

# ПЕРСПЕКТИВЫ ЦИФРОВИЗАЦИИ ЗАНЯТИЙ ПО ИНОСТРАННОМУ (НЕМЕЦКОМУ) ЯЗЫКУ

**А. А. Чернявский**

*Белорусский государственный университет,  
пр. Независимости, 4, 220030, г. Минск, Беларусь, tscharniauski@bsu.by*

Цифровизация уже стала своеобразным катализатором высшего образования, и вопрос о том, как она повлияет на сферу обучения иностранным языкам в ближайшем будущем, волнует преподавателей во всем мире. В данной статье речь идет о возможных сценариях цифровых занятий по иностранному языку и о функциональных возможностях отдельных цифровых продуктов, которые становятся неотъемлемой частью нашей повседневной жизни. Важным условием цифрового обучения иностранным языкам является использование образовательной платформы, внедрение цифровых многокодовых учебников, нецифровых видов деятельности и различных цифровых образовательных приложений. Прогресс цифровизации не останавливается и демонстрирует неплохой уровень динамики, хотя для более активного внедрения существует множество объективных и субъективных препятствий.

**Ключевые слова:** цифровизация; цифровое обучение; модель SAMR; цифровые образовательные приложения; образовательная платформа.

## PROSPECTS FOR DIGITALIZATION OF FOREIGN (GERMAN) LANGUAGE CLASSES

**A. A. Tcharniauski**

*Belarusian State University,  
4 Niezaliezhnasci Avenue, Minsk 220030, Belarus, tscharniauski@bsu.by*

Digitalization has already become a kind of catalyst for higher education, and the question of how it will affect the field of foreign language teaching in the near future worries teachers around the world. This article discusses possible scenarios for digital foreign language classes and the functionality of individual digital products that are becoming an integral part of our daily lives. An important condition for digital foreign language teaching is the use of an educational platform, the introduction of digital multi-code textbooks, non-digital activities and various digital educational applications. The progress of digitalization does not stop and demonstrates a good level of dynamics, although there are many objective and subjective obstacles to more active implementation.

**Keywords:** digitalization; digital learning; SAMR model; EduApps; educational platform.

Пандемия коронавируса фактически вынудила как преподавателей, так и обучающихся начать активно использовать виртуальное обучение – как в сфере университетского образования, так и в преподавании иностранных языков в целом. Появились различные варианты онлайн-обучения, мно-

жество рекомендаций по конкретной реализации цифрового обучения и всевозможные раздаточные материалы с определенными возможностями методического и технического оформления. При разработке учебных материалов и планировании занятий возрос интерес и к теоретической базе, как никогда актуальными стали теория когнитивной нагрузки, когнитивная и когнитивно-аффективная теории мультимедийного обучения. Все чаще стали использоваться изображения и цвета, появилось осознанное понимание того, что использование цифровых учебников может уменьшить эффект раздвоения внимания.

Как в университетском преподавании, так и в преподавании иностранных языков в целом, как и ожидалось, в полной мере проявился тот факт, что и успешность обучения, и мотивация участников процесса обучения зависят от его реализации. Многочисленные опросы, проведенные вне рамок занятий по иностранному языку, четко показывают, что будущее станет более цифровым, а цифровизация является своеобразным катализатором высшего образования [1, s. 25]. Вопрос о том, как это скажется на сфере обучения иностранным языкам, волнует преподавателей во всем мире.

Важным условием цифрового обучения иностранным языкам является использование образовательной платформы, внедрение цифровых многокодовых учебников, нецифровых видов деятельности и различных цифровых образовательных приложений (*EduApps*).

В данной статье речь идет о возможных сценариях цифровых занятий по иностранному языку и о функциональных возможностях отдельных цифровых продуктов, которые становятся неотъемлемой частью нашей повседневной жизни.

Можно выделить четыре сценария того, как будут выглядеть занятия в будущем: смешанное обучение (*Blended Learning*), чисто виртуальное обучение, гибридные формы и очное обучение с еще большим количеством цифровых инструментов, чем до пандемии коронавируса.

Социальный обмен между студентами и преподавателями имеет решающее значение для успеха в обучении. Поэтому как концепция смешанного обучения, так и чисто виртуальное, а также гибридное обучение иностранным языкам требуют использования учебной/образовательной платформы на базе *LMS*, на которой должны поддерживаться и поощряться обратная связь, взаимный обмен и обоюдное взаимодействие. Для студентов и преподавателей как факультета международных отношений, так и других факультетов БГУ такой платформой является образовательный портал *LMS Moodle*. Можно использовать платформы совместного (коллаборативного) обучения, где есть возможность не только загружать и скачивать данные с помощью различных плагинов, но и обмениваться идеями на форумах (письменно) и в видеочатах (устно с помощью веб-камеры). Участники также могут загружать свои «продукты» в виде аудио-, фото- и видеофайлов.

Если занятия являются полностью виртуальными, они в обязательном порядке должны включать нецифровые виды деятельности, т. е. те, которые побуждают обучаемых двигаться; например, можно попросить кого-нибудь найти в помещении тот или иной предмет, поднести его к камере и рассказать о нем или загрузить фото из последнего отпуска и рас-

сказать о нем. Важную роль здесь играют методическая грамотность преподавателя и его креативность.

Чтобы активизировать процесс конструктивно-совместного обучения, в занятиях рекомендуется интегрировать различные образовательные приложения. В качестве дополнительного инструмента они подойдут и для обычного очного обучения. Еще в 2006 г. профессор Р. Пуэнтедура, основатель одной из консалтинговых компаний, специализирующейся на преобразующем применении информационных технологий в образовании и внедрявшей эти подходы более двадцати пяти лет в различных учебных заведениях, разработал так называемую модель *SAMR*. Она была задумана как дополнение к очному обучению и была призвана показать преподавателям и учителям, какие уровни цифровизации возможны и что именно подразумевает «конструктивное» использование цифровых инструментов [2]. Сегодня речь идет уже не об эффективности и потенциальных дополнительных преимуществах интеграции цифровых инструментов, а о том, каким образом внедрить их в процесс обучения с дидактической и методической точек зрения наиболее целесообразно, рационально и с пользой.

Модель *SAMR* Рубена Пуэнтедуры различает четыре уровня. Первый уровень предполагает замену (*Substitution*) традиционной образовательной технологии, например, использование видеочата, такого как *Teams*, для обучения иностранному языку. Потенциальное дополнительное преимущество заключается в том, что участники, которые раньше не могли посещать занятия/языковые курсы из-за больших расстояний, теперь такую возможность получают. Использование доступных сегодня цифровых учебников, в которых аудиофайлы можно запустить одним щелчком мышки, позволяет достичь второго уровня, уровня дополнения (*Augmentation*). К третьему уровню (*Modification*) можно отнести возможность управления скоростью аудиоматериалов. Использование фильмов также может быть отнесено к уровню дополнения. Анимированные грамматические клипы, в свою очередь, могут быть использованы в качестве этапа модификации. Все упражнения в цифровых версиях учебников таких издательств как *Klett*, *Cornelsen*, *Hueber* можно выполнять интерактивно и получать немедленную обратную связь. Это большое преимущество, особенно на этапе самостоятельного обучения. Все эти формы являются многокодowymi и дают возможность управлять скоростью и частотой обработки данных. Уровня реорганизации, переосмысления (*Redefinition*) можно достичь с помощью различных образовательных приложений, в которых обучаемые, зачастую в парах или в небольших группах, «разрабатывают» что-то совместно, т. е. создают продукт, при этом они могут достичь высокого результата обучения благодаря конструктивному характеру действий. Жесткой градации по четырем уровням модели *SAMR* не существует. Задание, связанное с обменом мнений на форуме, оформляется чаще всего в виде текста (в большей степени модификация), но может быть выполнено и путем загрузки самостоятельно созданных видеороликов (в большей степени реорганизация).

Почти аналогичную классификацию, но с более строгой иерархией, можно найти у Германа Функа, который фокусируется на принципе взаимодействия между обучаемыми:

- потребительский уровень – видеоролики, аудиофайлы;

– уровень, базирующийся на скорости реакции – задания, требующие ответа *richtig* или *falsch*; задания на соотнесение; (*Zuordnung*), вопросы с несколькими вариантами выбора;

– репродуктивно-реконструктивный уровень – текст с пробелами для заполнения (*Lückentext*);

– репродуктивно-продуктивный уровень – собственные упражнения на развитие словарного запаса;

– уровень сотрудничества (взаимодействия) – *Padlet*, *Bookcreator*, *ZUMPad* [3, s. 69].

В рамках одного учебного занятия (80–90 минут) рекомендуется использовать одно-два образовательных приложения, а на полностью виртуальном занятии по иностранному языку, как уже было сказано, обязательно использовать нецифровые виды деятельности.

Какие же образовательные приложения подходят для процесса обучения иностранному языку лучше всего? Точно распределить отдельные приложения по уровням интерактивности практически невозможно, поскольку многие из них являются многофункциональными.

*Padlet* – цифровая доска объявлений на основе браузера, на которой можно публиковать, перемещать и комментировать сообщения. Прямо там можно самим писать тексты, можно добавлять тексты из других источников и гиперссылки, вставлять изображения и видеофайлы. Все обучаемые получают доступ к *Padlet* и могут подводить итоги, комментировать, обсуждать, задавать вопросы и т. д.

*Answergarden* используется для быстрого совместного сбора идей или мозгового штурма. Результаты быстро соединяются в облако слов (*Wortwolke*), которое затем можно скопировать и загрузить в *Moodle* как изображение. В качестве альтернативы можно использовать *Menti(meter)*, который предлагает несколько дополнительных возможностей. Оба варианта отлично подойдут в качестве простого инструмента для проведения опроса.

*ZUMPad* также можно использовать для мозгового штурма, помимо этого он дает возможность развивать и совершенствовать навыки совместного письма. Используя функцию комментариев, преподаватель также может давать рекомендации по исправлению ошибок.

Многие студенты, познакомившиеся с *Wattpad*, оценивают его как мотивирующий инструмент для написания резюме (самостоятельно или в рамках парной работы), а также продуктивных текстов. Вы выбираете обложку для документа из многочисленных шаблонов, название и начинаете писать. Здесь отлично интегрируются видео на *YouTube*. Полезным инструментом является *Bookcreator*, где обучаемый открывает «новую книгу» и приглашает других одноклассников, используя код приглашения. Вместе они создают небольшую брошюру или буклет с помощью многочисленных шаблонов. Можно записать свой собственный голос, использовать речевые пузыри для написания фраз и заранее подготовленные инструменты для создания комиксов. Для создания чисто графического резюме или выводов можно выделить такой цифровой инструмент, как *Canva*. С помощью *Wakelet* можно быстро создать симпатичный с визуальной точки зрения веб-сайт.

С помощью *Learning Apps* можно самостоятельно создавать все формы упражнений на быстроту реакции (соотнесение, «временные шкалы», задания с несколькими вариантами выбора, тексты с пробелами для заполнения, «Кто хочет стать миллионером?», кроссворды и др.) и получить QR-код для готового приложения по завершении. Кодом можно поделиться с другими обучаемыми, например, в *Moodle*.

Комиксы, особенно учитывая их потенциал для работы над развитием навыков диалогической речи, позволяют решать задачи на воспроизведение и построение диалогов. *Pixton* или *Makebeliefscomix* предлагают многочисленные шаблоны с фоновыми изображениями, людьми и речевыми пузырями.

Существует множество вариантов создания собственных видеороликов. Цифровая платформа *Powtoon* заслужила среди пользователей наивысшую оценку, но следует сказать, что это единственный платный инструмент, представленный в этой статье. Ресурс *Animaker* также предлагает большое количество шаблонов, однако создание видео требует здесь много времени. Не следует забывать и про известный всем школьникам и студентам *Power Point*, наверное, самый популярный ресурс для создания простых видеороликов и презентаций.

Для выполнения задач «подумай – пообщайся в паре – поделись этим» идеально подходит интерактивная платформа *Gathertown*. В ней участники выбирают аватар и перемещаются по виртуальной комнате с помощью клавиш со стрелками. Как только два участника оказываются близко друг к другу, автоматически включаются микрофон и веб-камера и появляется возможность работы в паре. Затем происходит объединение в группы. По этому виртуальному классу можно передвигаться и вести «заданные» диалоги («прогулка по классу»). На этой платформе можно реализовать даже сложные симуляционные игры.

В заключении хочется упомянуть очень простой цифровой инструмент – *Classroomscreen*. Здесь можно случайным образом выбрать, кто будет следующим; здесь есть виртуальные игральные кости/кубики; здесь можно рисовать и играть в различные игры. *Classroomscreen* позиционирует себя как онлайн-доска № 1 для учителей. Создателям этой платформы действительно удалось разработать интуитивно понятное программное обеспечение, позволяющее сосредоточиться на том, что у нас получается лучше всего – на преподавании.

Не вызывает сомнений то, что будущее преподавания иностранных языков с каждым годом будет становиться все более цифровым. Картина, однако, складывается неоднозначная: многие преподаватели хотели бы видеть большую цифровизацию, но для ее более активного внедрения существует множество объективных и субъективных препятствий. Многие учреждения образования хотели бы вернуться к полностью очному обучению. Многие критикуют отсутствие технического оборудования или плохую сеть *Wi-Fi* в своих учреждениях и у некоторых студентов. Не хватает, с нашей точки зрения, и стимулирования преподавателей, занимающихся разработкой и внедрением более сложного даже с технической точки зрения планирования занятий. Цифровизация явно продвинулась вперед в большей степени в сфере языковых курсов, чем в секторе государственных

учреждений образования и ВУЗов, но прогресс цифровизации не остановился и демонстрирует неплохой уровень динамики.

### **Библиографический список**

1. Jäckel, M. Was hat die Digitalisierung mit Diderot zu tun? / M. Jäckel // Digitale Kompetenz. Synapsen im digitalen Informations- und Kommunikationsnetzwerk / Friedrichsen, M., Wersig, W. (eds). – Wiesbaden : Springer Gabler, 2020. – S. 19–28. – URL: [https://doi.org/10.1007/978-3-658-22109-6\\_3](https://doi.org/10.1007/978-3-658-22109-6_3) (date of access: 23.05.2025).
2. Das SAMR Modell von Puentedura. Übersetzung der wichtigsten Begriffe ins Deutsche // Universität Paderborn. – 06.01.2016. – URL: <http://homepages.uni-paderborn.de/wilke/blog/2016/01/06/SAMR-Puentedura-deutsch/> (date of access: 30.05.2025).
3. Funk, H. Feindliche Übernahme oder erweiterte didaktisch-methodische Szenarien? Fremdsprachenunterricht in Zeiten des digitalen Wandels / H. Funk // Das Lehren und Lernen von Fremd- und Zweitsprachen im digitalen Wandel. Arbeitspapiere der 39. Frühjahrskonferenz zur Erforschung des Fremdsprachenunterrichts / E. Burwitz-Melzer, C. Riemer, L. Schmetler (Hrsg.). – Tübingen, 2019. – S. 68–79.