

ОРИГИНАЛЬНАЯ СТАТЬЯ

DOI: 10.26794/2226-7867-2021-11-1-104-109
УДК 378(045)

Инновационные технологии обучения иностранному языку на примере студентов факультета социальных наук и массовых коммуникаций

М.Р. Кармова

Финансовый университет, Москва, Россия
<https://orcid.org/0000-0001-7393-0119>

АННОТАЦИЯ

Глобализация науки и техники, широкое использование цифровых технологий, вступление России во Всемирную торговую организацию, национальные проекты являются причиной изменений в требованиях, предъявляемых на сегодняшний день рынком труда к выпускнику вуза. Неотъемлемой компетенцией выпускника неязыкового вуза выступает знание иностранного языка в объеме, необходимом для получения информации профессионального содержания из зарубежных источников, а также владение навыками общего и профессионального общения на иностранном языке. В этой связи возрастает потребность в использовании инновационных методик, а вопрос мотивации остается одним из основополагающих в процессе обучения иностранному языку. В статье представлены инновационные технологии обучения иностранному языку в неязыковом вузе.

Ключевые слова: инновационные технологии; геймификация; мотивация; цифровизация

Для цитирования: Кармова М.Р. Инновационные технологии обучения иностранному языку на примере студентов факультета социальных наук и массовых коммуникаций. *Гуманитарные науки. Вестник Финансового университета*. 2021;11(1):104-109. DOI: 10.26794/2226-7867-2021-11-1-104-109

ORIGINAL PAPER

Innovative Technologies of Teaching a Foreign Language on the Example of Students of the Faculty of Social Sciences and Mass Communications

M.R. Karmova

Financial University, Moscow, Russia
<https://orcid.org/0000-0001-7393-0119>

ABSTRACT

The globalisation of science and technology, the widespread use of digital technologies, Russia's accession to the World Trade Organization, and national projects are the reason for the changes in the requirements of the labor market for a university graduate today. The inalienable competence of a graduate of a non-linguistic university is a foreign language communicative competence, the level of which should enable specialists to know a foreign language to the extent necessary to obtain professional content information from foreign sources, have skills in general and professional communication in a foreign language. In this regard, the need for using innovative techniques is growing, and the issue of motivation remains one of the fundamental in the process of teaching a foreign language. The article presents innovative technologies for teaching a foreign language in a non-linguistic university.

Keywords: innovative technologies; gamification; motivation; digitalisation

For citation: Karmova M.R. Innovative technologies of teaching a foreign language on the example of students of the Faculty of Social Sciences and Mass Communications. *Gumanitarnye Nauki. Vestnik Finansovogo Universiteta = Humanities and Social Sciences. Bulletin of the Financial University*. 2021;11(1):104-109. DOI: 10.26794/2226-7867-2021-11-1-104-109

Творческий подход к обучению в последнее время вызывает озабоченность среди профессионалов в области преподавания английского языка. Эпоха стремительного развития информационных технологий требует от будущих специалистов обладания навыками, необходимыми для самостоятельного приобретения знаний и применения их на практике для эффективного решения различных проблем, умения анализировать, и, что немаловажно, мыслить иначе (Think outside the box). В этой связи вопросы творческого подхода к обучению иностранному языку остаются в некотором смысле открытыми. Это связано с проблемой немотивированности учащихся. С нашей точки зрения отсутствие стимула к обучению у студентов высшей школы является наиболее серьезной проблемой, поскольку они, определившись с выбором будущей специальности, ждут от образования чего-то нового, ранее неизведанного. У студентов появляется интерес к практико-ориентированным навыкам, к примеру применения иностранного языка на рабочем месте. Вузы напрямую связаны с выпуском специалистов, которые должны способствовать развитию страны в целом. Именно поэтому вопросы мотивации будущих специалистов крайне важны для преподавателей высшей школы.

Актуальность статьи обусловлена необходимостью совершенствования цифровой компетентности обучающихся в соответствии с задачами Национального проекта «Цифровая экономика» на период с 2019 по 2024 г., а именно: «обеспечить подготовку высококвалифицированных кадров для цифровой экономики»¹. Высшее образование должно подготовить кадры будущего с учетом сквозной цифровизации, а для этого преподавательскому составу необходимо понимать тенденции развития компьютерных технологий и владеть цифровыми инструментами, чтобы уметь выбирать те, которые будут наиболее продуктивны при работе со студентами, и адаптировать их применение под существующую рабочую программу дисциплины (РПД) в высшей школе.

Возвращаясь к актуальности статьи, необходимо подчеркнуть, что сегодня основным показателем при выборе средств обучения является достижение итоговых уровней владения иностранными языками, разработанных Советом Европы и представляющих эффективную общеевропейскую систему

информационного обмена. Учебная деятельность по освоению иностранного языка должна представлять собой увлекательное, осмысленное занятие. Лишь тогда студент из обучаемого превратится в обучающегося, обретя автономность и стремление к саморазвитию в соответствии с новыми образовательными стандартами.

Для этого необходимо:

1. Повышение общей мотивации учащихся.
2. Расширение англоязычного словарного запаса студентов.
3. Формирование способности к коммуникации в устной и письменной формах на иностранном языке для решения задач межличностного и межкультурного взаимодействия.
4. Составление индивидуальных маршрутов по овладению иностранным языком.

Методы представленной работы включают поиск студентами источников информации, анализ и синтез полученной информации, приобретение новых знаний и их закрепление, а также формирование идей. В проведенном педагогическом исследовании мы применили разнообразные методы: анализ педагогической практики в процессе обучения; анализ доступных сегодня цифровых инструментов и оценка их эффективности при обучении; мониторинг таких показателей уровня владения языком, как чтение, произношение, перевод, знание лексики, речевая компетентность.

Объектами данной работы являются технологии геймификации, онлайн-инструменты проверки знаний студентов, интерактивные карты, инновационные способы представления и донесения информации (презентации), ресурсы для создания коллективных проектов (электронных книг, мини-сайтов, коротких видеороликов) [1].

Эффективное применение цифровых технологий при обучении студентов неязыковых специальностей решает комплекс задач:

1. Совершенствование навыков аудирования, письма, говорения в привычном и востребованном современным студентом формате, называемом «эдьютейнмент» (пример используемого ресурса: платформа Memrise).
2. Развитие метанавыков. Например, квест-технология не только улучшает восприятие учебного материала, но и стимулирует развитие памяти, смекалки, находчивости и внимательности (пример используемого ресурса: Executive Command на платформе iCivics).
3. Формирование гибких навыков, так называемых soft skills. Участие в командных играх, викто-

¹ URL: <https://digital.ac.gov.ru/>.

ринах, решение кейсов, выполнение мини-тестов, прохождение квестов помогают учащимся наладить успешное взаимодействие в команде; сформировать навыки управления временем, планирования ресурсов, распределения обязанностей и делегирования полномочий; научиться эффективной коммуникации; проявить креативность, взаимовыручку и терпение (примеры используемых ресурсов: образовательное приложение BookCreator, Google-формы, приложения Factile, Socrative, Kahoot и т.д.).

4. Совершенствование профессиональных навыков или *hard skills*.

5. Участие в ролевых играх.

6. Повышение профессионально-ориентированных языковых компетенций за счет междисциплинарных связей игр и проектов на английском языке с реальными бизнес- и профессиональными ситуациями.

7. Предоставление возможности эвристического обучения.

В рамках настоящей работы представлены протестированные и включенные нами в практику цифровые инструменты. Они соответствуют психофизиологическим особенностям студентов поколения Z [2] (индивидуализм, стремление к клиповому мышлению, зависимость от мультимедийных и цифровых технологий, максимальная приближенность к информации). Данные цифровые инструменты адаптируются к РПД и календарно-тематическому плану.

Из сложностей, которые также возникают при внедрении цифровых инструментов в образовательный процесс, можно отметить разный уровень владения английским языком, привычку к использованию консервативных методов обучения, неготовность работать в команде.

Перечисленные проблемы могут быть преодолены следующим образом:

1. Выравнивание групп обучающихся и повышение уровня их языковой компетенции с помощью погружения студентов в контекст английского языка приемами и методами, которые не вызывают у них отторжения и дают более эффективные результаты на практике. Например, значительное количество, как проектов, так и игр, требует больше времени и усилий, чем обычные задания в текстовой форме, но, поскольку мотивация студентов выше, то качественные и количественные показатели таких работ выше.

2. Знакомство с новыми англоязычными интернет-сервисами, применимость которых анализируют сами студенты.

3. Опыт поэтапного составления проектов под руководством преподавателя (анализ методов работы в команде, распределение обязанностей, планирование работы, обязательная рефлексия).

Отметим, что цифровые инструменты, применяемые в данной методической работе, можно условно разделить на три категории (в соответствии с проблемами, указанными выше):

- относящиеся к геймификации;
- относящиеся к презентациям и проектам;
- созданные студентами по изучаемым темам (электронные книги, мини-сайты, короткие видеоролики).

Выполненная методическая работа содержит рекомендации по применению цифровых инструментов для обучения иностранному языку.

Использование геймификации в изучении иностранных языков имеет следующие положительные стороны:

- Студенты самостоятельно «добывают» знания.
- В случае неудачи возможно выполнить задание снова, что снижает эмоциональное напряжение. В игровой среде создаются условия, где студент ощущает, что ценят его усилия, а не мастерство, тогда он воспринимает свои неудачи как возможность, а «не становится беспомощным, напуганным или подавленным» [3].
- Визуализация прогресса изучения иностранных языков: геймификация может сократить циклы обратной связи.
- Игровая среда более комфортна и привычна для студентов поколения Z.
- Студенты получают больше удовольствия от выполняемой работы.
- У студентов может возникнуть имманентное желание учиться.

Несмотря на очевидные преимущества, теоретически обоснованные и практически доказанные в разных аудиториях, нельзя не сказать об острых моментах при включении игровых интерактивных технологий в учебный процесс и способах их исключения. К ним относятся:

- неспособность контролировать время, потраченное на игру (к аудиторным играм это не относится, это не длинные видеоигры или аркады, наши игры имеют временной лимит);
- падение самооценки при неудачном прохождении (мы отобрали только те игры, которые подходят по уровню реальным студентам, и не все из них имеют соревновательный компонент);

- эскапизм (в большей степени относится к компьютерным играм жанра grg, где возможен перенос личности, но мы не используем эти игры ради игры в учебном процессе).

Отдельно стоит коснуться мобильных приложений, так как многие ресурсы, упомянутые выше, требуют установки плагина Flash Player и не могут быть освоены теми студентами, у которых нет обычного ноутбука/компьютера.

Рассмотрим те, которые направлены на тренировку профессиональных навыков и реально используются студентами Финансового университета (Факультет социальных наук и массовых коммуникаций) по результатам опроса с открытым ответом. Сначала отметим ресурсы, направленные на повышение общезыковой компетенции:

а) Drops — приложение для запоминания новых слов, только визуальное, без слов как таковых (более 1700 лексических единиц в 99 темах), есть мини-игры. Время — 5 минут в день, потенциал ограничен, подходит только для индивидуальной домашней работы;

б) Duolingo — самое популярное приложение для обучения азам иностранного языка, направлено на отработку лексики (при неправильном ответе или пропущенном занятии есть возврат назад) и простых грамматических конструкций (доходит до темы “Conditionals”). Уровень владения языком, достаточный для прохождения игры, beginner — pre-intermediate. Время — 5–10 минут в день, потенциал ограничен, подходит только для домашней работы;

в) ElsaSpeak — ресурс для отработки произношения. Бесплатный функционал ограничен, но есть бесплатная подписка на неделю, а в течение недели можно пройти достаточное количество упражнений на произношение как отдельных звуков, так и на отработку интонации. Отслеживается соответствие интонирования произношению носителей языка в процентах и даются рекомендации, как улучшить произношение (говорить медленнее или быстрее, повышать или понижать голос; по определенным звукам). Уровень владения языком, достаточный для прохождения игры, beginner — pre-intermediate. Время — 5+ минут в день, потенциал ограничен, но для отработки произношения это наиболее подходящий ресурс;

г) Beelinguapp — параллельные тексты с озвучкой. В конце есть тест на понимание прочитанного, имеется платный контент, но и в бесплатном достаточное количество текстов, особенно можно

рекомендовать раздел «новости». Существует возможность добавлять слова в глоссарий, работать с флеш-карточками. Уровень владения языком, достаточный для прохождения игры, beginner — intermediate. Время чтения одного текста — 5+ минут, количество текстов ограниченное, но приложение новое, каждый день есть обновления;

д) WordBit — приложение, которое не позволяет разблокировать телефон, пока игрок не выполнит задание, связанное с лексикой (перевод, картинка, выбор правильного перевода из нескольких вариантов, викторина и т.д.). Уровень владения языком, достаточный для прохождения, beginner — advanced. Время прохождения минимально, функционал неограниченный, частотность применения зависит от частоты использования учащимся телефона, но приложение может вызвать раздражение у тех, кто поминутно прикасается к гаджету.

Далее представлены приложения, которые были апробированы студентами и показали свою эффективность при освоении профессионального дискурса:

а) McKinsey PST App — примеры кейсов из реальной практики McKinsey. Можно выбрать режим 60/75/90 минут или неограниченный по времени. Есть возможность загрузки кейсов в PDF, имеется большой тест в конце;

б) Strategy Palette — “Your Strategy Needs a Strategy” — нужно управлять лавкой по продаже лимонада в Нью-Йорке, выбирая между различными стратегиями, балансируя между неопределенностью и гибкостью (malleability). Время прохождения — 30 минут. К игре есть полезные ресурсы, например https://www.ted.com/talks/martin_reeves_your_strategy_needs_a_strategy;

в) Strategy Skills — 17 кейсов с видеоинтервью от firms consulting. Как такового прохождения кейсов нет, только пассивное усвоение. Уровень владения языком, достаточный для прохождения, intermediate — advanced. Время прохождения не ограничено, функционал ограниченный.

Подводя итоги данного раздела, мы должны подчеркнуть, что геймификация образования — это процесс применения игровых технологий в неигровых ситуациях с целью повышения вовлеченности студентов в процесс обучения и более эффективного решения образовательных целей и задач. Игровая форма подачи серьезного материала служит хорошим средством задействования слабомотивированных студентов

в учебный процесс и способствует тому, чтобы они эвристически преодолевали свою инерцию, обусловленную привычным образом мышления, типовыми упражнениями, и отходили от пассивной рецепции нового материала.

В современной образовательной парадигме студентам приходится постоянно пользоваться различными ресурсами для создания презентаций и представления докладов. Power Point Presentations по-прежнему остается самым популярным инструментом создания презентаций. Однако данная программа во многом проигрывает своим конкурентам: Ayooa, Coggle, Canva, Pictochart, Mentimeter, Prezi.

С нашей точки зрения, совершенно напрасно на второй план выходит использование официальных веб-сайтов для представления докладов и презентаций. В настоящее время не все студенты обладают навыками демонстрации веб-сайта и сопроводительного пояснения — это связано с незнанием компьютерной лексики. В последнее время компьютер стал неотъемлемой частью во всех областях работы: инженерия, банковское дело, медицина, педагогика и др. Именно поэтому возникает необходимость знать, по меньшей мере, базовый словарь компьютерных терминов на английском языке. И если «computer», «Internet», «laptop», «mouse» являются общеизвестными терминами, то «recovery program» (восстановление), «menu bar» (панель меню), «Insert» (вставлять), «font size/ style/ weight» (размер/ стиль/ жирность шрифта), «folder» (папка), «recycle bin» (корзина) и др. определенно вызывают сложности в коммуникативном процессе.

В последние годы появилось немало диссертационных исследований, посвященных компьютерной лексике, как в английском, так и русском языках. Словосложение, аббревиация, аффиксация, суффиксация, конверсия являются лишь частью того, с чем сталкивается студент при изучении компьютерной лексики. Анализ источников и способов формирования лексики пользовательского интерфейса показывает, что исследуемая сфера «компьютерного языка» полиаспектна и не только подчиняется основным закономерностям развития терминологий, но и обладает выраженной спецификой, дальнейшее исследование и описание которой может стать решением для создания нового поколения англо-русских учебных словарей, ориентированных, в отличие от большинства существующих словарей компьютерной лексики, не только на

ее определенный структурный компонент, но и на пользователя ПК, совмещающего изучение компьютера с изучением английского языка.

Переходя к роли проектов в высшей школе, отметим, что их методика не нова и берет свое начало еще в XIX в. Разработки американского педагога и философа Дж. Дьюи являются началом истории проектных технологий в образовательной среде, но и сегодня вовлечение студентов в проектную деятельность вызывает положительные эмоции и мотивирует учащихся, в особенности, если это групповая работа.

Можно выделить несколько видов проектов: исследовательские, творческие, информационные, игровые, практико-ориентированные и др. Однако для эффективного использования проектной деятельности студентов необходимо уделять внимание предварительной подготовке и проработке, что в первую очередь зависит от педагога: определение актуальной темы, целей, задач и структуры проекта, координирование команд, нахождение и фильтрация источников и др.

Проекты по иностранному языку направлены на использование языка в ситуациях, приближенных к реальности, а следовательно, вызывают интерес у студентов. Проект может быть использован как форма внеаудиторной работы (конкурсы, викторины и др.) или же интегрирован в основной учебный процесс, а результаты проектной работы — отражены в общей шкале оценивания студента.

Подводя итоги, перечислим набор профессиональных навыков и умений, связанных с технической стороной деятельности (Hard skills) и с коммуникациями для эффективного взаимодействия с коллегами, клиентами и партнерами (Soft skills).

Hard skills:

- знание актуальных продуктов;
- способность анализировать технические ресурсы и выявлять наиболее эффективные для решения поставленной задачи;
- повышение уровня владения английским языком;
- поиск соответствующих аудиовизуальных материалов;
- освоение программ, сервисов и приложений, имеющих в свободном доступе, о которых студенты узнали на занятиях по иностранному языку;
- анализ данных;
- освоение основ дизайна.

Soft skills:

- самодисциплина, улучшенный тайм-менеджмент;
- ответственность, развитие лидерских способностей, способность определять и делегировать полномочия;
- приобретение навыков работы в команде;
- умение слушать, слышать других и договариваться;
- решение проблем и межличностных конфликтов;
- развитие критического мышления;
- мышление «результатами» и «процессами»;
- творческое обобщение.

Таким образом, мы определили, что в качестве цифровых инструментов на занятиях по иностранному языку выделяются в первую очередь интерактивные игры с использованием мультимедийных средств, интернета, а также

упражнения, видео- и иллюстративные проекты, созданные студентами самостоятельно. Подобные дидактические игры и проекты позволяют не только повысить мотивацию к изучению иностранного языка, но и организовывать интерактивное взаимодействие учащихся с информационно-образовательной средой, осваивать профессиональную лексику в инновационной форме. Такие новые формы представления информации, как инфографика, таймлайны, мемы, ментальные карты, флеш-презентации, создание электронных книг, мини-сайтов и видеороликов может стать одним из мотивирующих элементов в процессе обучения иностранному языку. Разработка конспекта с использованием цифровых ресурсов в практике преподавания иностранного языка подразумевает традиционный процесс педагогического планирования с обращением к инновационным формам представления учебного материала.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Кармова М.Р. «Геймифицируй», или почему современному образованию нужны игры (на примере студентов, обучающихся по направлениям «Социология» и «Политология»). *Гуманитарные науки. Вестник Финансового университета*. 2020;10(1):46–50.
2. Долбик-Воробей Т.А., Воробьева О.Д. Статистика населения и демография. М.: КНОРУС; 2018. 314 с.
3. Абрамова Е., Макарова А. Путь к цели. Тренинг групповой сплоченности и саморегуляции для участников конкурсов профессионального мастерства. *Школьный психолог*. 2014;(5):42–44.

REFERENCES

1. Karmova M.R. "Gamify", or why modern education needs games (on the example of students studying in the areas of "Sociology" and "Political Sciences"). *Gumanitarnye Nauki. Vestnik Finansovogo Universiteta = Humanities and Social Sciences. Bulletin of the Financial University*. 2020;10(1):46–50. (In Russ.).
2. Dolbik-Vorobei T.A., Vorobieva O.D. Population statistics and demography. Moscow: KNORUS; 2018. 314 p. (In Russ.).
3. Abramova E., Makarova A. The path to the goal. Group cohesion and self-regulation training for participants in professional skill contests. *School psychologist*. 2014;(5):42–44. (In Russ.).

ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ

Марьяна Ризоновна Кармова — старший преподаватель Департамента английского языка и профессиональной коммуникации, Финансовый университет, Москва, Россия
mkarmova@fa.ru

ABOUT THE AUTHOR

Maryana R. Karmova — Senior Teacher, Department of English Language and Professional Communication, Financial University, Moscow, Russia
mkarmova@fa.ru

Статья поступила 20.11.2020; принята к публикации 10.12.2020.

Автор прочитала и одобрила окончательный вариант рукописи.

The article received on 20.11.2020; accepted for publication on 10.12.2020.

The author read and approved the final version of the manuscript.