.

Предполагается, что внедрение современных цифровых инструментов существенно **расширит образовательный потенциал преподаваемой дисциплины** за счет новых форм обучения. Также, цифровые инструменты помогут в **стимулировании учебной активности и самостоятельности** студентов при выполнении заданий, позволят студентам **оценить успешность** при прохождении дисциплины, **повысят привлекательность** курса.

С помощью цифровых инструментов обучающий может **организовать** учебный процесс и **самостоятельно управлять** обучением. Обучающиеся могут вернуться к **повторению пройденного** материала, отработке определенного навыка в удобное для него время. Студенты могут **фиксировать учебные достижения** в различных форматах (видео, презентации, форум, чат), что позволяет обучающему и обучающемуся отслеживать прогресс. Также следует упомянуть удобство навигации при работе с цифровым инструментом, **разнообразный формат представления** учебного материала, качество текста и изображений.

Цифровые инструменты позволили сбалансированно в рамках одной дисциплины **работать с познавательными стратегиями** (когнитивными, метакогнитивными, аффективными, социальными, компенсаторными).

Цифровые интерактивные инструменты помогут справиться с **мультизадачностью**, так как в процессе обучения по дисциплине от студентов требуется: чтение профессиональных аутентичных текстов на английском языке, составление глоссариев, ознакомление с профессиональной лексикой и выполнение тренировочных упражнений на отработку и запоминание профессиональной лексики, выполнение текстовых заданий для развития навыков экстенсивного чтения, прослушивание аудиофайлов и/или просмотр видео материалов профессиональной направленности на английском языке, выполнение заданий на понимание, анализ, оценку, сравнение и сопоставление предоставленного материала. На аудиторном занятии под руководством преподавателя студенты проводят дискуссии, отвечают на вопросы, составляют монологические и диалогические высказывания с элементами аргументации, делают презентации с взаимной оценкой. При этом в онлайн аудитории решаются проблемные мини – кейсы. Для решения кейса от студентов требуется выработать возможные решения проблемной ситуации с применением активной лексики, профессиональной терминологии и устойчивых выражений. На протяжении блока занятий студенты готовят групповой проект – разработку, который позволит им продемонстрировать приобретенные навыки.

Таким образом, целью методики стали: решение проблемы мультизадачности, обучение познавательным стратегиям, мотивация, вовлеченность самостоятельность в обучении, фиксация результатов, результаты обучения, самоидентификация, быстрая обратная связь.

Дисциплина “Английский для специальных целей” преподавалась офлайн на ОП УАГМ с 2014 года. Межкампусная дисциплина “Английский для специальных целей” с использованием цифровых инструментов впервые начала преподаваться дистанционно в 1-3 модулях 2021 – 2022 учебном году в (Москве и Санкт Петербурге). Занятия полностью проводились в дистанционном формате. Студенты проявили заинтересованность и быстро включились в новый формат работы и в конце курса продемонстрировали отличные результаты, которые оказались выше, чем на подобном курсе проводимом офлайн без использования цифровых инструментов.

### **Продолжительность обучения**

Дисциплина проводится в 1- 3 модулях

### **Целевая аудитория**

Студенты второго курса образовательных программ “Управление и аналитика в государственном секторе” в Санкт Петербурге, и “Государственной и муниципальное управление” в Москве.

Для достижения цели были сбалансировано, использованы цифровые методы.

### **Цифровые интерактивные инструменты обучения**

- Семинарские занятия в 2020 – 2022 проводились на платформе **MS Teams** в этом учебном году для занятия предложена платформа **Webinar**.
- Платформа **Smart LMS** предоставляет круглосуточный доступ к курсу, выполненному в соответствии с дидактическими принципами, и содержащим полный объем методического обеспечения: тренировочные и тестовые задания по лексике, чтению, аудированию и профессиональной терминологии, а также дополнительные материалы по чтению и аудио- и видеозаписи. Большим преимуществом является то, что платформа отражает успеваемость студента **в журнале оценивания**, что позволяет студенту регулировать процесс развития навыков.
- **Чат** – во время онлайн занятий дает возможность студентам реагировать, задавать вопросы, отслеживать активность студентов на курсе
- **Интерактивные доски.** Положительную оценку можно дать цифровому инструменту **jamboard** . Доска использовалась на онлайн семинарах для группового дистанционного взаимодействия в реальном времени. Данная платформа позволяет работать одновременно нескольким группам, собирать и фиксировать результаты обсуждения.
- **Форум** – позволяет постоянно поддерживать взаимосвязь между студентами и преподавателем, задавать вопросы, делиться ссылками, тренировать навыки письма. Студентам предлагается поучаствовать в форуме и начать ветвь обсуждения по проблемным вопросам темы или опубликовать комментарий. Количество комментариев не ограничено и оценивается баллами в примененном инструменте **Level Up!** Однако чтобы избежать односложные ответы дается инструкция по объёму написанного, например каждый пост должен быть объёмом не менее 70 -100 слов.
- **Glossary**- Позволяет ознакомиться с глоссарием, выучить лексические единицы и коллокации. Студенты могут сами участвовать в наполнении глоссария.

### **Н5Р инструменты**

## Interactive video

### Branching scenario

- **Interactive video** позволяет не просто посмотреть видео и ответить на вопросы а взаимодействовать с видео на протяжении всего просмотра. Студент самостоятельно взаимодействует с материалом у него есть возможность пересматривать видео при необходимости несколько раз. Например, короткий информативный ролик (рекламный ролик) про музей Чарльза Диккенса можно превратить в зависимости от цели 1 в тест или 2 информативный источник который можно дальше расширить за счет гиперссылок и перенаправить внимание студентов на личность писателя, на особенности управления этим музеем, на музейные продукты. Возможно постером включить в видео дополнительную информацию. Разветвленный вопрос позволит экономить время просмотра и незамедлительно без долгих поисков и перемоток перенаправить студента дальше или назад по треку. С помощью инструментов можно создать ситуацию обучения, вызванную высоким уровнем активного участия и мотивации студентов, что, в свою очередь, приведет к положительным результатам в когнитивных, эмоциональных и социальных сферах.
- **Branching scenario** продвижение по сценарию, методом проб и ошибок связывает личный опыт обучающегося с обучением через моделирование изучаемых ситуаций (кейсов)
- **Quizes** – используется для создания проверочных заданий (мини тестов) в рамках микрообучения с различными видами вопросов (множественный выбор, правильно\неправильно, сопоставления, заполнение пропусков). Тнструмент в основном использовался для самостоятельной работы по чтению и проверке лексических единиц. Цель заданий повторение и закрепление материала. Студентам давалось несколько попыток.
- **Quizventure** - использовался, как элемент точечной геймификации в курсе для запоминания лексических единиц в игровом формате.

### Интерактивные Цифровые инструменты сквозной геймификации

- **Level up см файл доп. материалы** Инструмент Level up позволяет студентам последовательно проходить и достигать уровни. В нашем курсе, в разделе музейная деятельность студенты двигаются по условной карьерной лестницы от работника архива до директора музккм. Шаг в зарабатывании баллов от уровня к уровню увеличивается. Например, чтобы перейти с 3 на 4 уровень достаточно набрать 400 баллов, а с 6 на 7 требуется уже 500 баллов. Баллы набираются в соответствии с уствновленными правилами, за выполнение и во время представленных заданий, участие в форуме, прохождении промежуточных тестов, работе с материалами курса. Набранные баллы мы рассматривает как элементы соревнования, правила игры для того, чтобы повысить вовлеченность в процесс обучения.
- **Badges** Инструмент позволяет студентам публично идентифицировать себя, повысить социальную активность, демонстрировать и признавать достижения, которые могли бы оставаться незамеченными.
- **Stash** Инструмент тайник производит эмоциональное воздействие на студентов, повышает заинтересованность, желание за вознаграждение узнать что то новое. Например, прочитать статью, выполнить тестовое задание, написать сообщение в форуме. Накопленные предметы можно обменивать на дополнительные встречи – консультации, на продление срока сдачи работы. Предметом из Тайника можно поощрить заинтересованность студенты.

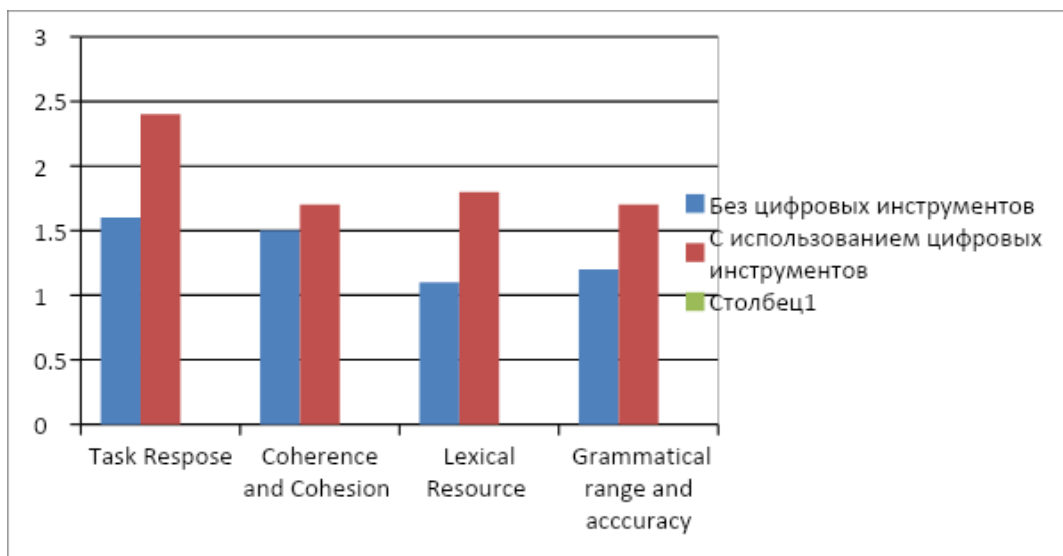
Таким образом **взаимодействие** происходит посредством онлайн встреч на платформе MS Teams, а далее Webinar с использованием чатов, микрообучения (мини тесты, интерактивное видео), участия в форумах, онлайн оценивания с написанием рекомендаций от преподавателя и загрузку их в систему, интерактивных инструментов геймификации, выполнение заданий в удобное для студентов время.

### Оценивание знаний

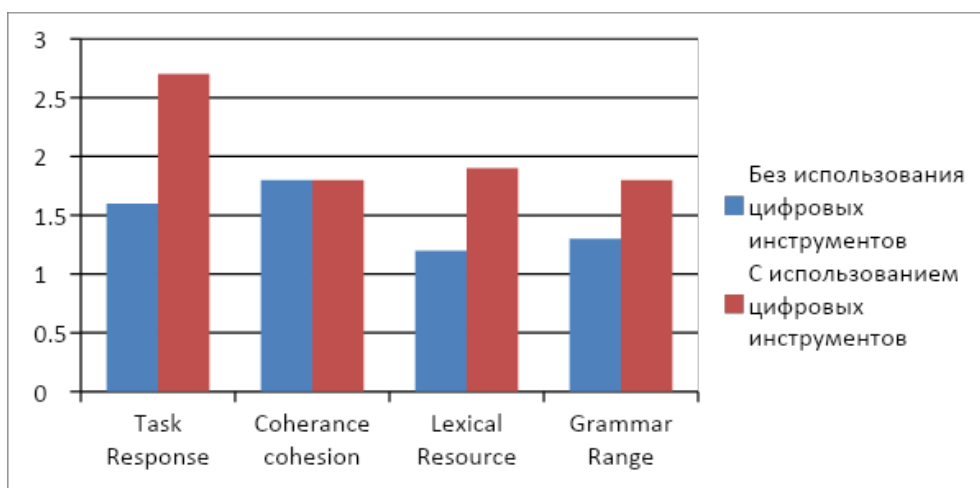
Тесты и контрольные работы на платформа Smart LMS. Письменные эссе на платформе MS Teams по специально разработанным критериям. Мини тесты на платформе Smart LMS. Также применялся инструмент peer assessment.

### Результаты применения цифровых и интерактивных инструментов

#### Критерии оценивания для устной монологической речи



#### Критерии оценивания письменных текстов



При сравнении результатов можно сделать предварительный вывод, что цифровые инструменты в обучении положительно влияют на достижения студентов.

Таким образом, применения цифровых и интерактивных технологий открыло качественно новые методические возможности цифровой среды, появляющиеся в ходе информационного взаимодействия. Применение цифровых инструментов предполагает вовлеченность всех обучающихся в образовательную деятельность и решение комплексных задач, демонстрирующих в

конечном счете уровень сформированности общекультурных и лингвистических компетенций. При этом формы реализации цифрового подхода могут различаться и включать в себя как аудиторную, так и внеаудиторную работу, как командную, так и индивидуальную учебную деятельность.

### **Перспективы развития**

Опыт реализации дисциплины может в дальнейшем быть применен в преподавании других дисциплин. Планируется дальнейшая оценка и анализ успеваемости студентов на дисциплине, что позволит лучше оценить эффективность цифровых инструментов, возможность их совместного использования.

Необходимо собрать данные для понимания уместности совместного использования некоторых инструментов для соблюдения принципов интерактивности; моделирования действительности; прогнозирования.

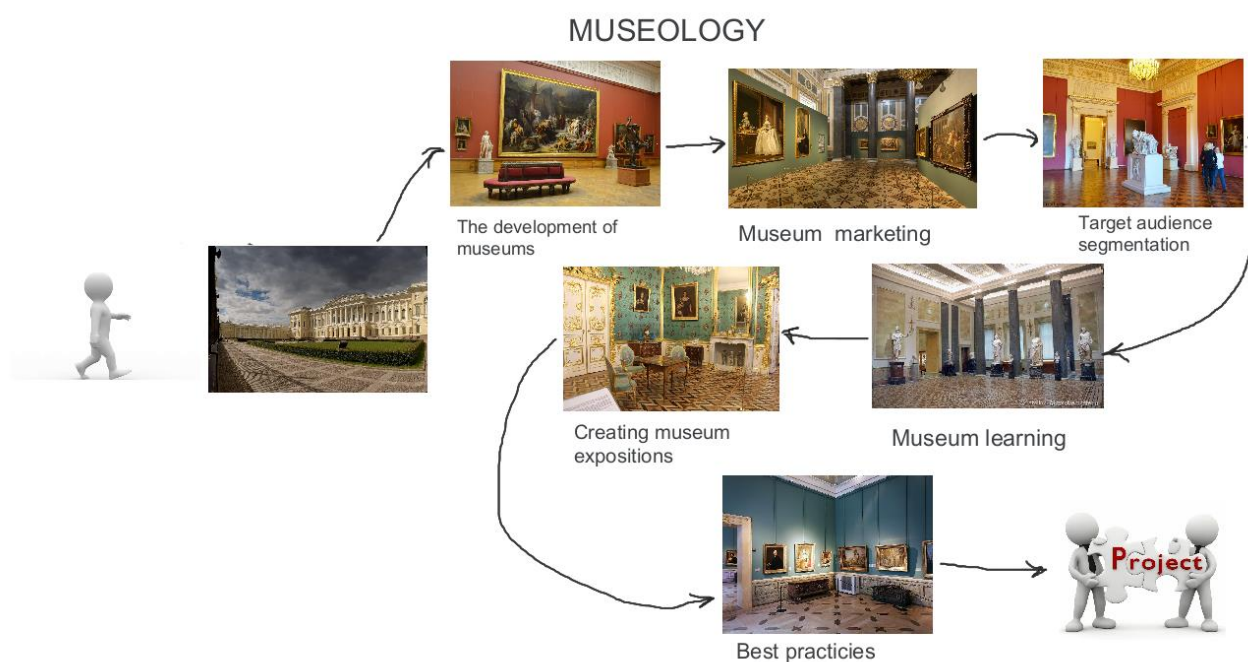
Варламова Юлия Валерьевна старший преподаватель департамента иностранных языков НИУ  
ВШЭ Санкт Петербург

Цифровые и интерактивные инструменты в преподавании иностранных языков. Разработка для  
курса “Английский для специальных целей” УАГС

Дополнительные материалы по курсу

Некоторые задания, которые использовались в курсе

На примере раздела музейная деятельность



СТРУКТУРА КУРСА на примере раздела “Музейная деятельность”

## 1 The development of museums

What are the problems related to museums? Форум

Basic vocabulary Глоссарий

Vocabulary drag and drop Интерактивный контент H5P

Reading articles a 

Watching video Интерактивный контент

Writing 1 Graphic information Задание +  Stash!!

## 2 Museum Marketing

Museum funding Глоссарий

Vocabulary revision Интерактивный контент H5P Marl the words

SWOT Reading Лекция

Watching video Интерактивный контент Interactive video

Test 1 Тест + Stash!! 

## 3 Target audience segmentation

Audience segmentation Форум

Basic vocabulary Глоссарий

Vocabulary drag and drop Интерактивный контент H5P

Museum audience Интерактивный контент Scenario

Reading Тест 

Test 2 Тест + Stash!!

## 4 Планирование выставок \ Creating museum expositions: What the public want?



Vocabulary revision Quizventure

Basic vocabulary Глоссарий

Interactive video Интерактивный контент

Reading Лекция

Writing 2 Proposal letter Задание + Stash!!

## 5 Образовательная деятельность музеев \ Museum Learning

Basic Vocabulary Глоссарий

**Interactive video**

Museum Educational Product Интерактивный контент Scenario

Museum Educational Product Интерактивный контент

Reading Лекция

Writing 3 Задание 

## 6 Analysis of selected best practices

Basic vocabulary Глоссарий

Vocabulary revision Интерактивный контент H5P Fill in the blank

A skill of looking H5P

Reading Задание

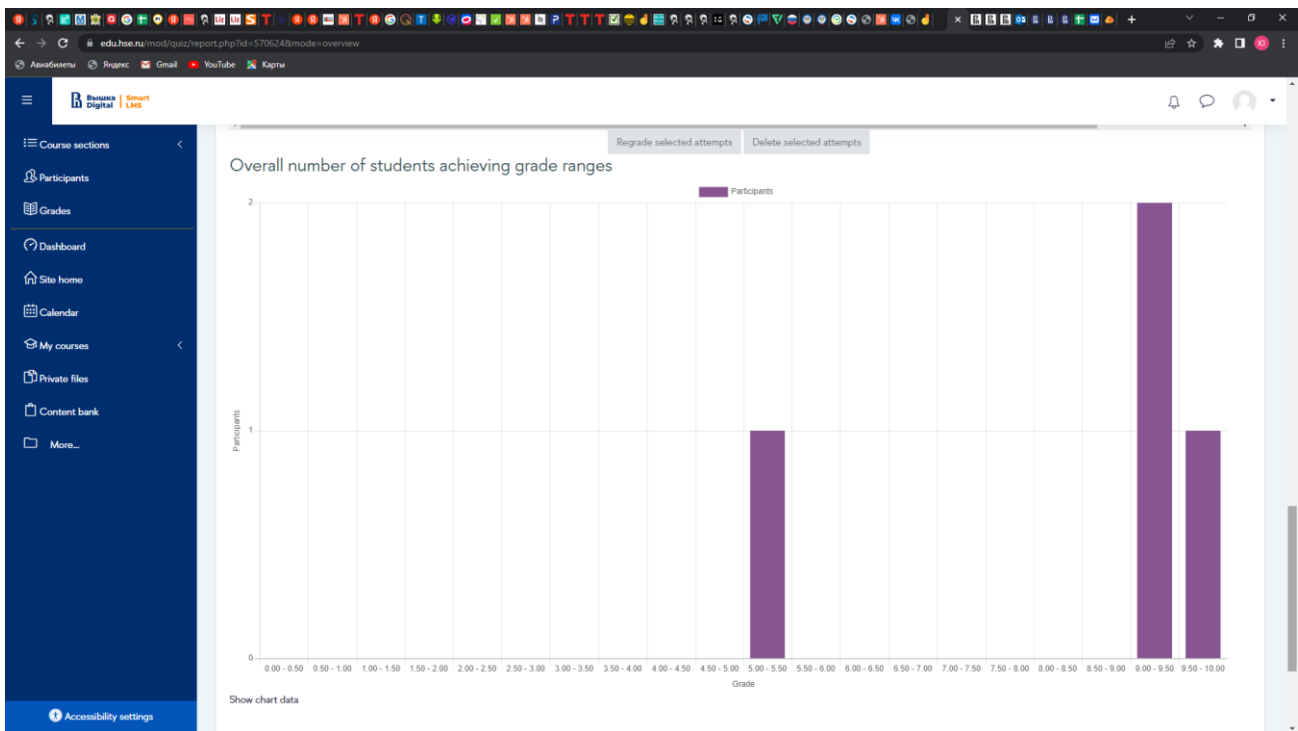
Peer assessment + Stash!!

## 7 Project Presentation

Group\individual presentations

Peer assessment

## Quick Test results





# Level Up!

View as: Grid | Количество уровней: 8 | Set points: Manually

Level	Name	Необходимые баллы	Описание
1	Assistant archivist	0	Sufficient!!!
2	Guide	400	Good!!!
3	Museum curator	800	Very Good!!!
4	Museum collection man	1200	Exceptionally Good!!!
5	Museum specialist	1600	Strong Pass!!!
6	Associate Museum exhibit	2000	Excellent!!!
7	Associate director	2500	Outstanding!!!
8	Director of the Museum	3000	WOW!!!

Добавить правило

- + 100 баллов опыта начисляется при:  Все условия должны быть выполнены
  - + Событие - Элемент курса или ресурс: Объявления
  - + Событие - Форум: Тема создана

Добавить правило

- + 100 баллов опыта начисляется при:  Все условия должны быть выполнены
  - + Событие - Задание: Работа представлена.

Добавить правило

- + 50 баллов опыта начисляется при:  Все условия должны быть выполнены
  - + Событие - Тест: Попытка теста завершена и отправлена на оценку

Добавить правило

- + 50 баллов опыта начисляется при:  Все условия должны быть выполнены
  - + Событие - Форум: Сообщение создано

Добавить правило

- + 50 баллов опыта начисляется при:  Все условия должны быть выполнены
  - + Событие - Задание: Модуль курса просмотрен

Добавить правило

- + 50 баллов опыта начисляется при:  Все условия должны быть выполнены
  - + Событие - ИРР: Модуль курса просмотрен

Добавить правило

- + 100 баллов опыта начисляется при:  Все условия должны быть выполнены
  - + Событие - Peer Work: peerwork submit

Сохранить | Отмена

Опасная зона

Сбросить правила курса до значений по умолчанию

# Badges

Badge Name	Description	Awarding Requirements
The Inventor	This Badge is granted to students who have demonstrated unusual and creative approach to complete assignments	Users are awarded this badge when they complete the following requirement: • This badge has to be awarded by a user with the following role: o Teacher
Talented leader	This Badge is granted to students who demonstrate outstanding organizational skills	Users are awarded this badge when they complete the following requirement: • This badge has to be awarded by a user with the following role: o Teacher
Idea generator	This Badge is granted to students who is good at brainstorming and creative discussions	Users are awarded this badge when they complete the following requirement: • This badge has to be awarded by a user with the following role: o Teacher
Do your Best	This Badge is granted to students who made a detailed analysis of the issue	Users are awarded this badge when they complete the following requirement: • This badge has to be awarded by a user with the following role: o Teacher
Autonomous and brave	This Badge is granted to students who are autonomous, initiative enough to complete the task on their own.	Users are awarded this badge when they complete the following requirement: • This badge has to be awarded by a user with the following role: o Teacher
An Academic chatter box	This Badge is granted to students who have demonstrated exceptional communication skills	Users are awarded this badge when they complete the following requirement: • This badge has to be awarded by a user with the following role: o Teacher

# STASH!

Items

Items Trade Report

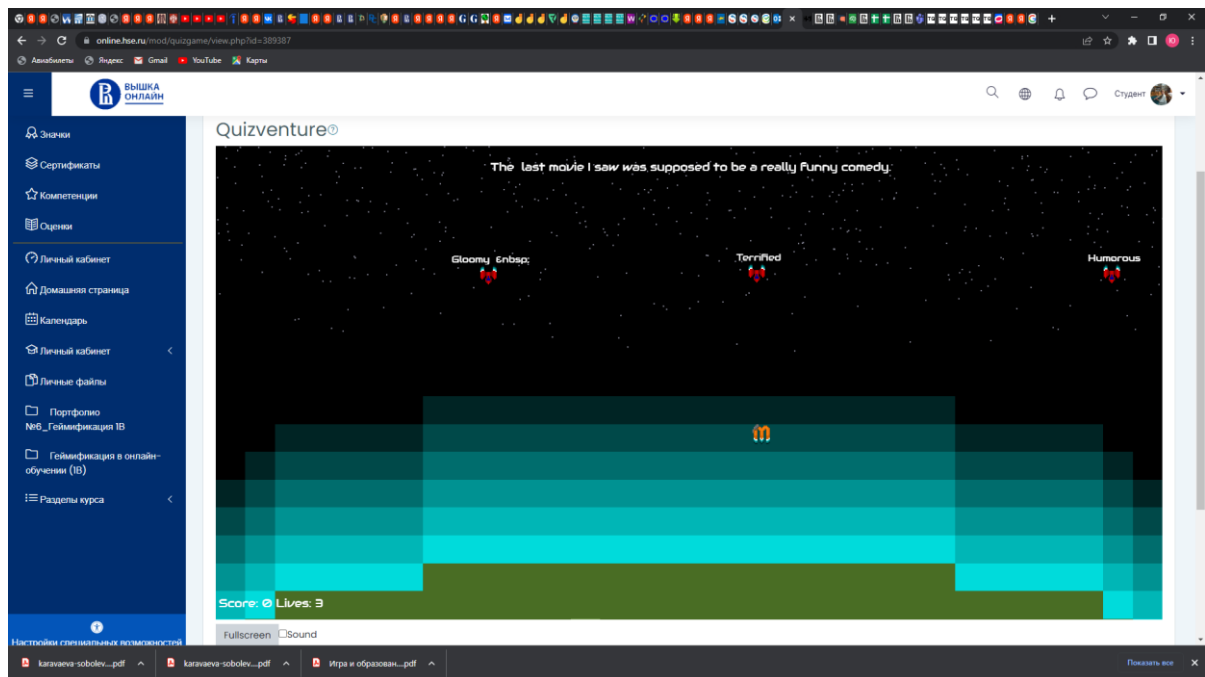
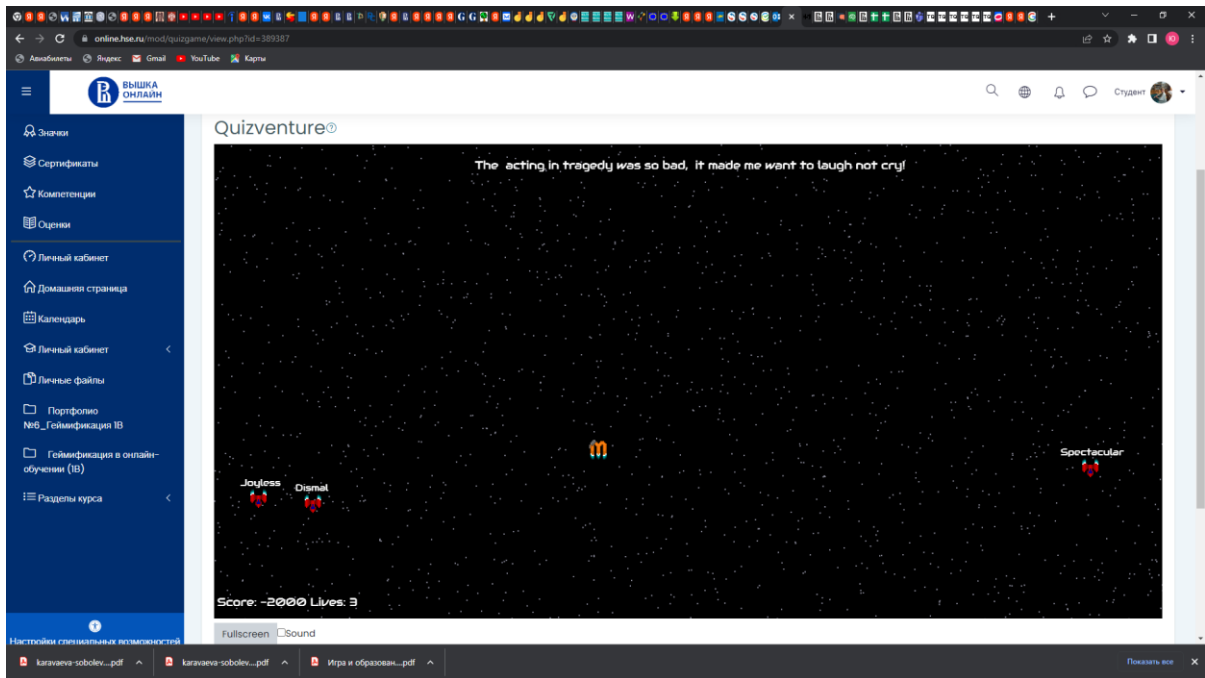
List of items Add an item

Item name	Locations	Actions
Living water vessel	Quick Test2	⚙️ 🗑️
Majic Star	Quick Test Reading 3 Reading test 4 Test Reading 4	⚙️ 🗑️
Pot with gold	Test	⚙️ 🗑️
Pot with gold	Test	⚙️ 🗑️
Warrior Helmet	Reading	⚙️ 🗑️

Instructions for teacher  
Roadmap for the transition to Smart LMS

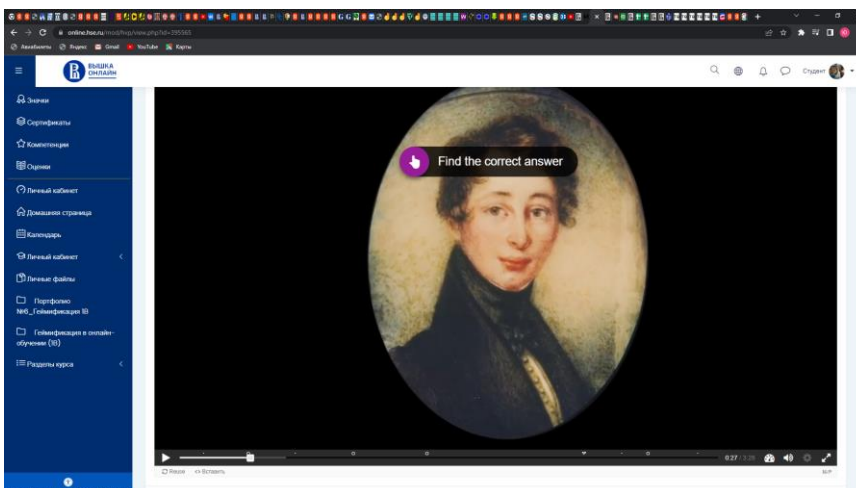
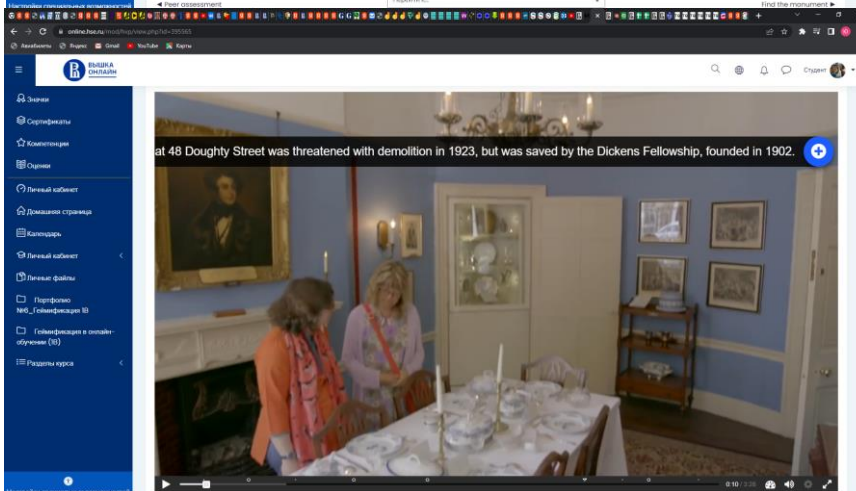
Technical support:  
For student For employee

# QUIZVENTURE



# Interactive video

## CHARLES DICKENS MUSEUM



online.tyut.ru/mod/quiz/view.php?id=395565

ВШЭКА  
ОНЛАЙН

Зачет  
Сертификаты  
Компетенции  
Сурсы  
Личный кабинет  
Домашняя страница  
Календарь  
Личный кабинет  
Личные файлы  
Портфолио  
NB\_Геймификация ИВ  
Геймификация в онлайн-образовании (ИВ)  
Разделы курса

How old was Charles Dickens when he moved to Georgian terraced house?

✓ 25  
22  
30

1/1

Продолжить

0:21 / 1:00

Настройка стандартных возможностей

online.tyut.ru/mod/quiz/view.php?id=395565

ВШЭКА  
ОНЛАЙН

Зачет  
Сертификаты  
Компетенции  
Сурсы  
Личный кабинет  
Домашняя страница  
Календарь  
Личный кабинет  
Личные файлы  
Портфолио  
NB\_Геймификация ИВ  
Геймификация в онлайн-образовании (ИВ)  
Разделы курса

What was the main function of the drawing room?

Family dinners  
Public readings

2:36 / 3:00

Настройка стандартных возможностей

online.tyut.ru/mod/quiz/view.php?id=395565

ВШЭКА  
ОНЛАЙН

Зачет  
Сертификаты  
Компетенции  
Сурсы  
Личный кабинет  
Домашняя страница  
Календарь  
Личный кабинет  
Личные файлы  
Портфолио  
NB\_Геймификация ИВ  
Геймификация в онлайн-образовании (ИВ)  
Разделы курса

Pickwick Papers

0:45 / 1:00

Настройка стандартных возможностей



What was the main function of the drawing room?  
Family dinners

Listen again

▶ Продолжить

What was the main function of the drawing room?  
Public readings

Well Done!

▶ Продолжить

Admission Prices:

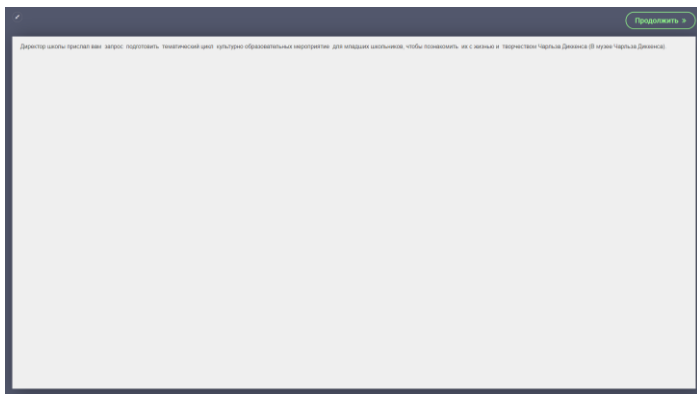
- o Adult: £12.50
- o Concessions (Students, Seniors and Disabled Visitors): £10.50
- o Child 6-16 years: £7.50
- o Children under 6 years: Free

dickensmuseum.com

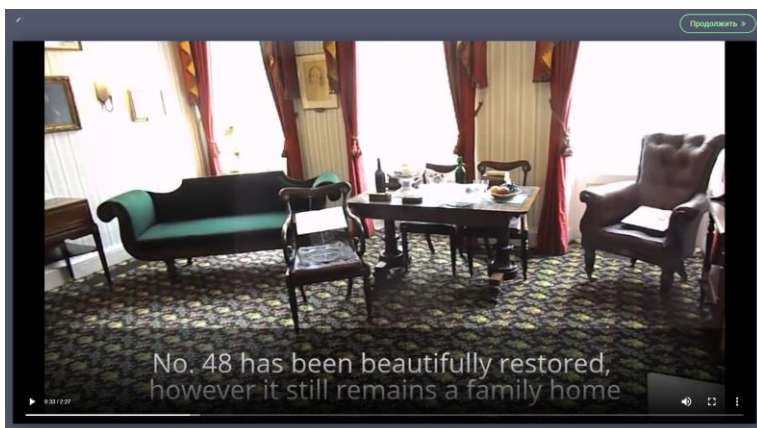
## H5P Branching Scenario

### EDUCATIONAL ACTIVITIES IN MUSEUMS

Директор школы прислал вам запрос подготовить тематический цикл культурно образовательных мероприятий для младших школьников, чтобы познакомить их с жизнью и творчеством Чарльза Диккенса (В музее Чарльза Диккенса).



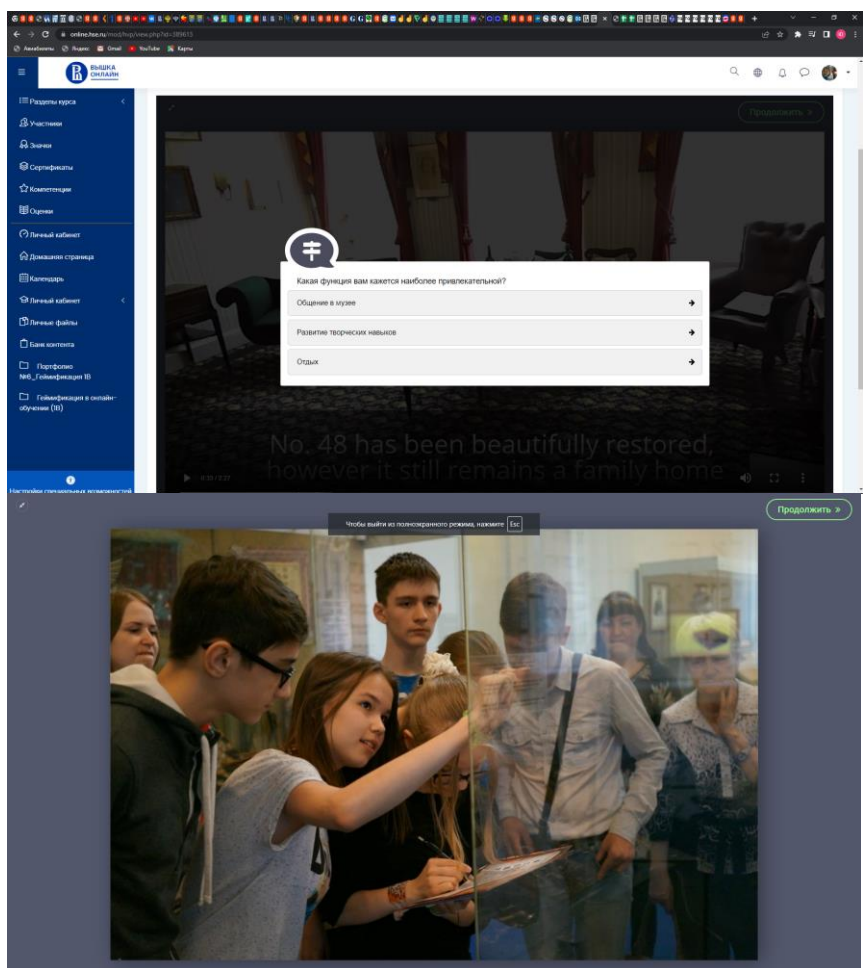
Посмотрите ознакомительное видео о деятельности музея



Вы начнете рассматривать функции (цели) в содержании вашей культурно-образовательной программы

Какая функция вам кажется наиболее привлекательной?

- Общение в музее
- Развитие творческих навыков
- Отдых



## РАЗВИТЕ ТВОРЧЕСКИХ НАВЫКОВ

Вы продолжаете работать над программой.

*ТО ЧТО НАДО !!! Развитие творческих навыков*, как постижение музейной информации, предполагает использование потенциала музея как особой среды для стимулирования и раскрытия способностей личности, повышение мотивации к получению информации, развитие интереса к творчеству. Этот компонент может быть реализован в форме студии, кружка, музейно-педагогических занятий, различных интерактивных форм, в том числе игровых.



