

5. Seliverstova E. N. Sovremennoe shkol`noe obuchenie: novy`e rakursy` didakticheskogo osmy`sleniya // Vestnik Vladimirskogo gosudarstvennogo universiteta imeni Aleksandra Grigor`evicha i Nikolaya Grigor`evicha Stoletovy`x. Pedagogicheskie i psixologicheskie nauki. 2020. № 43 (62). S. 9 – 19.
6. Obukhov A., Dedov D., Krasnyansky M., Popov A. A Mathematical Model of Organizing the Developmental Instruction in the System of Professional Education // Technical Vjesnik. 2020. № 2. P. 480 – 488.

**N. Yu. Zavyalova**

**TEACHERS PROFESSIONAL SKILLS COMPETITION AS A TOOL TO IMPROVE  
THE QUALITY OF EDUCATION IN THE UNIVERSITIES OF LAW  
ENFORCEMENT AGENCIES**

With the development of society, the goals and objectives of education inevitably change, the effectiveness of the developed teaching methods objectively decreases, which means that the forms and methods of teaching must also change. One of the effective means of improving the professional competence of university teachers is their participation in professional skill competitions. The author, having many years of experience in participating in professional skill competitions and in the competition commission, offers some recommendations on organizing competitive events, the use of which will maximize the achievement of the goal, which is to develop the most effective teaching methods and techniques and increase the motivation of teachers for further professional growth.

*Key words: professional skills, quality of education, pedagogical technique, competition of pedagogical skills, teaching methods.*

УДК 378

*Е. Ю. Лаптева, А. С. Крылова*

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ИГРОВЫХ  
ПРИЛОЖЕНИЙ ДЛЯ ОРГАНИЗАЦИИ ОНЛАЙН-ЗАНЯТИЙ  
ПО ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ В ВУЗЕ В УСЛОВИЯХ ПАНДЕМИИ**

Статья рассматривает общие вопросы цифровизации образования и ее влияния на формат организации учебного процесса в вузе в целом и по дисциплине иностранный язык в частности. Дан анализ предпосылок, условий, преимуществ и недостатков использования цифровых технологий в организации дистанционного обучения. Даны практические рекомендации использования современных игровых приложений для организации дистанционных занятий по иностранному языку.

*Ключевые слова: цифровизация, иностранный язык, иностранный язык в вузе, онлайн-занятия, дистанционное обучение, игровые приложения, образование в условиях пандемии.*

Цифровизация в современном мире завоевывает все сферы деятельности человека. Но если еще недавно она воспринималась большинством как исключительно удобный инструмент для индивидуального пользования, например, поиска информации, оплаты штрафов, записи к врачу, бронирования билетов или отеля, то сегодня сфера применения значительно расширилась и появились еще более удобные и востребованные опции – портал государственных услуг, возможность приобретать товары и услуги онлайн, управлять своим капиталом. Перемены в обществе, связанные с внедрением цифровых технологий, затронули и сферу образования. Понятие «цифровая образовательная среда» появилось задолго до пандемии и в первую очередь ассоциировалось с появлением и использованием массовых онлайн платформ, электронных библиотек, электронных образовательных курсов. Однако именно в 2020 г. данное понятие закрепило за собой статус приоритетного направления в развитии государственной образовательной политики. И именно сейчас можно утверждать, что система образования на наших глазах претерпевает фундаментальные трансформации [2; 5].

Говоря о цифровизации в сфере образования, важно подчеркнуть тот факт, что она дает значительные возможности не только для самообразования, но и для самореализации, позволяя, например, студентам и школьникам из разных регионов страны и мира принимать участие в различного рода онлайн-мероприятиях – олимпиадах, конкурсах, конференциях. Более того, цифровизация позволяет вести электронное портфолио всех участников онлайн-пространства, так как любая регистрация об участии сохраняет «цифровой след» участника.

Также это возможность анализа интересов участников, их побед или неудач, что в идеале может быть применено при разработке индивидуальной образовательной траектории и стать объектом исследования и анализа для педагогов, психологов и социологов.

Пандемия, начавшаяся во всем мире в 2020 г., бросила обществу серьезный вызов и затронула абсолютно все сферы жизни общества, обнажив ряд насущных проблем. Отрасль образования не стала исключением. Март 2020 г. вскрыл все пробелы и проблемы образовательной системы, показал реальное состояние цифровизации системы образования и степень готовности педагогических кадров различных образовательных учреждений отвечать требованиям времени и обстоятельств. Педагоги столкнулись с необходимостью экстренной реорганизации учебного процесса для продолжения планомерной трансформации знаний без снижения качества [6].

Встал вопрос о конкретном практическом применении информационных технологий в образовательном процессе, когда техника проведения онлайн-занятий должна быть максимально приближена к формату занятий face-to-face, особенно при изучении таких дисциплин, как «Иностранный язык», где формирование требуемых компетенций в значительной степени зависит от непосредственного диалога его участников [1; 3].

Оказавшись в силу обстоятельств на самоизоляции, участники образовательного процесса были вынуждены за короткий период времени перейти на удаленные формы общения на длительный срок, что поставило перед преподавателем немалое количество проблем – от способов организации

учебного процесса (формат общения, источники информации и т. п.) до вопросов контроля качества обучения. Эти вопросы стали еще более актуальными и острыми. Проводя их анализ спустя год, уже можно делать определенные выводы о том, что участники образовательного процесса теряют и/или приобретают при переходе полностью на дистанционный формат обучения.

В марте 2020 г. перед преподавателями иностранного языка в первую очередь стояла непростая задача оперативного выбора инструментов для проведения онлайн-занятий, максимально приближенных к реальному формату взаимодействия участников образовательного общения, позволяющему с наименьшими потерями качества реализовывать требуемые цели и задачи.

Общение в мессенджерах давало возможность минимального ограниченного общения, выполняя скорее функцию организационно-индивидуального консультирования. Электронная почта позволяла лишь обмениваться крупными файлами и давать подтверждение о каком-либо взаимодействии. Электронные образовательные платформы (Moodle, BlackBoard, etc.) и уже созданные на их базе электронные курсы в поддержку очного обучения частично решали проблему предоставления учебного материала, инструктирования при выполнении заданий, учета и хранения выполненных работ, тестовой проверки усвоения учебного материала, невербального взаимодействия участников учебного процесса [3].

Однако отсутствие зрительного контакта, физического взаимодействия преподавателя и обучаемых, возможности голосового воздействия на процесс

освоения материала, безусловно, нарушало логику образовательного процесса, приводя к снижению познавательной активности и мотивации.

Одним из путей решения проблемы замещения очного контакта на начальном этапе пандемии стало использование видеозаписей и видеоинструкций к каждому из занятий и размещение их в электронной среде. Использование программ захвата экрана и записи (Bandicam, etc.) позволяло давать более подробные, более четкие и предметные голосовые инструкции [4]. Подобные «живые» аудиоинструкции со сменой картинки экрана, перемещением курсора мыши, изменением тембра голоса преподавателя, с одной стороны, стимулировали концентрацию внимания учащихся при ознакомлении с инструкциями к предстоящему заданию и мотивировали его дальнейшее правильное выполнение, но, с другой – не обеспечивали быстрой обратной связи. Данный формат больше подходил для инструкций к самостоятельной работе студента, в то время как дисциплина «Иностранный язык» представляет собой интерактивное практическое занятие с необходимостью живого общения. Таким образом, для наших целей требовался иной инструмент.

Организовать практические занятия, наиболее приближенные к очным, несколько сложнее, чем лекционные, но возможно. Данная задача успешно решалась педагогами с помощью различных онлайн-сервисов по организации видеоконференций – Skype, Zoom, Microsoft Teams, Discord, благоприятные факторы и недостатки которых были описаны нами ранее [4]. В результате выбор был сделан в пользу Microsoft Teams, так как данная программа была установлена в вузе для

корпоративного пользования и игрового приложения Discord, использование которого в образовательных целях стало открытием для большинства преподавателей.

Программа Дискорд (Discord) представляет собой приложение для организации взаимодействия ее пользователей (конференцсвязь). Изначально программа создавалась как профессиональная интерактивная площадка для геймеров и на сегодняшний день знакома большей части играющей в компьютерные игры молодежи.

Приложение способно организовывать совместные конференции (создавать серверы), настраивать каналы связи, создавать публичные и приватные чаты для обмена текстовыми сообщениями.

Программа имеет понятный и удобный для пользователя интерфейс и систему настройки индивидуального пользователя, два варианта использования – через браузер, но с ограниченным набором опций, и устанавливаемую на личный девайс, позволяющую пользоваться всеми имеющимися опциями. Программа может быть установлена на разные девайсы с возможностью использования с обоих одновременно (например, видео и управление – с экрана компьютера, голосовое общение – с мобильного телефона), что делает его особенно удобным, так как создается мобильность использования программы.

В период пандемии приложение прекрасно справилось с необходимостью организации дистанционных онлайн-занятий со студентами, имея огромное количество положительных моментов и не уступая таким программам по организации взаимодействия,

как Zoom, Teams, а в некоторых случаях и имея ряд преимуществ.

Основным преимуществом приложения является тот факт, что оно известно для большинства молодых людей, играющих сегодня в компьютерные онлайн-игры. Таким образом, облегчается процесс подключения и настройки программы (учитывая, что эта программа у большинства уже установлена), ориентирования в ее опциях.

Для преподавателей данная программа имеет следующие преимущества:

- возможность создания различных серверов для разных групп студентов. Для присоединения к серверу каждой отдельно взятой группе высылается ссылка. Есть возможность разрешения или запрета на присоединение («разрешение войти в кабинет или нет»);

- возможность переключения между серверами (группами студентов), находясь в программе («переход из кабинета в кабинет»);

- наличие как минимум двух каналов для работы – текстового (для отправки/получения заданий, информации, документов) и голосового (с возможностью включения/отключения аудиовидеосвязи):

- *текстовый* канал предусматривает также вставку/удаление текстового или файлового материала, картинок, ссылок, смайликов; возможность форматирования и редактирования текста, что особенно удобно при необходимости выполнить оперативную «работу над ошибками». Есть возможность индивидуального комментария конкретного текстового высказывания (с помощью текста, эмодзи, смайлов), выражения одобрения/недовольства.

Это привносит в процесс общения интерактивность и создает ощущение совместного общения «в классе». Преподаватель может использовать как общий текстовый канал (для общих заданий), так и приватный для каждого студента (в случае предоставления индивидуальных заданий). В бесплатной версии есть небольшой минус – ограничение размера вложений до 8 МВ;

– *голосовой* канал дает возможность организации взаимодействия со студентами либо только через аудиосвязь, либо через аудиовидеосвязь. На экране можно настроить разный формат отображения видеокamer участников – камер небольшого формата всех присутствующих участников или фокусирование на одном участнике (например, в случае ответа студента). При включенных у всех участников видеокameraх создается эффект присутствия на очном занятии в аудитории. Преподаватель и студенты видят друг друга; преподаватель получает незамедлительную обратную связь о степени концентрации внимания учащихся и их вовлеченности в учебный процесс, что позволяет оперативно корректировать выстроенную образовательную линию занятия; преподаватель может контролировать действия учащихся, комментировать правильность выполнения заданий, вести вопросно-ответную работу, сопровождая все это мимикой, жестами, изменением темпа речи;

- возможность создания «частных комнат» и в текстовом, и в голосовом канале, что позволяет организовывать работу в группах. В текстовом канале это может быть совместная работа группы над текстовым проектом (похоже на страницу «Вики» (Wiki) в BlackBoard). В голосовом канале это

может быть составление и отработка совместных диалогов;

- возможность учета входа участника на сервер («журнал присутствия на занятии»), когда список всех присутствующих на сервере отображается на экране, с которого может быть сделан скриншот для отчетности преподавателя. При необходимости данный список может быть переведен в скрытое состояние, что позволяет увеличить полезную площадь экрана. Также есть возможность учета присутствующих не только на сервере, но и в голосовом канале («непосредственное присутствие студента в кабинете на занятии, а не просто присутствие в «здании университета»);

- возможность демонстрации в голосовом канале своего экрана всеми участниками и для всех участников сервера. Для преподавателя – это возможность предоставления и объяснения учебного материала, подлежащего изучению, для студентов – возможность представления и защиты презентации/курсовой работы;

- возможность индивидуальной настройки системы «под себя» (управление мышкой или клавишами, включение «горячих клавиш», включение/отключение уведомлений, возможность шумо- и эхоподавления, автоматическая настройка громкости и регулировка усиления звука, индивидуальная настройка микрофона.

В качестве примера можно привести использование игрового приложения Discord в формате видеoaудиосвязи для организации типового онлайн-занятия по дисциплине «Иностранный язык», которое позволяет создать максимальный эффект живого общения преподавателя со студентами.

При включенных видеочкамерах участники занятия, находясь в виртуальном классе, имеют возможность поприветствовать друг друга, подкрепить свою речь «мимикой» и «жестами».

Преподаватель имеет возможность разместить разноплановые задания в готовом виде непосредственно на экран или отправить документом (doc, pdf, jpg, jpeg) для индивидуального использования каждым участником (открыть/скачать/сохранить).

Для проверки выполнения заданий преподаватель имеет возможность организовать фронтальный и индивидуальный опросы студентов как в устной форме, так и в режиме набора текста с отображением ответов на экране для оперативного и наглядного исправления ошибок.

В случае необходимости представления творческих заданий, например презентаций, участники виртуального занятия используют функцию демонстрации экрана с возможностью организации интерактивного взаимодействия как устно, так и в виде письменных комментариев.

Завершение виртуального занятия предполагает совместное подведение итогов, наглядное представление задания для самостоятельной работы и его «закрепление» на экране сервера.

Единственный недостаток использования данной программы – отсутствие возможности записи как, например, в Zoom или Microsoft Teams, что создает дополнительные сложности при предоставлении преподавателем отчетности о проведенных занятиях. Для этого требуется установка дополнительной программы записи.

Также небольшим минусом можно считать использование некоторых слэнговых выражений в комментариях, принимая тот факт, что Дискорд – это приложение для геймеров. Однако подобных выражений не так много и они не выходят за рамки демократичных норм языка.

Согласно опросу, проведенному среди студентов, занимающихся по Zoom, Teams и Discord, 95 % опрошенных отдали свое предпочтение именно приложению Discord, мотивируя это, в первую очередь, знакомым и понятным интерфейсом и отсутствием необходимости устанавливать на компьютер и телефон новое приложение.

Естественно, новые возможности порождают на этапе своего становления и новые проблемы. Введение новых продвинутых технологий требует устранения ряда технических сложностей (оборудование, Интернет и т. п.), повышения цифровой грамотности профессорско-преподавательского состава вузов для формирования новой профессиональной культуры преподавателей.

Безусловно, переходя к онлайн-технологиям в условиях пандемии, и преподаватели, и студенты испытывали серьезные психологические и методико-организационные трудности. Но, с другой стороны, именно эта вынужденная необходимость выхода из зоны собственного комфорта породила у многих преподавателей мотивацию к самосовершенствованию в области IT-технологий, а многих студентов подтолкнула к самоорганизации, развитию внутренней мотивации к обучению и в итоге к принятию большей ответственности за результаты своего обучения.

Литература

1. Крылова А. С. Смешанное обучение в иноязычной подготовке бакалавров в техническом вузе // Иностранные языки в современном мире: инфокоммуникационные технологии в контексте непрерывного языкового образования // Сборник материалов VII Междунар. науч.-практ. конф. / под науч. ред. Ф. Л. Ратнер. 2014. С. 372 – 377.
2. Крылова А. С., Лаптева Е. Ю. Влияние современных тенденций в образовании на методологию организации учебного процесса в вузе // Современные проблемы филологии, педагогики и методики преподавания языков : всерос. науч.-практ. конф. Казань 29 марта 2019 г. : сб. науч. тр. Казань : Изд-во КНИТУ-КАИ, 2019. С. 186 – 189.
3. Крылова А. С., Лаптева Е. Ю. Проблемы создания и использования электронных курсов в обучении иностранному языку в техническом университете // Вестник ВГУ. Проблемы высшего образования. Воронеж, 2019. № 2. С. 45 – 48.
4. Крылова А. С., Лаптева Е. Ю., Айтуганова Ж. И. Обучение иностранному языку в техническом вузе в условиях пандемии: проблемы и решения // Проблемы современного педагогического образования : сб. науч. тр. Ялта : РИО ГПА, 2021. Вып. 70. Ч. 1. С. 235.
5. Уваров А. Ю., Ван С., Кан Ц. и др. Проблемы и перспективы цифровой трансформации образования в России и Китае // Цифровая трансформация образования и искусственный интеллект : II Рос.-кит. конф. исслед. образования. Москва, Россия, 26 – 27 сент. 2019 г. / Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». М. : Изд. дом Высш. шк. экономики, 2019. 155 с.
6. Maican, M.-A. Cocorad̃a, E. Online Foreign Language Learning in Higher Education and Its Correlates during the COVID-19 Pandemic// Sustainability 2021, 13, 781 [Электронный ресурс]. URL: <https://doi.org/10.33390/su13020781> (дата обращения: 12.12.2021).

References

1. Kry`lova A. S. Smeshannoe obuchenie v inoyazy`chnoj podgotovke bakalavrov v texnicheskom vuze // Inostranny`e yazy`ki v sovremennom mire: infokommunikacionny`e tehnologii v kontekste neprery`vnogo yazy`kovogo obrazovaniya // Sbornik materialov VII Mezhdunar. nauch.-prakt. konf. / pod nauch. red. F. L. Ratner. 2014. S. 372 – 377.
2. Kry`lova A. S., Lapteva E. Yu. Vliyanie sovremenny`x tendencij v obrazovanii na metodologiyu organizacii uchebnogo processa v vuze // Sovremenny`e problemy` filologii, pedagogiki i metodiki prepodavaniya yazy`kov : vseros. nauch.-prakt. konf. Kazan` 29 marta 2019 g. : sb. nauch. tr. Kazan` : Izd-vo KNI-TU-KAI, 2019. S. 186 – 189.
3. Kry`lova A. S., Lapteva E. Yu. Problemy` sozdaniya i ispol`zovaniya e`lektronny`x kursov v obuchenii inostrannomu yazy`ku v texnicheskom universitete // Vestnik VGU. Problemy` vy`sshego obrazovaniya. Voronezh, 2019. № 2. S. 45 – 48.
4. Kry`lova A. S., Lapteva E. Yu., Ajtuganova Zh. I. Obuchenie inostrannomu yazy`ku v texnicheskom vuze v usloviyax pandemii: problemy` i resheniya // Problemy` sovremennogo pedagogicheskogo obrazovaniya : sb. nauch. tr. Yalta : RIO GPA, 2021. Vy`p. 70. Ch. 1. S. 235.

5. Uvarov A. Yu., Van S., Kan Cz. i dr. Problemy` i perspektivy` cifrovoj transformacii obrazovaniya v Rossii i Kitae // Cifrovaya transformaciya obrazovaniya i iskusstvenny`j intellekt : II Ros.-kit. konf. issled. obrazovaniya. Moskva, Rossiya, 26 – 27 sent. 2019 g. / Nacz. issled. un-t «Vy`sshaya shkola e`konomiki». M. : Izd. dom Vy`ssh. shk. e`konomiki, 2019. 155 s.
6. Maican, M.-A. Cocorad`a, E. Online Foreign Language Learning in Higher Education and Its Correlates during the COVID-19 Pandemic// Sustainability 2021, 13, 781 [E`lektronny`j resurs]. URL: <https://doi.org/10.33390/su13020781> (data ob-rasheniya: 12.12.2021).

**E. Yu. Lapteva, A. S. Krylova**

### **THE USE OF MODERN GAME APPLICATIONS FOR ONLINE FOREIGN LANGUAGE CLASSES AT UNIVERSITY DURING PANDEMIA**

The article considers the general issues of digital technology usage in education as well as its impact on the way foreign language classes are organized at university. It gives the analysis of the prerequisites, specific conditions, advantages and disadvantages of digital technologies in online distance learning, provides practical recommendations for the use of modern game applications for distance teaching of a foreign language.

*Key words: digital technologies, foreign language, foreign language at university, online classes, distance learning, game applications, education in the context of pandemic.*

УДК 377.8

**С. В. Миронова**

### **ОБ ОДНОЙ РАЗНОВИДНОСТИ АНАЛИТИКО-ТРАНСФОРМИРУЮЩИХ ЗАДАНИЙ ДЛЯ УДАЛЕННОГО КОНТРОЛЯ ПО МЕТОДИКЕ ОБУЧЕНИЯ МАТЕМАТИКЕ**

В статье рассматривается проблема совершенствования средств и форм организации контроля за формированием профессиональных компетенций студентов при изучении методики обучения математике с использованием дистанционных форм обучения, предлагается один из эффективных способов его организации, основанный на применении разновидности аналитико-трансформирующих заданий, приводится пример такого рода заданий.

*Ключевые слова: дистанционное обучение, формирование профессиональных компетенций, аналитико-трансформирующие задания, методика обучения математике.*

Современная ситуация в мире в целом и в школьном обучении и профессиональном образовании в частности характеризуется необходимостью активного применения дистанционных форм, использования средств удаленного обучения и контроля, разработки и развития электронных сред для организации учебного процесса. Многообразие используемого обеспечения этого