

## СОВРЕМЕННЫЕ ИНТЕРНЕТ-ТЕХНОЛОГИИ В ОРГАНИЗАЦИИ ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ НА ЗАНЯТИИ ПО ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ В ВУЗЕ

Сахаров Юрий Александрович<sup>1</sup>, Андрианова Полина Максимовна<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Государственный университет просвещения, Москва, Россия

**Аннотация.** Интернет-технологии в проектной деятельности могут быть классифицированы по применимости к развитию определенных элементов иноязычной речевой компетенции во время работы над проектом. Всем типам проектов подходят облачные технологии, ментальные карты и онлайн-доски. Творческие проекты допускают широкий выбор технологий и сервисов. В игровых проектах могут использоваться конструкторы форм и опросов для геймификации. Выполнение практико-ориентированных проектов опирается на мультимедийные сервисы.

**Ключевые слова:** проектная деятельность; иностранный язык; этапы проекта; Интернет-сервисы; мультимедиа

## MODERN IT-TECHNOLOGIES IN THE ORGANISATION OF PROJECT WORK IN A FOREIGN LANGUAGE CLASS AT UNIVERSITY

Sakharov Youry A.<sup>1</sup>, Andrianova Polina M.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> State University of Education, Moscow, Russia

**Abstract.** Internet technologies in project work can be classified according to their applicability to the development of foreign language speech competence. Cloud technologies, mind maps and online boards are suitable for all types of projects. Creativity projects allow a wide range of technologies and services. Form builders and surveys are used in game projects. Practice-oriented projects rely on multimedia services.

**Key words:** project work; foreign language; project stages; Internet services; multimedia

Современные информационные и цифровые технологии помогают справиться с возросшим объемом информации, представляя ее в доступной для восприятия и понимания наглядной форме [5, с. 153]. Применение современных интернет-технологий позволяет индивидуализировать образовательный процесс, что предписывается в действующем ФГОС высшего образования. Благодаря им студент получает возможность самостоятельного выстраивания образовательной траектории и управления содержанием образования за счет точного подбора материалов.

Наглядно представленная информация по реализуемому проекту важна как для планомерного выполнения объема работы, так и для обнаружения новых знаний в потоке информации. Хорошо структурированная информация помогает установить связь с другими учебными предметами, чтобы привлечь полученные ранее знания. Применение информационных технологий в проектной деятельности также способствует развитию творческих способностей студентов, созданию условий для самообразования и саморазвития, повышению эффективности совместной деятельности.

Выбор современных интернет-технологий зависит от содержания самой проектной деятельности. Для решения частных задач проектной деятельности можно применить следующие интернет-технологии.

Информационные проекты предполагают сбор информации о конкретном объекте или явлении. Участники проекта проводят анализ и обобщение с целью подготовки информационного продукта. Примерами информационных проектов можно назвать проекты на тему культурных особенностей страны изучаемого языка: участники собирают всю информацию, а затем создают и представляют презентацию, буклет или видеоролик на иностранном языке [2, с. 120].

Одним из основных видов деятельности в информационном проекте можно назвать сбор большого объема информации о конкретном объекте или явлении. Для этой цели можно использовать электронные документ или таблицы, открытые для совместного доступа онлайн (Microsoft 365, МойОфис). Участники проекта смогут организовать информацию в них в удобной форме. В качестве оглавления или структуры, удобных для ориентирования в информации, можно использовать ментальные карты (MindMeister, Xmind, Coggle, Mindomo) или онлайн-доски (sBoard, Miro, Padlet, AMW Board).

Исследовательские проекты требуют проработанной структуры и четко сформулированных целей. Подобные проекты могут подчиняться логике небольшого исследования и иметь структуру, приближенную к научной работе. В проекте содержатся сформулированные цель и задачи, которые определяют направление, выбор методов исследования и ожидаемые результаты [2, с. 122].

Подобно информационным проектам, исследовательские проекты невозможны без создания общего рабочего пространства. Оно необходимо для хранения, синхронизации, редактирования и обмена файлами. Для этого можно использовать облачные хранилища (Google Диск, MEGA, Яндекс.Диск, Облако Mail.Ru), а координацию работы вести с помощью ментальных карт или онлайн-досок. В случае сложных проектов может потребоваться создание виртуального пространства, обладающего большим функционалом (например, видеоконференции).

Творческие проекты на занятии по иностранному языку в вузе могут не иметь строгой структуры, как исследовательские проекты. Создавая творческий проект, его участники опираются на совместную деятельность и ориентируются

на индивидуальное или групповое творчество, которое развивается в соответствии с логикой образовательного процесса и интересами участников проекта. Творческие проекты могут быть представлены в предварительно выбранном или свободном формате (например, постер, газета, журнал, видеоролик, скетчи). Творческие проекты нередко бывают мультимедийными. В связи с этим выбор рекомендуемых сервисов широк и зависит от формата представления проекта [2, с. 134].

При распределении обязанностей и ролей, определение сроков выполнения задач, составление списка всего необходимого для реализации проекта можно применять ментальные карты и онлайн-доски. Участники проекта приступают к работе и выстраивают свою деятельность с учетом исходной информации, при необходимости обновляя ее. Совместную работу над созданием сценария (в случае скетчей или инсценировок) удобно вести в облачном пространстве, либо используя электронный документ с предоставлением совместного доступа всем участникам.

В игровых проектах особое внимание уделяется созданию атмосферы игры и определению ролей для участников. Структура остается открытой до завершения проекта. Участники принимают на себя определенные роли, которые обусловлены характером и содержанием проекта, и особенностями решаемой проблемы. Эти роли могут быть разнообразными: от литературных персонажей до носителей социального статуса или профессии [2, с. 135].

Игровые проекты обычно содержат элементы геймификации. Геймификация состоит в применении игровых методик в неигровых ситуациях. Например, для повышения мотивации и вовлеченности, актуализации и проверки знаний участников игрового проекта (в роли игроков) можно использовать конструкторы опросников (Survio, Simpoll, SurveyMonkey, Online Test Pad, Socrative) и конструкторы форм (FormDesigner, Microsoft Forms, Google Forms), а также сервисы по созданию интерактивных игр Kahoot, Quizlet, quizizz, myquiz.ru, master-test.net, «Фабрика кроссвордов». Эти сервисы используются для создания викторин и опросов. Сервисы позволяют вести статистические подсчеты и дают возможность получить отчет о прогрессе игроков.

Практико-ориентированные проекты на занятии по иностранному языку представляют собой организованную работу участников проекта по достижению установленного, практически применимого результата деятельности. Эти проекты нацелены на обеспечение практической значимости результатов исследования [2, с. 138].

Примерами подобных проектов можно считать разработку образовательного приложения для изучения иностранного языка, в ходе которой участники могут работать над выбором платформы или движка, отбором упражнений, тестов, составлением глоссария или словника. Еще одним примером может быть создание обучающего видеокурса по тематике изучаемых дисциплин (фонетика, лингвокультурология, практика речи). Независимо или с минимальным кон-

тролем преподавателя, который поможет подобрать темы, материал и дать необходимые рекомендации, студенты могут разработать видеокурс по изучаемому языку, который предназначен для широкой аудитории в Интернете.

Если стоит цель создать онлайн-курс по определенной теме, который мог бы использоваться для закрепления навыков или повторения пройденных тем, то студенты могут обратиться к онлайн-тренажерам i-exam.ru, wikium.ru, Online Test Pad. Они представляют собой конструкторы тестов, которые можно использовать для формирования онлайн-курсов с текстовыми и аудио- и видеоматериалами. В дополнение к ним, тесты можно создавать в конструкторах опросников и конструкторах форм.

При разработке обучающего видеокурса по тематике изучаемых дисциплин студенты будут работать с мультимедийными материалами. Они будут применять звуковые и видеоредакторы для работы с материалом. Как и в случае с исследовательскими проектами, видится полезным создание общего рабочего пространства в облачном хранилище для хранения и работы с файлами. Координацию работы можно также вести с помощью ментальных карт или онлайн-досок, либо информационных менеджеров проектов (Yougile, Shtab, Trello) в случае сложного по структуре проекта.

Применение доступных в наши дни интернет-технологий позволяет интенсифицировать работу над любым типом проекта, выбранного для проектной работы на занятии по иностранному языку, повысить эффективность взаимодействия между участниками и улучшить наглядность представления результатов совместной деятельности.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Круподерова, Е. П. Информационные технологии в профессиональной деятельности : учебное пособие / Е. П. Круподерова, К. Р. Круподерова. – Н. Новгород : Мининский университет, 2017. – 200 с. – Текст : непосредственный.

2. Полат, Е. С. Современные педагогические и информационные технологии в системе образования : учебное пособие для студентов высших учебных заведений / Е. С. Полат, М. Ю. Бухаркина. – Москва : Академия, 2007. – 368 с. – Текст : непосредственный.

3. Прохорова, М. П. Цифровые инструменты обучения проектной деятельности студентов вуза / М. П. Прохорова, И. С. Винникова, Е. А. Кузнецова // Проблемы современного педагогического образования. – 2023. – № 79–4. – С. 154–159. – Текст : непосредственный.

4. Семенова, Д. А. Сетевые и мультимедиа технологии при реализации проектной деятельности в рамках учебного процесса в высшей школе. – Текст : непосредственный / Д. А. Семенова // Вестник Марийского государственного университета. – 2019. – № 4 (36). – С. 517–524.

5. Солнцева, А. В. Особенности применения цифровых образовательных технологий при преподавании дисциплины «Введение в языкознание» в высшем учебном заведении / А. В. Солнцева // Профессиональная коммуникация в полиязычном пространстве: междисциплинарный подход : сборник научных трудов по материалам I Международной научно-практической конференции, посвященной 100-летию кафедры иностранных и русского языков РГАУ-МСХА имени К. А. Тимирязева, Москва, 19–21 октября 2023 года. – Москва : РГАУ-МСХА имени К.А. Тимирязева, 2023. – С. 153–157. – Текст : непосредственный.