

Обзорная статья
УДК 372.881.1



Потенциал цифровых образовательных технологий при обучении иностранному языку в вузе

М. Ю. Белогурова

*Московский государственный лингвистический университет, Москва, Россия
m.iu.belogurova@linguanet.ru*

Аннотация. В статье рассматривается дидактический потенциал цифровых образовательных технологий и возможность их интеграции в процесс обучения иностранному языку в вузе. Автор показывает, что цифровые инструменты расширяют границы образования, облегчают взаимодействие между преподавателями и обучающимися, адаптируют обучение под индивидуальные потребности студентов, повышают мотивацию и систематизируют самостоятельную работу.

Ключевые слова: обучение иностранному языку, цифровизация, дистанционные образовательные технологии, цифровые инструменты, искусственный интеллект

Для цитирования: Белогурова М. Ю. Потенциал цифровых образовательных технологий при обучении иностранному языку в вузе // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Образование и педагогические науки. 2024. Вып. 4 (853). С. 16–21.

Original article

The Potential of Digital Educational Technologies in Foreign Language Teaching in Higher Education

Maria Yu. Belogurova

*Moscow State Linguistic University, Moscow, Russia
m.iu.belogurova@linguanet.ru*

Abstract. The article considers the didactic potential of digital educational technologies and the possibilities of their integration into the process of foreign language teaching in higher education. The author sets out to prove that digitalisation brings a number of significant changes to the educational process. Digital tools expand the borders of education, facilitate interaction between teachers and students, adjust learning to the individual requirements of students, increase motivation and systematize independent work.

Keywords: foreign language teaching, digitalisation, distance learning technologies, digital tools, artificial intelligence

For citation: Belogurova, M. Yu. (2024). The potential of digital educational technologies in foreign language teaching in higher education. Vestnik of Moscow State Linguistic University. Education and Teaching, 4(853), 16–21. (In Russ.)

ВВЕДЕНИЕ

Сегодня мы наблюдаем стремительное развитие цифровых технологий. Они внедряются во все сферы жизни от экономики до образования. Цифровизация образования – масштабный федеральный межведомственный проект, реализация которого запланирована на период с 2021 по 2030 год. Целью проекта является повышение уровня образования и обеспечение доступа к цифровым образовательным сервисам на территории Российской Федерации для всех категорий обучающихся. Согласно ГОСТР 52653-2006 «Информационно-коммуникационные технологии в образовании» под дистанционными образовательными технологиями понимают «образовательные технологии, реализуемые в основном с применением информационных и телекоммуникационных технологий при опосредованном (на расстоянии) или частично опосредованном взаимодействии обучающегося и педагогического работника»¹.

Внедрение цифровых образовательных технологий, с одной стороны, позволяет педагогам дополнить и обогатить учебный процесс, сделать его более интерактивным и увлекательным, с другой – является серьезным вызовом, поскольку большое разнообразие цифрового контента требует критического отбора и тщательной опытной проверки.

Согласно паспорту проекта «Стратегии цифровой трансформации образования»², реализации данной программы сопряжена с рядом сложностей, преодоление которых требует тщательной подготовки. Слабая интеграция гаджетов, отсутствие единых требований, стандартов и методических рекомендаций об интеграции цифровых технологий в образовательный процесс, а также большое разнообразие образовательного контента значительно повышают нагрузку на преподавателей. В данной статье мы предприняли попытку проанализировать цифровые сервисы, которые могут быть эффективно использованы для самостоятельного изучения и обучения иностранному языку и продемонстрировать их дидактический потенциал.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЦИФРОВЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ КАЧЕСТВА ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

Мобильные приложения для самостоятельного изучения иностранного языка. Магазины приложений

предлагают широкий ассортимент как платных, так и бесплатных приложений для самостоятельного изучения иностранного языка (Heiße Kartoffel, Lingualeo, Duolingo, Memrise, Rosetta Stone, Deutsch perfekt, Ewa, Tandem, Polyglot, Der die das и др.). Подобные приложения имеют примерно одинаковый функционал и предполагают изучение лексики и грамматики для общения в элементарных бытовых ситуациях и базируются на игровой системе мотивации. За успешное и регулярное выполнение заданий участник получает различного рода «награды» (бонусы, фишки, виртуальную валюту и др.). Некоторые приложения предлагают вводное тестирование для определения уровня владения языком, некоторые позволяют выбрать содержание обучения самостоятельно.

Мобильные приложения могут быть рекомендованы обучающимся для самостоятельных занятий в период каникул с целью сохранения текущего уровня владения иностранным языком, а также и для поддержания интереса к иностранному языку, поскольку многие из них содержат ярко выраженный лингвострановедческий компонент.

Конструкторы упражнений и интерактивные тренажеры. Большим потенциалом обладают конструкторы интерактивных упражнений или интерактивные тренажеры. «Интерактивный тренажер – это программа, предназначенная для самостоятельного изучения (или повторения) с одновременным контролем знаний по определённой теме» [Векслер, Рейдель, 2016, с. 209]. Н. А. Королева определяет интерактивные тренажеры как «специальные программы, которые можно устанавливать, как на персональный компьютер, так и на смартфон, а также использовать в режиме онлайн, служащие для повышения знаний и умений по различным аспектам иностранного языка» [Королева, 2021, с. 30].

Интерактивные тренажеры (LearningApps, Wordwall, Quizlet, H5P, Удоба, 4exam, «Треники» и др.) позволяют создавать разнообразные тренировочные упражнения: флеш-карточки, анаграммы, тесты с разными типами ответов, упражнения на подстановку и сортировку, интерактивные карты, кроссворды и др. Интерактивные упражнения могут успешно применяться для отработки лексических и грамматических навыков при комбинировании различных форм социального взаимодействия в рамках аудиторных занятий, так и в часы, предусмотренные учебным планом для самостоятельной работы студентов. При наличии обширного банка данных, можно в значительной степени заменить бумажные дополнительные раздаточные материалы и книги по грамматике интерактивными тренажерами. Интерактивные тренажеры позволяют минимизировать время на выполнение и проверку

¹URL: <https://protect.gost.ru/document.aspx?control=7&id=129070>

²URL: <https://docs.edu.gov.ru/document/267a55edc9394c4fd7db31026f68f2dd/download/4030/>

тренировочных упражнений на занятии, тем самым закреплять на уроке те умения и навыки, которые обучающие не могут развивать самостоятельно. Руководствуясь дифференцированным подходом, преподаватель имеет возможность предлагать каждому обучающемуся те задания, которые соответствуют его индивидуальным потребностям и способностям, что может способствовать снижению академической неоднородности. Кроме того, интерактивные упражнения с автоматической обратной связью снижают нагрузку на преподавателей при проверке домашних заданий.

Викторины и веб-квесты. Одной из современных тенденций в образовании является эдьютейнмент¹, т. е. внедрение элементов развлечения в образовательный процесс для повышения вовлеченности обучающихся [Флегонтов, Макарова, 2023]. В научной литературе можно чаще встретить термин «геймификация». «Геймификация – это использование игровых элементов и игровых механик в неигровом контексте» [Вербах, Хантер, 2015, с. 224]. Современные студенты стремятся получить от процесса обучения не только новые знания, но и удовольствие.

Опираясь на указанную выше тенденцию, можно считать целесообразным применение в учебном процессе интерактивных викторин (MyQuiz, Joyteka, «Удоба», Quiz Maker, Type Forms др.). При помощи интерактивных викторин различных форматов – от классических вариантов до форматов «Своя игра» и «Кто хочет стать миллионером?» – преподаватель может быстро и увлекательно провести опрос или тестирование и проконтролировать не только уровень владения учебным материалом, но и самостоятельность выполнения задания. Современные сервисы позволяют выбирать различные виды вопросов, устанавливать время для ответа на каждый из них, указывать или скрывать правильный ответ, добавлять комментарии, интегрировать изображения или звуковые файлы.

Использовать викторины в качестве средства контроля особенно рационально в тех случаях, когда кроме лингвистических знаний, обучающийся должен был усвоить и определенную фактическую информацию, например по страноведению. Эффект соревновательности и дружественный интерфейс повышают активность обучающихся. Автоматическая проверка и определение рейтинга по окончании викторины обеспечивают моментальную обратную связь и избавляют преподавателя от дополнительной нагрузки.

¹Эдьютейнмент (Edutainment) – это подход, соединяющий обучение (англ. education) и развлечение (англ. entertainment).

Еще одним видом заданий с элементами геймификации являются квесты (Joyteka, «Удоба», Surprize Me, Genially и др.). Обучающие квесты базируются на принципах проблемного обучения и разработаны по образцу классических квестов «escape the room». Веб-квест – это «целенаправленно созданный преподавателем сайт (страница) для достижения поставленных учебных целей. Обычно веб-квест создается на основе определенного упражнения, для выполнения проекта или серии проектов по определенной теме» [Дубаков, 2023, с. 228]. Для прохождения квеста обучающие должны использовать логическое мышление для поиска подсказок и знания иностранного языка, чтобы открыть заветную дверь и найти выход из виртуальной комнаты.

Квесты можно успешно использовать как на аудиторных занятиях, так и для самостоятельной работы обучающихся, чтобы удержать внимание или повторить уже пройденный материал. Разнообразие сюжетов позволяет подобрать подходящую внешнюю оболочку квеста с учетом изучаемой темы.

Чат-боты и диалоговые тренажеры. Особенностью обучения иностранному языку является необходимость создания искусственной языковой среды для совершенствования иноязычной коммуникативной компетенции. С этой задачей также можно справиться при помощи современных технологий: чат-ботов и диалоговых тренажеров, которые позволяют симулировать письменное или устное диалогическое общение в ситуации максимально приближенной к реальной. Диалоговый тренажер – это «игровой симулятор с ветвящимся сюжетом, развитие которого зависит от ответов пользователя» [Махракова, 2019, с. 49]. Диалоговые тренажеры создаются на основе технологий естественного языка (Natural language processing) и машинного обучения (Machine learning) для имитации устной или письменной коммуникации пользователя с одним или несколькими собеседниками. Развитие сюжета зависит от того, какие ответные реплики учащийся выбирает. Диалоговая форма взаимодействия с программой фактически делает ее виртуальным помощником или собеседником обучающегося при интерактивной работе с материалами, заложенными преподавателем.

Диалоговые тренажеры и чат-боты (BorisBot, Snatchbot, Get acquainted, Branch track, Gliglish и др.) позволяют обучающимся организовать практику иноязычного устного или письменного общения, в индивидуальной форме и в удобное для них время, способствуют развитию продуктивных речевых умений и преодолению языкового барьера.

Инструменты для совместной работы и создания интерактивного контента. В условиях современного рынка труда всё большее значение

Педагогические науки

приобретает готовность и умение работать в команде, что повышает роль проектов и цифровых инструментов. Например, системы управления проектами и интерактивные онлайн-доски (YouGile, shtab, yandex Tracker, week, Miro, «эсборд», mind 42 и др.) помогают планировать работу в группах над совместным проектом: определить цели и задачи, выбрать ресурсы, собрать материал, определить временные рамки и распределить обязанности. Кроме того, эти сервисы могут применяться и преподавателями для визуализации, персонализации и хранения информации, доступ к которой можно получить в любое время с любого устройства. Онлайн-доска может заметить традиционную доску. В отличие от традиционной доски, информация на интерактивной доске может храниться сколь угодно долго и гарантировать студенту открытый доступ к содержанию в любое время.

Для реализации и презентации проекта также можно использовать инструменты для создания интерактивного, полимодального содержания: текстовые редакторы (Я 360, Google Docs, W online, edu Pad и др.) цифровые книги и комиксы (Book Creator, Tony Tool, Make Beliefs Comix, Visme), сервисы для проведения опросов и визуализации данных (aha Slides, Yandex Forms, «Опросникум»). Интерактивные средства обучения облегчают понимание сложного материала и повышают вовлеченность обучающихся в учебный процесс. Для презентации проекта можно использовать интерактивные презентации и видео (Visme, Genially, Fliki, ThinkLink), которые являются доступным средством наглядности. Их содержание можно корректировать и дополнять без существенных временных и финансовых затрат.

Нейронные сети. В последние годы набирает популярность применение искусственного интеллекта в образовательных целях. Эта тенденция вызывает много дискуссий, что связано с отсутствием фундаментальных научных исследований и методики внедрения его в учебный процесс, а также с необходимостью постоянной верификации информации, полученной при его помощи. Согласно Приказу № 490 от 10 октября 2019 г. «О развитии искусственного интеллекта в Российской Федерации»¹ утверждена Национальная стратегия развития искусственного интеллекта на период до 2030 года². В этой связи мы считаем целесообразным остановиться на этой технологии подробнее.

Для образовательных целей большим потенциалом обладают нейросети. «Нейронные сети

(нейросети) – это конкретный тип искусственного интеллекта, который используется для обработки сложных наборов неструктурированных данных больших объемов и различных форматов. На основе нейросетей разрабатываются обучаемые программы, способные распознавать или генерировать контент» [Писарь, 2024, с. 60].

На сегодняшний день существуют нейросети, которые умеют генерировать текстовые сообщения (ChatGPT, Copilot, Gigachat, Yandex GPT и др.), изображения (Midjourney, Dall-e, Kandinsky), музыку (Beatoven, Stable Audio, Soundraw), голосовые сообщения (Eleven Labs), видео (Fliki, Genmo, Runway ML Gen-2) и презентации (Tome, Magic Slides, Gamma, Prezo, Wepik). Нейросети являются инновационным инструментом создания контента и могут быть эффективным помощником преподавателя. Сформулировав подходящий промпт (от *англ.* prompt), можно создать текст, отвечающий заданным параметрам с нуля или на основе конкретных лексических единиц и грамматических явлений, упростить или усложнить уже имеющийся текст, добавить слова с определенным буквосочетанием для разных обучающихся, сократить текст без потери основного содержания, выделить главную мысль текста, придумать заголовки, сформулировать вопросы и тестовые задания к содержанию текста. Нейросеть может составить учебные карточки, реальные ситуации общения, сценарий ролевой игры, грамматические упражнения, за секунду генерировать необходимый графический контент в разных стилях, преобразовывать текстовые сообщения в видео с закадровым голосом, озвучивать письменный текст и т. д.

С помощью нейросетей студенты могут также работать над развитием продуктивных устных и письменных умений. Например, вести разговор с искусственным интеллектом, дискутировать с ним, совместно составлять тексты определенного жанра. Кроме того, само написание корректного запроса уже развивает умения письма.

Однако не стоит забывать, что искусственный интеллект основывается на частотности употребления языковой единицы в Интернете и не имеет алгоритма для создания текста специально для учебных целей, он скорее действует как носитель языка. Именно поэтому формулировка точного запроса (промпт-инжиниринг) имеет особое значение.

Безусловно, нейросети не безупречный инструмент. Содержание, сгенерированное при помощи искусственного интеллекта, требует верификации и контроля со стороны педагога, но при должной подготовке преподаватель может весьма успешно использовать искусственный интеллект в учебных целях.

¹Приказ № 490 от 10 октября 2019 г. «О развитии искусственного интеллекта в Российской Федерации» https://www.economy.gov.ru/material/directions/fed_proekt_iskusstvennyy_intellekt/

²Национальная стратегия развития искусственного интеллекта на период до 2030 года <https://ai.gov.ru/national-strategy/>

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Цифровые технологии помогают педагогам создавать персонализированный учебный контент, развивающий все виды речевой деятельности, с учетом уровня знаний, пробелов и потребностей обучающихся.

Дифференцированный подход, лежащий в основе применения цифровых технологий, позволяет максимально раскрыть потенциал каждого студента, повышает его интерес, мотивацию и вовлеченность в учебный процесс. Цифровые технологии экономят время на проверке тренировочных (языковых) упражнений.

Самостоятельная познавательная деятельность обучающихся становится более системной,

повышается интенсивность обучения. Свободный доступ к учебным материалам дает возможность обучающимся заниматься в любое время и в удобном месте, успешно реализовывать групповые проекты, а моментальная проверка «разгружает» педагога и позволяет студентам сразу получить обратную связь в режиме реального времени.

Выполнение онлайн-заданий положительно отражается на образовательной траектории обучающегося, готовит его к непрерывному обучению и повышению квалификации на протяжении всей жизни, способствует формированию цифровой грамотности, которая является одной из ключевых компетенций XXI века.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Векслер В. А., Рейдель Л. Б. Интерактивные тренажеры и их значение в учебном процессе. *Novainfo*. 2016. Вып. 41. С. 205–211. URL: <https://novainfo.ru/article/4403>
2. Королева Н.В. Электронные тренажеры как инновационная форма обучения английскому языку в вузе // *Российская наука: актуальные проблемы лингвистики, переводоведения и педагогики: сборник научных статей III Международной научно-практической конференции*. 2021. С. 29–32. URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?edn=vkecsq>
3. Флегонтов Д. С., Макарова О. С. Эдьютейнмент в образовании как новый стиль преподавания // *Modern Science*. 2023. Вып. 1. С. 213–215.
4. Вербач К., Хантер Д. *Вовлекай и властвуй. Игровое мышление на службе бизнеса*. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2015.
5. Дубаков А.В. Геймификация в условиях методической подготовки будущих учителей иностранного языка // *Вестник Череповецкого государственного университета*. 2023. Вып. 5 (116). С. 223–231. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-v-usloviyah-metodicheskoy-podgotovki-buduschih-uchiteley-inostrannogo-yazyka>
6. Дубаков А. В. Технология веб-квест в процессе практической языковой подготовки будущих переводчиков // *Информационно-коммуникационные технологии в обучении иностранным языкам: сборник научных статей*. 2012. С. 3–7.
7. Махракова А.В. Возможности инструментов e-learning на уроках японского языка в средней школе // *Материалы Всероссийской научно-практической конференции «Наука и социум»*. 2019. С. 44–50 URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/vozmozhnosti-instrumentov-e-learning-na-urokakh-yaponskogo-yazyka-v-sredney-shkole>
8. Писарь Н. В. Потенциал использования нейросетей как инновационного инструмента создания учебного контента и средства организации интерактивной образовательной среды на занятиях по русскому языку как иностранному // *Филологические науки. Вопросы теории и практики*. 2024. Вып. 1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/potentsial-ispolzovaniya-neyrosetey-kak-innovatsionnogo-instrumenta-sozdaniya-uchebnogo-kontenta-i-sredstva-organizatsii>

REFERENCES

1. Veksler, V. A., Reidel, L. B. (2016). Interaktivnye trenazhery i ih znachenie v uchebnoy processe = Interactive simulators and their value in the learning process. *Novainfo*. 41, 205–211. <https://novainfo.ru/article/4403>. (In Russ.)
2. Koroleva, N. V. (2021). Electronic simulators as an innovative form of teaching English language at the university. *Rossiiskaya nauka: aktual'nye problemy lingvistiki, perevodovedeniya i pedagogiki*. (pp. 29–32): The digest of articles of the 3rd international scientific-practical conference. <https://www.elibrary.ru/item.asp?edn=vkecsq>. (In Russ.)
3. Flegontov, D. S., Makarova, O. S. (2023). Ed'yuteinment v obrazovanii kak novyi stil' prepodavaniya = Edutainment in education as a new style of teaching. *Modern Science*, 1, 213–215. (In Russ.)
4. Werbach, K., Hunter, D. (2015) *Vovlekat i vlastvui. Igrovoe myshlenie na sluzhbe biznesa = For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize your Business*. Moscow: Mann, Ivanov i Ferber. (In Russ.)
5. Dubakov, A. V. (2023). Gamification in the conditions of future foreign language teachers' methodological training. *Bulletin of Cherepovets State University*, 5(116), 223–231. <https://doi.org/10.23859/1994-0637-2023-5-116-18>. (In Russ.)

Педагогические науки

6. Dubakov, A. V. (2012). WebQuest technology in the process of practical language training of future translators. Information and communication technologies in teaching foreign languages (pp. 3–7): The digest of scientific articles. (In Russ.)
7. Makhrakova, A. V. (2019). Vozmozhnosti instrumentov e-learning na urokakh yaponskogo yazyka v srednei shkole = E-learning in teaching of the Japsnese language in secondary school (pp.44–50): The digest of articles of Russian scientific-practical conference «Nauka i socium». <https://cyberleninka.ru/article/n/vozmozhnosti-instrumentov-e-learning-na-urokah-yaponskogo-yazyka-v-sredney-shkole> (In Russ.)
8. Pisar, N. V. (2024). Potential of using neural networks as an innovative tool for creating educational content and a means of organizing an interactive educational environment in Russian as a foreign language. *Philology. Theory & Practice*, 17(1), 58–65. <https://cyberleninka.ru/article/n/potentsial-ispolzovaniya-neyrosetey-kak-innovatsionnogo-instrumenta-sozdaniya-uchebnogo-kontenta-i-sredstva-organizatsii>. (In Russ.)

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ

Белогурова Мария Юрьевна

старший преподаватель
кафедры лингвистики и профессиональной коммуникации в области медиатехнологий
Института международных отношений и социально-политических наук
Московского государственного лингвистического университета

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

Belogurova Maria Yurievna

Senior Lecturer
of the Department of Linguistics and Professional Communication in the Field of Media Technologies
Institute of International Relations and Social and Political Sciences
Moscow State Linguistic University

Статья поступила в редакцию	01.09.2024	The article was submitted approved after reviewing accepted for publication
одобрена после рецензирования	16.09.2024	
принята к публикации	08.10.2024	