

**С.С. Голубева**

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСОВ И ПРИЛОЖЕНИЙ WEB2 В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ ВУЗА**

*В статье представлена точка зрения автора на использование интернет-ресурсов и приложений Web2 при организации процесса обучения в вузе, рассматриваются компетенции, на формирование которых влияет применение мультимедийных дидактических средств, и преимущества применения данных средств. Автор также описывает достоинства и недостатки приложений Web2 <http://learningapps.org> и <https://quizlet.com>.*

*Ключевые слова: интернет-ресурс, информационно-телекоммуникационные технологии (ИКТ), приложение Web2, процесс обучения, электронные дидактические материалы.*

**S.S. Golubeva**

## **USE OF INTERNET RESOURCES AND THE WEB 2 APPLICATIONS IN EDUCATIONAL PROCESS OF HIGHER EDUCATION INSTITUTION**

*The article presents the author's view on the use of Internet resources and Web2 applications in the training process organization at the university, considers the competences, which formation is affected by the use of multimedia teaching resources and advantages of these resources use. The author also describes the advantages and disadvantages of Web2 <http://learningapps.org> and <https://quizlet.com> applications.*

*Keywords: Internet resource, information and communications technology (ICT), Web2 application, the training process, electronic didactic tools.*

Интернет-технологии очень быстро и неотвратно входят в современную жизнь во всех её аспектах. Преимущество использования данных технологий в учебном процессе уже является бесспорным. Интернет-ресурсы содержат большой массив аудио-визуальной, аудио- и печатной информации на различных языках народов мира. Однако многообразие, избыточность и не всегда подтверждённая достоверность источников информации, фигурирующих в сети Интернет, приводят к дезориентации пользователей. Поэтому одним из основных направлений деятельности преподавателя становится задача методически грамотно организовать работу обучаемых с доступными источниками информации.

Как отмечают П.В. Сысоев и М.Н. Евстигнеев, «на современном этапе обучения возникает острая необходимость в разработке новых учебных интернет-материалов, направленных на комплексное формирование и развитие:

– аспектов иноязычной коммуникативной компетенции во всём многообразии её компонентов (языкового, грамматического, социокультурного, компенсаторного, учебно-познавательного);

– коммуникативно-когнитив-ных умений осуществлять поиск и отбор, производить обобщение, классификацию, анализ и синтез полученной информации;

– коммуникативных умений представлять и обсуждать результаты работы с ресурсами сети Интернет;

– умений использовать ресурсы сети Интернет для образования и самообразования с целью знакомства с культурно-историческим наследием различных стран и народов, а также выступать в качестве представителя родной культуры, страны, города;

– умений использовать ресурсы сети Интернет для удовлетворения своих информационных интересов и потребностей» [1, с. 364].

Таким образом, в рамках современной информатизации образования, уменьшения количества учебных аудиторных часов и роста количества часов, выносимых на самостоятельную работу, возрастает потребность в повышении информационно-коммуникационной компетентности не только учеников, но и преподавателей.

Н.В. Арзуманова справедливо замечает, что «владение информационными и коммуникационными технологиями (ИКТ) преподавателями вузов является основой повышения качества образования. Использование средств ИКТ для создания учебно-методического обеспечения позволяет повысить эффективность образовательного процесса» [2, с. 87].

Анализируя преимущества включения мультимедийных образовательных материалов, новых информационных и телекоммуникационных технологий в учебный процесс, Л.А. Зайцева пишет, что такое включение позволяет:

– представить обучающие материалы не только в печатном, но и в графическом, звуковом, анимированном виде, что дает многим студентам, курсантам и слушателям реальную возможность усвоить материал на более высоком уровне;

– автоматизировать систему контроля, оценки и коррекции знаний студентов; автоматизировать процесс усвоения, закрепления и применения учебного материала с учетом интерактивности многих электронных учебных пособий;

– осуществить дифференциацию и индивидуализацию обучения;

– существенно повысить интерес к дисциплинам, что также определяет качество обучения;

– получить доступ и оперировать большим объемом информации; формировать информационную культуру, в том числе обучать студентов, курсантов и слушателей находить и использовать различные виды информации, что является одним из важнейших умений в современном мире;

– организовать внеучебную работу;

– предоставить возможности дистанционного обучения тем, кому это необходимо [3].

При использовании on-line интернет-источников для создания и наполнения дидактических материалов большой популярностью среди

преподавателей и учеников пользуются всевозможные инструменты Web2. «Web2.0 (определение Тима О'Рейлли) – это методика проектирования систем, которые путём учёта сетевых взаимодействий становятся тем лучше, чем больше людей ими пользуются. Особенностью Web2.0. является принцип привлечения пользователей к наполнению и многократной выверке информационного материала». Однако слово лучше нужно взять в кавычки, поскольку при таком способе наполнения источников информации вопрос о достоверности, правильности, корректности информации не рассматривается.

Наиболее распространенными и активно развивающимися проектами и сервисами Web2.0 являются различные блоги, социальные сети, страницы wiki. Однако, по нашему мнению, наибольший интерес для преподавателей представляют интернет-ресурсы и проекты, созданные специально для учебных целей.

В данной статье мы хотим представить некоторые возможности по созданию электронных дидактических материалов, независимо от вида преподаваемой дисциплины, будь это гуманитарный, естественнонаучный или специальный блок учебных дисциплин, и дать небольшой обзор двух интернет-ресурсов, позволяющих генерировать определенные виды упражнений преподавателям, не имеющим специальной подготовки в области программирования.

Первый ресурс – <http://learningapps.org>, на наш взгляд, является универсальным, удобным и очень быстрым инструментом по созданию дидактических on-line материалов. LearningApps.org – это приложение Web2.0 для поддержки обучения и процесса преподавания с помощью интерактивных модулей. Существующие модули могут быть непосредственно включены в содержание обучения, а также их можно изменять или создавать в оперативном режиме. Целью является также собрание интерактивных блоков и возможность сделать их общедоступным. Такие блоки (так называемые приложения или упражнения) не включены по этой причине ни в какие программы или конкретные сценарии. Они имеют свою ценность, а именно интерактивность. По своей сути learningapps.org – конструктор отдельных упражнений, которые преподаватель может формировать и объединять самостоятельно.

Упражнения в ресурсе распределяются двумя способами. Первый способ – это категориальная вкладка «Все упражнения». Второй способ – это вкладка «Новое упражнение».

Во вкладке «Все упражнения» дидактические материалы представлены по тематическим категориям, включающим русский и иностранный (английский, испанский, немецкий, французский, итальянский) языки, историю, философию, политологию, информатику, профессиональное образование и др. Сложность упражнений варьируется от «Для начинающих» до «Профессиональное образование и повышение квалификации».

Второй способ выбора формы упражнения или шаблона соответствующим задачам обучения – это вкладка «Новое упражнение». В этом случае преподаватель попадает в классификацию упражнений не по тематическому признаку, а по признаку формы. Существует 26 вариантов формы, включающих в себя кроссворды, викторины, временные линейки,

пазлы, определение точек на карте, вопросно-ответные и тестовые упражнения, соотнесение картинок и текстового материала, заполнение пропусков и восстановление правильной последовательности фрагментов предложения или текста. Внутренняя вариативность шаблона при этом не ограничена. Не ограничено:

- количество предложений в текстах,
- количество слов в кроссвордах и викторинах,
- количество заданий в тестовых и вопросно-ответных упражнениях,
- содержание текстового, видео- и аудиоконтента.

При работе с аудио- и видео-контентом есть возможность загрузить на сайт собственный контент или прикрепить ссылку на аудиофайл или видеофайл из сети Интернет, например, с ресурса [youtube.com](http://youtube.com), а затем использовать один из оставшихся 25 шаблонов упражнений для проверки понимания аудио- или видеотекста. Выбрав шаблон, преподаватель имеет возможность ознакомиться с существующими образцами упражнений в примерах данной категории и затем создать подобное или свое собственное упражнение, нажав кнопку «Создать новое приложение» и заполнив пустые поля конструктора.

Как большинство электронных on-line дидактических материалов ресурс <http://learningapps.org> имеет свои достоинства и недостатки. К его достоинствам можно отнести:

1. Полностью бесплатный доступ к ресурсу.
2. Конструктор интуитивно понятен среднестатистическому пользователю сети Интернет и не требует специальной подготовки для работы с ним.
3. Неограниченная вариативность создаваемых упражнений.
4. Свободный доступ к упражнениям с любого устройства, подключенного к сети Интернет (персональный компьютер, ноутбук, планшет, телефон и т.п.), что позволяет дистанционно организовать самостоятельную работу студентов, курсантов и слушателей с контентом.
5. Неограниченное количество раз для выполнения задания, обеспечивающее повторяемость, что увеличивает эффект запоминания информации.
6. Контроль выполнения задания осуществляется автоматически.

К недостаткам данных упражнений отнесем:

1. Отсутствие вариативности в уже созданном упражнении. Оно всегда воспроизводится в одной и той же форме, следовательно, повторное выполнение задания становится автоматическим (за исключением игры «Как стать миллионером?»), где порядок задаваемых вопросов изменяется).

2. Контроль правильности выполнения упражнения преподаватель может осуществить, только используя упражнения во время аудиторного занятия или на консультации в своем присутствии. Дистанционно правильность выполнения задания оценить невозможно, так как результаты не сохраняются, хотя обучаемый сразу видит, насколько верно он выполнил задание. Поэтому функции дистанционного использования ограничиваются только тренировочными, а не контролирующими возможностями.

3. При работе с чужим, а не созданным самостоятельно приложением следует проверять правильность и адекватность содержания, так как упражнения может создавать любой зарегистрировавшийся пользователь и содержание не проходит рецензирование или модераторской проверки.

4. Созданные упражнения находятся в свободном доступе в сети Интернет и авторское право на них не защищено.

5. Отсутствует возможность использовать упражнения без доступа к сети Интернет или сохранить их на персональном компьютере.

Ещё один бесплатный ресурс <https://quizlet.com> представляет большой интерес для преподавателей иностранного языка, поскольку это генератор словарных флеш-карт, но может заинтересовать и представителей других направлений. Возможности интернет-конструктора позволяют создавать словари в форме карты со словом или предложением и его определением как одноязычным, так и двуязычным, или с изображением вместо дефиниции. В конструкторе встроен автоматический генератор речи, поэтому обучаемые могут не только увидеть слово и его дефиницию, но и услышать оба варианта. Помимо набора карт конструктор предоставляет преподавателю возможность создать ещё 4 типа упражнений с данным набором: тест, speller (написать диктант), skater (соединить пары), gravity (написать определение к слову, выпадающему на экране игры в форме метеорита). В тесте заложен выбор четырех вариантов заданий: written (вписать слово или дефиницию), matching (соединить пары), multiple choice (выбор из множества), true /false (правдиво или ложно высказывание).

К достоинствам теста <https://quizlet.com> следует отнести то, что он автоматически генерируется неограниченное количество раз в различных, не повторяющихся вариантах, лимитируемых только количеством словарных единиц в наборе карт. Следовательно, для каждого ученика создается индивидуальный тест. Кроме того, словарь из флеш-карт и сгенерированные тесты можно вывести на печать и получить вариант, который используется независимо от компьютера в off-line версии, т.е. тест можно выполнить на компьютере в режиме on-line или в письменной форме на бумаге в режиме off-line. При выполнении всех on-line заданий контроль результатов осуществляется автоматически, результаты и оценки каждого пользователя сохраняются на сайте, преподаватель может осуществлять дистанционный контроль.

Отметим, что выбор языков в конструкторе <https://quizlet.com> достаточно большой, как и выбор изображений для дефиниций. Причём использование изображений, доступных пользователю ресурса, не влечёт за собой нарушение чьих-либо авторских прав.

Основным недостатком данного ресурса для русскоязычных пользователей является то, что конструктор англоязычный. Однако его структура очень проста и интуитивно понятна. Пользователю достаточно владеть базовым уровнем знания английского языка или перевести название основных кнопок с помощью on-line словарей.

Итак, мы описали два ресурса, представляющих, по нашему мнению, значительный интерес для широкого круга преподавателей. И мы хотим напомнить, что преподавателю важно не только создать дидактические

материалы, но и организовать работу с ними, сделать электронные упражнения доступными для учеников. Создатели приложений <http://learningapps.org> и <https://quizlet.com> учли такую необходимость. Упражнения, опубликованные на сайтах приложений, сразу становятся доступными в сети Интернет и получают свой интернет-адрес. Однако данный адрес не очень удобен для запоминания. Поэтому пользователям предоставлены ещё две возможности сделать доступ к ресурсам более удобным.

Во-первых, каждое упражнение или набор флеш-карт получает свою ссылку в виде специального кода, встраиваемого в конструкторы учебных сайтов или блогов, которые ведут преподаватели. На страницах блога или сайта педагог располагает задания в нужной для него последовательности, согласно своим учебным целям и задачам.

И, наконец, самым удобным способом организации работы с полученными методическими материалами мы считаем возможность создания учебной группы в любой социальной сети («Одноклассники», «ВКонтакте», «Facebook»). Как правило, у студентов, курсантов и слушателей есть доступ ко всем вышеперечисленным сайтам. Преподаватель предлагает обучаемым зарегистрироваться в данной группе, после чего размещает дидактические материалы в ленте новостей учебной группы. Для этого используется ссылка «адрес в интернете», которая публикуется в поле «Статусы» социальных сетей, и дидактический материал автоматически появляется в ленте новостей, открытой для всех участников учебной группы.

Кроме того, и на сайте <http://learningapps.org>, и на ресурсе <https://quizlet.com> преподаватель имеет возможность зарегистрировать своих учеников и привлечь их к созданию новых дидактических материалов, осуществляя таким образом и функцию контроля, и функцию индивидуализации процесса обучения.

В заключение следует отметить, что применение электронных дидактических материалов, интернет-ресурсов и приложений Web2 в учебном процессе вуза не может быть единственным обучающим инструментом. Это только один из элементов наполнения содержания учебной дисциплины, который нужно использовать системно и в комплексе с другими инструментами, методами и методиками обучения. Однако чем разнообразнее набор дидактических методов и инструментов каждого отдельного преподавателя, тем более эффективен учебный процесс вуза в целом.

#### БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЕ ССЫЛКИ

1. Сысоев П.В., Евстигнеев М.Н. Использование современных интернет-ресурсов в обучении иностранному языку и культуре // Язык и культура. 2008. № 2. С. 363–371.

2. Арзуманова Н.В. Использование современных информационных технологий в образовательном процессе // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. 2009. № 113. С. 86–90.

3. Зайцева Л.А. Использование информационных компьютерных технологий в учебном процессе и проблемы его методического обеспечения // Интернет-журнал «Эйдос». 2006. 1 сент. URL: <http://www.eidos.ru/journal/2006/0901-5.htm>. (дата обращения 10.04.2016).