

4. Лукьяненко И.Н. Адаптированный научный текст на начальном этапе обучения студентов-медиков / И.Н. Лукьяненко // Сборник статей IV Международного конгресса преподавателей и руководителей подготовительных факультетов(отделений) вузов РФ и V Всероссийской научно-практической конференции. – 2021. – С. 506–511.
5. Маркина Н.А. Принципы адаптации учебного текста / Н.А. Маркина // Актуальные вопросы реализации образовательных программ на подготовительных факультетах для иностранных граждан. – 2017. – С.213–215.
6. Паустовский, К. Г. Корзина с еловыми шишками. – [Электронный ресурс]. – URL: <http://paustovskiy-lit.ru/paustovskiy/text/rasskaz/korzina-s-elovymi-shishkami.htm> (Дата обращения: 20.04.2021).
7. Паустовский, К. Г. Кружевница Настя. – [Электронный ресурс]. – URL: http://lib.ru/PROZA/PAUSTOWSKIJ/kruzhewnica_nastyu.txt (Дата обращения: 20.04.2021).
8. Русский язык для вас. Первый сертификационный уровень: учебник русского языка для иностранных учащихся / Под. ред. Т.В. Шустиковой, В.А. Кулаковой. 2-е изд., доп. – Москва : РУДН, 2009. – 322 с.

А. А. Дубровина

А. А. Титова

Россия, г. Барнаул,

Алтайский государственный педагогический университет

Научный руководитель: к.филол.н., доцент П. В. Маркина

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОБОРУДОВАНИЯ VR И AR НА УРОКАХ РУССКОГО ЯЗЫКА: МАКЕТ SMART-УЧЕБНИКА ДЛЯ 6 КЛАССА

Аннотация

Цель статьи – рассмотрение существующих VR/AR технологий с демонстрацией макета SMART-учебника по русскому языку, что определяет научные и практические результаты. Объектом исследования статьи является образовательный процесс, предметом – использование VR и AR на уроках русского языка в 6-м классе. В статье использованы описательный метод, анализ, синтез, метод сбора материала и моделирования. Научная новизна состоит в ранее не проводившемся анализе возможностей использования технологий AR, VR на уроках русского языка в средней школе.

Ключевые слова: Smart-учебник по русскому языку, индивидуализация, инновационные средства обучения, виртуальная и дополненная реальность, обучение русскому языку.

Введение. В начале 2020 г. образовательные учреждения, безусловно, столкнулись с экстраординарной ситуацией. Прошло уже два года с начала

пандемии COVID-19, и анализ произошедшего в начале этого периода даётся исследователям легче, статьи, посвященные этой теме, встречаются в научных изданиях чаще. Важным для понимания обстановки пандемийного времени стал аналитический доклад «Уроки «стресс-теста»: вузы в условиях пандемии и после неё», который был подготовлен по поручению МОН РФ рабочей группой ректоров ведущих университетов. Согласно этому докладу, «проблема, с которой столкнулись университеты мира в марте-апреле 2020 г., ещё 30 лет назад привела бы к полной остановке образовательной деятельности на неопределённый период» [3]. В современных условиях очевидный перерыв в образовательной деятельности не возник, но пандемия выступила в роли индикатора, который выявил «слабые места в системе»: например, цифровые технологии, которые помогли продолжить образовательный процесс, были не до конца освоены педагогами и учащимися. Так называемая «постпандемийная эра», события которой мы наблюдаем в данный момент, требует переосмысления способов организации многих сфер деятельности, в том числе и образования. Ни одна страна не застрахована от «форс-мажорных» ситуаций, следствием которых может являться полный или частичный, временный или постоянный переход на дистанционную форму обучения. Следовательно, примирение с современными цифровыми технологиями необходимо каждому действующему педагогу.

Дистанционное обучение, традиционные средства обучения и их недостатки. Дистанционную форму обучения специалисты по стратегическим проблемам образования называют образовательной системой XXI века [7]. Но пандемийный период серьезно сказался на формировании коммуникативных компетенций учащихся, что наиболее заметно по снижению качества обучения таким дисциплинам, как русский язык и литература.

Все сказанное заставляет пересмотреть подходы к реализации учебного процесса. Учебник выступает как «навигатор, координатор действий, позволяющий субъектам обучения (ученику и учителю) выстраивать свою, соответственно, учебную и обучающую деятельность» [2]. Из этого положения следует, что А.А. Колесников в статье «Smart-учебник по иностранному языку: попытка обоснования в контексте вызовов современности» справедливо обосновывает необходимость встраивания учебной деятельности в виртуальную образовательную среду, отмечая важность реформ не только в форме обучения, но и в средствах. Становится очевидной потребность в разработке инновационного дополнения к традиционному учебнику.

Электронный учебник должен был решить указанные выше проблемы. Электронный учебник – «электронное издание, где систематически изложены темы, дисциплины, различные разделы, которые выстроены с помощью определенных программ, представляющих возможность поместить аудио-, видео-, графические файлы, обеспечивающие непрерывность обучения и соблюдение всех дидактических целей, для использования его в образовательном процессе» [6]. Но «даже лучшие образцы электронных учебников не смогли в полной степени решить проблему регуляции взаимодействия ученика, учителя и образовательной среды: действующие электронные учебники не обладают

требуемой в современных условиях интермедийностью и интерактивностью. Необходим принципиально новый интегрированный ресурс, который обеспечивал бы удобную синхронизацию учебных средств, интерактивность, индивидуализацию и преемственность очного и дистанционного обучения русскому языку» [8].

С недавних пор в публикациях встречается термин «Smart-учебник» – это перспективное учебное средство, которое в ближайшем будущем должно прийти на смену и бумажному, и нынешнему электронному учебникам. SMART-учебник – это вид электронного учебника с интерактивными средствами, возможностью интерактивного взаимодействия с другими учащимися, возможностью подключения различных дополнительных устройств (например, очков дополненной реальности, шлема виртуальной реальности) для получения и проверки знаний в различных форматах. Основные его задачи – дополнить и разнообразить основной учебник.

SMART-учебники на основе VR и AR уже использовались и используются при обучении иностранным языкам, в то же время для русскоговорящих школьников таких изданий нет. Более того, SMART-учебники остаются мало исследованными в области обучения русскому родному языку, поэтому цель нашей работы – изучение существующих современных цифровых технологий, разработка упражнений с их использованием в рамках фрагмента макета SMART-учебника по русскому языку для шестого класса общеобразовательной школы.

Технологии виртуальной и дополненной реальности и СанПиН. За последние годы в школах прочно укрепилось использование различной техники: интерактивных досок, ноутбуков и компьютеров, планшетов и проч. Однако перечисленное оборудование больше не является инновационным, – в образовании все чаще применяется технологии виртуальной и дополненной реальности, что служит благоприятной средой для создания SMART-учебника.

Важно различать дополненную реальность, в которой какие-либо информации или объекты добавляются в реальную область зрительного восприятия («технология, позволяющая интегрировать информацию с объектами реального мира в форме текста, компьютерной графики, аудио и иных представлений в режиме реального времени» [1]); и виртуальную реальность, которая полностью переносит восприятие человека в виртуально-смоделированную среду (в «иммерсивный виртуальный мир при использовании специализированных устройств» [1]). Для использования этих технологий в учебном заведении должно быть соответствующее техническое и программное обеспечение.

Существуют и другие современные цифровые средства. Например, видео 360 градусов – самая простая технология, которая может быть использована в школе. Такая система переводит 2D-изображения в 3D путем взаимодействия с очками виртуальной реальности, создавая обволакивающие изображения. Однако такие видео не считаются полноценным VR даже несмотря на эффект иммерсии (погружения), который они создают.

Среди оборудования для погружения в VR популярны очки виртуальной реальности – это способ перенестись в симуляцию, созданную при помощи компьютерных технологий. С их помощью мы получаем возможность воспринимать окружающее виртуальное пространство органами чувств. Виртуальный шлем – это устройство для погружения в VR, которое отличается от очков большим набором функций: создается и звуковой, и визуальный эффект присутствия в симуляции.

Общепринятых временных и возрастных ограничений по использованию устройств виртуальной и дополненной реальности не существует. Однако производители не рекомендуют VR- и AR-очки и шлемы детям младше 12-ти лет, а максимальное время пользования не должно превышать 15-ти минут для детей и 45-ти минут для взрослого мужчины.

Что касается программ AR, работающих через планшет или компьютер, то их использование регламентируется СанПиН, согласно которым время использования планшета или компьютера в 5-9 классах на уроках не должно превышать 30-ти минут.

Из всего вышеперечисленного следует, что SMART-учебник на основе VR и AR не может заменить бумажный, однако может разнообразить и дополнить его.

Особенности разработанного макета фрагмента SMART-учебника. За основу был взят учебник по русскому языку за 6-й класс Л.М. Рыбченковой, О.М. Александровой, А.Г. Нарушевича и др., для исследования были адаптированы упражнения под интерактивные задания или «видоизменена» подача теоретической части.

Считаем важным отметить, что SMART-учебник возможно разместить как в виде веб-сайта, так и в форме приложения, которое устанавливается на определенное устройство (компьютер, планшет, смартфон).

В связи с тем, что по разным причинам не во всех общеобразовательных школах есть оборудование, необходимое для виртуальной и дополненной реальности, в нашем макете учебника есть функция включения или отключения соответствующих технологий. Все упражнения или теоретические блоки адаптируются под надлежащие условия. К примеру, при отсутствии очков виртуальной или дополненной реальности учащиеся могут выполнить задания на планшете или компьютере.

SMART-учебник предназначен для использования его на уроках, а также самостоятельно учениками. Основная функция такого учебника – сделать обучение интереснее, привить ученику интерес к предмету. Таким образом, дистанционное обучение при грамотном подходе к его использованию может способствовать развитию компетенций учащихся.

В SMART-учебник входят как собственно обучающие, так и игровые задания. У учеников также есть возможность работать не только индивидуально, но и в командах [5].

Отличительная черта предлагаемого нами учебника – сюжетное начало, наличие сквозных героев, которые становятся активными участниками процесса

обучения и вносят элемент игры в учебный процесс. В основе нашего SMART-учебника – путешествие персонажа Ифимки (изображен на рисунке ниже), имя которого пишется через «и». Имя персонажа было выбрано в честь названия нашего института (ИФиМК – Институт филологии и межкультурной коммуникации). С Ифимкой так или иначе связаны все разделы, темы, упражнения. Это главный помощник учащихся в процессе обучения, которого они видят и на экране, и в режимах дополненной или виртуальной реальности.



В начале обучения ученик сможет создать своего персонажа: выбрать нужный пол, изменить внешность, подобрать одежду. В качестве дополнительной мотивации за успешное прохождение заданий ученику будет выдаваться валюта – «жишишки», которые он впоследствии может потратить на «прокачивание» своего персонажа. Например, купить ему новую одежду, аксессуар или прическу. Также аватар будет фигурировать в некоторых игровых заданиях, например, в игре-бродилке.

Стартовая страница нашего макета SMART-учебника, которую учащиеся в первую очередь видят при входе на сайт или в приложение, представляет собой отправной пункт с указанием всех разделов и соответствующих им «точкам» (теоретическим блокам, упражнениям на отработку полученных знаний и проч.).

На стартовой странице у учащихся есть возможность продолжить обучение, изменить персонажа или обсудить задания с одноклассниками (чат). Но большее пространство на отправной странице занимают «деревья навыков» – разделы о языке в порядке, соответствующем их последовательности в учебнике. В каждом разделе располагаются связанные между собой кнопки, нажимая на которые ученик начинает прохождение упражнений или изучение теории. Ввиду того, что SMART-учебник – дополнение к основному учебнику, учащиеся не могут пройти все уровни сразу. Педагог контролирует процесс обучения, постепенно открывая ученикам доступ к заданиям и теории в приложении.

Макет SMART-учебника

Раздел «Введение». Рассмотрим фрагмент макета SMART-учебника по параграфам в учебнике Л.М. Рыбченковой. При изучении первого параграфа «Русский язык – государственный язык Российской Федерации и язык межнационального общения» ученикам доступны два режима погружения: VR и AR. Рассмотрим их по порядку.

Погружаясь в виртуальную реальность, учащийся оказывается на Красной площади, перед ним – Ифимка. Ифимка проводит экскурсию, перемещая ученика в разные уголки России, при этом рассказывая о русском языке и его функциях. За основу его рассказа мы взяли текст из учебника Л. М. Рыбченковой:

«Русский язык в России выполняет три основные функции: является языком русской нации, государственным языком Российской Федерации и языком межнационального общения. Национальный русский язык представляет собой средство общения всех этнических русских, живущих в России, и включает в себя все разновидности русского общенародного языка: русский литературный язык, просторечие, диалекты (народные говоры) и жаргоны. Национальный русский язык используется во всех сферах общения, в том числе бытовой. В словарном составе русского национального языка и его организации отражаются особенности русской культуры и мировосприятия русского народа. Национальный русский язык является основой великой русской литературы. Наличие единого национального языка есть основное условие существования русской нации».

Вариант дополненной реальности представляет собой следующее: ученик наводит камеру приложения на QR-код и на экране видит объемное изображение Ифимки, который также рассказывает материал.

§ 3. Понятие о функциональных разновидностях языка. Виртуальный речевой тренажер направлен на развитие у ученика коммуникативных компетенция. Учащемуся доступны как голосовая связь, так и чат с Ифимкой. Учащийся должен употреблять ту лексику, которая соответствует тому или иному функциональному стилю речи: разговорному, художественному, официально-деловому, научному или публицистическому. Допущенные ошибки обрабатываются искусственным интеллектом и ребенку предлагаются слова, которыми можно заменить неправильно подобранное слово.

Рассмотрим одну из ситуаций, которая может быть предложена ученику:

Напишите небольшую научную статью по теме «Функциональные стили речи», следуя тем языковым нормам, которые характерны данному стилю.

Приведем несколько ошибок, которые может допустить ученик:

«Научный стиль – это стиль, *кoемy* характерны...». «Кoемy» следует заменить на «кoтoрoмy».

«Разговорная речь может быть *нoрмaтивнoй* и *нeнoрмaтивнoй*». Слово «нoрмaтивнoй» заменить на «нoрмирoвaннoй». Эти слова – паронимы и имеют разное лексическое значение.

После того, как все допущенные учеником ошибки будут исправлены, он сможет перейти к следующей теме.

Раздел «Морфемика, словообразование, орфография». § 5. Состав слова. В связи с тем, что макет SMART-учебника имеет общий стиль – космос и всё, что связано с ним – изучение раздела «Морфемика, словообразование, орфография» соотнесено с космическими образами. Основной приём – мнемотехника, которая «даёт возможность не просто прослушать, но и понять объяснение, вызывает интерес, позволяет расширить границы восприятия» [15]. Строим чёткую ассоциацию, соединяя образ созвездий с обликом слова.

Теоретический блок можно подать с помощью анимации в дополненной реальности или полного погружения в космический мир в виртуальной реальности. Если нет оборудования, предусмотрена возможность изучить видео-анимацию. Во всех вариантах будет одна идея: персонаж по имени Ифимка сравнивает слова с созвездиями, которые тоже состоят из нескольких разнородных частей – звёзд. С помощью ассоциативного ряда ученики повторяют уже знакомую информацию и узнают новые сведения о составе слов, о различии словообразующих и формообразующих морфем.

Задания на отработку полученных знаний также предполагается в той же стилистике. Учащиеся в очках виртуальной реальности или с помощью ПК должны составить слова из звёзд-морфем, выбрать слова с определенным морфемным составом, отметить изменение лексических значений при изменении состава слов и проч. В подобные задания можно включить и метапредметные знания, давая настоящие названия созвездиям после соединения звёзд-морфем в слово.

§ 6. Основные способы образования слов в русском языке. Теоретический блок при необходимости дается учащимся в форме обучающего видео с Ифимкой. Задания также в стилистике космоса: учащимся необходимо, например, распределить слова-планеты по «галактикам»-способам, образовать слова от исходных слов или определить, от каких слов образованы данные слова и проч.

§ 7. Сложные и сложносокращённые слова. Продолжение космической темы. Развитие сюжета: Ифимка берет на себя роль лётчика-космонавта, который потерял букву в слове «косм_лет» и из-за этого не может продолжить путешествие. Персонаж просит помощи у учащихся, и те узнают о сложных и сложносокращённых словах. Вместе с Ифимкой ученики придумывают космическому кораблю название, состоящее из нескольких слов – аббревиатуру. Например, МГТС – межгалактическое транспортное средство. Теоретический блок, таким образом, преподносится в виде анимации (варианты: на экране ПК, в режиме виртуальной или дополненной реальности) и наводящих вопросов, дальнейшей практики и проч.

§ 8. Понятие об этимологии. Начало изучения этимологии – анимация с теоретическим блоком, а также короткие сюжеты об интересных для учащихся этимологических фактах, связанных с историей языка. К примеру, Ифимка говорит о таких исконно однокоренных словах, как бык и пчела, конец и начало [14] и проч. с короткими анимационными справками об их этимологии, рассказывает о крупнейшем этимологе-слависте Максе Фасмере.

Параграфы 10 и 11 («Буквы О и А в корнях -гор-/гар-, -зор-/зар-, -раст-/рос» и «Правописание приставок пре-/при-») отрабатываются в игровой форме, напоминающей известную игру «Волк и яйца». Волк (герой ученика) ловит падающие звезды/яблоки со словами на них. Ловит по определенному принципу: например, только звезды-слова, в которых пропущена буква «о» или буква «а», или слова без чередования корней, или слова с приставкой «при-». Например, из града слов «к_снулся, сл_гаемое, предл_гать, изл_жение, к_силка» ученик должен поймать слова «коснулся, изложение, косилка», если его «корзинка» – слова с «о» в корне. Упражнение возможно реализовать как в виртуальной реальности (ученик ловит предметы со словами при помощи консоли), так и на экране ПК.

Параграф 12 («Повторение темы «Морфемика, словообразование, орфография») – игра-бродилка на повторение пройденного материала, о которой будет сказано в следующем разделе.

Раздел «Лексикология, орфография. Культура речи». Объединяем параграфы 14 и 15 («Метафора» и «Лексические выразительные средства»), так как считаем, что они дополняют друг друга и могут быть отработаны в одном задании.

Данное задание представлено в игровой форме и доступно как VR- и AR-формате, так и в формате игры, доступной на планшете или другом электронном устройстве. Независимо от того, каким устройством будет пользоваться ученик, суть игры остается неизменной. Разберём задание подробнее.

В этой игре участвует персонаж ученика, созданный в начале курса. На яблони растут яблоки, на которых написаны слова или словосочетания. В начале игры они начинают падать. Задача учащегося заключается в том, чтобы поймать только те слова или словосочетания, которые являются метафорой. За успешное прохождение задания учащийся получает награду.

§ 16. Чередование гласных в корнях -скак-/скач-, -равн-/ровн-, -твар-/твор-.

Задание на чередование гласных в корнях отрабатывается вновь в формате известной многим игры «Волк и яйца». На месте волка – ученик, который должен поймать только те «яйца» (в нашем случае – яблоки, с написанными на них словами), в которых пропущена буква «а» или буква «о» («вск_чить», «р_вный», «тв_рение» и проч.). Игра может быть реализована во всех форматах: в VR, AR и на ПК.

Параграфы 17 («Исконно русские слова») и 18 («Заимствованные слова»). Задание на отработку теории по этим материалам представлено в нескольких форматах: виртуальная реальность, дополненная реальность и ПК. Задача ученика заключается в том, чтобы распределить «яблоки» по корзинкам: в одну – исконно русские слова, в другую – заимствованные. Например, «рука», «голова», «море», «аптека», «фиалка», «шоу», «арена» и другие. Чем больше правильных «яблок» в корзину ученик закинет, тем больше баллов получит.

Параграф 20 – «Лексика русского языка с точки зрения её активного и пассивного употребления. Архаизмы и историзмы». Это тема отрабатывается в формате квеста «Поиск предметов». Локация – русская изба.

Задание направлено на изучение пассивной лексики: архаизмов, историзмов, диалектизмов и так далее. Ученик должен найти те предметы, названия которых указаны. Например, кушак, кокошник, кичку, ухват и другие предметы. Задание доступно во всех форматах: в виртуальной реальности, дополненной, а также на ноутбуке, компьютере или планшете.

Параграф 21 – «Общепотребительные слова. Диалектизмы. Профессионализмы. Жаргонизмы. Стилистически нейтральная и книжная лексика». В задании на отработку темы учащимся будет предложено вернуться к формату голосового или письменного чата с Ифимкой. Задача учащегося заключается в том, чтобы подобрать стилистически нейтральный синоним к диалектизму, профессионализму или жаргонизму, который использует Ифимка. Например, слово «хата» заменить на «дом», «капуста» – на «деньги», «клава» – на «клавиатура».

Параграф 26 – «Фразеологизмы. Источники фразеологизмов». Фразеологизмы и их происхождения изучаются как в VR и AR, так и на ПК. Перед учеником предстают разные люди, которые занимаются тем, что «бьют баклуши», кричат «на всю ивановскую», «точат лясы» и «валяют дурака»; «кота в мешке» и «точку зрения». Каждый из этих фразеологизмов имеет свой источник и значение, которое и узнает ученик, выбирая то или иное устойчивое сочетание.

В начале нашей статьи мы говорили о том, что ученикам будут доступны не только индивидуальные, но и командные задания. В конце разделов (§12 и §28) предусмотрены игры-бродилки на повторение пройденного материала.

Ученики заходят в игру командами по 5-7 человек. Цель игры заключается в том, чтобы повторить и закрепить пройденный материал. Соревновательный элемент добавит мотивации и интереса к прохождению игры. Первый ученик делает ход и берет карточку соответствующего цвета, на которой расположен вопрос по теме. Задача ученика – правильно ответить на вопрос. Если ответ неверный, ученика возвращают к правилу, затем он снова отвечает на вопрос. Пока ученик не ответил на вопрос верно, он не может продвинуться дальше и пропускает ход. После правильного ответа ученик двигается дальше.

В игре принимает участие аватар ученика. Доступ к игре может быть осуществлен через компьютер, ноутбук или планшет.

Важно отметить, что все вышеперечисленные задания разработаны с учетом норм СанПиН. На каждое задание ученику отводится столько времени, сколько нужно для успешного прохождения, но не более пятнадцати минут на задания VR, и не более тридцати на задания AR и на те, что выполняются на ПК.

Использованная литература

1. Аксенов Е. И. Технологии виртуальной и дополненной реальности в здравоохранении / Е. И. Аксенова, С. Ю. Горбатов. – М.: ГБУ «НИИОЗММ ДЗМ», 2021. – 40 с.
2. Биболетова М.З., Трубанёва Н.Н. Координирующая роль учебника в условиях современной образовательной среды // Учебник как инструмент

национально-культурного самоопределения обучающихся: Сборник статей конференции. – М., 2021. – С. 25-29.

3. Болгова, В. В. Образование после пандемии: падение или подготовка к прыжку? / В. В. Болгова, М. А. Гаранин, Е. А. Краснова, Л. В. Христофорова // Высшее образование в России. – 2021. – №7.

4. В Роспотребнадзоре рассказали о нормах использования гаджетов в школах // Российская газета. – 2021. – 1 января.

5. Данченко, Л. А. Smart-учебник как элемент фундамента smart-университета / Л. А. Данченко, П. Ю. Невоструев // Статистика и экономика. – 2014. – №4. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/smart-uchebnik-kak-element-fundamenta-smart-universiteta>? (дата обращения: 25.04.2022).

6. Егорова, Т. А. Определение понятий «электронный учебник» и «электронное пособие» их характеристики / Т. А. Егорова, О. К. Сазонова // Ценностные ориентации молодежи в условиях модернизации современного общества : Сборник научных трудов, Горно-Алтайск, 15 декабря 2016 года / Редактор Лизунова Г.Ю.. – Горно-Алтайск: Горно-Алтайский государственный университет, 2017. – С. 174-177.

7. Козлова, Д. Дистанционное обучение как инновационный подход в реализации непрерывного образования / Д. Козлова // Вестник Таганрогского института имени А.П. Чехова : [сайт]. – 2013. – №1с. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/distantionnoe-obuchenie-kak-innovatsionnyu-podhod-v-realizatsii-nepreryvnogo-obrazovaniya>? (дата обращения: 25.04.2022).

8. Колесников, А. А. Smart-учебник по иностранному языку: попытка обоснования в контексте вызовов современности / А. А. Колесников // Иностранные языки в школе. – 2021. – № 7. – С. 29-38.

9. Коннова З. И. Технологии дополненной и виртуальной реальности: инновации в обучении иностранным языкам в вузе / З. И. Коннова, Г. В. Семенова // Научный результат. Педагогика и психология образования. – 2021. – №3. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/smart-uchebnik-kak-element-fundamenta-smart-universiteta>? (дата обращения: 26.04.2022).

10. Мухамадиева К. Б. Дополненная и виртуальная реальность в образовании / К. Б. Мухамадиева // Образование и проблемы развития общества. – 2021. – №1 (14). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/dopolnennaya-i-virtualnaya-realnost-v-obrazovanii>? (дата обращения: 26.04.2022).

11. Рыбченкова Л. М. Русский язык. 6 класс. Учебник для общеобразовательных организаций. В 2 частях. Часть 1 / Л. М. Рыбченкова, О. М. Александрова, А. Г. Нарушевич, О. В. Загоровская. – Изд. 10-е. – Москва : Просвещение, 2020, - 175 с.

12. Сотников А. М. Дополненная и виртуальная реальность в образовании как инструмент осознанного обучения / А. М. Сотникова, А. Ю. Тычков, Р. В. Золотарев, М. А. Николаева, А. А. Петкилева // Вестник ПензГУ. – 2021. – №4 (36). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/dopolnennaya-i-virtualnaya-realnost-v-obrazovanii-kak-instrument-osoznannogo-obucheniya> (дата обращения: 26.04.2022).

13. Усенков Д. Ю. Виртуальная реальность / Д. Ю. Усенков // КИО. – 2006. – №5. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/virtualnaya-realnost-1?> (дата обращения: 26.04.2022).
14. Фасмер М. Этимологический словарь русского языка / пер. с нем. и доп. О. Н. Трубачёва. – 2-е изд., стер. – М. : Прогресс, 1986–1987. – Т. 1-4.
15. Шакирова Р. Р. Использование приемов мнемотехники на уроках русского языка / Р. Р. Шакирова // cyberleninka.ru : [сайт]. – 2021. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-priemov-mnemotehniki-na-urokah-russkogo-yazyka> (дата обращения: 23.04.2022).

Е.Д. Пчелкина
Россия, г. Барнаул,
Алтайский государственный педагогический университет
Научный руководитель: к.филол.н., доцент Е.А. Косых

БЛОГ ПРЕПОДАВАТЕЛЯ В СИСТЕМЕ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

Аннотация

Актуальность работы связана с модернизацией учебного процесса, что позволяет на базе веб-технологий наиболее продуктивно осуществлять учебный процесс. Цель данной работы – выявить достоинства и недостатки использования блога преподавателя в процессе обучения иностранным языкам. Проанализировав данную ситуацию, мы можем сделать вывод, что практика создания блога в образовательных целях имеет не только большие перспективы в своем развитии, но и явные недостатки, которым нужно найти свое решение.

Ключевые слова: дистанционное обучение, блог, учебный процесс, иностранный язык, учебная информация.

Современное общество нуждается в хорошо подготовленных и образованных специалистах, отличающихся мобильностью, гибкостью, коммуникабельностью и самоорганизацией. Создание творческой атмосферы обучения, а также ориентация на личностные интересы учащегося позволяет достичь наибольших успехов в учебной деятельности. Модернизация образования в XXI веке требует применения инновационных технологий, направленных на творческое воспитание личности не только на интеллектуальном, но и на эмоциональном уровне. Под этими нововведениями подразумеваются проблемное обучение, игровое обучение, самостоятельное проектирование, погружение в культуру страны изучаемого языка, обучение в электронной среде.

В последнее время наибольшую популярность начинает набирать обучение в электронной среде. Это связано, во-первых, в связи с неблагоприятной эпидемиологической ситуацией в мире, когда многие учебные учреждения вынуждены переходить в формат дистанционного обучения, во-вторых, в связи с расширением образовательных возможностей, благодаря которым людям теперь не обязательно присутствовать на каждом занятии, а можно спокойно совмещать