

УДК 811.161.1'243:004
Doi: 10.26456/vtpsyed/2025.3.143

Мобильные технологии в преподавании русского языка как иностранного

З.В. Пасевич

Университет МГУ-ППИ, Шэньчжэнь, КНР

В статье характеризуется роль мобильных технологий в языковом образовании. Выделены актуальные направления в современных исследованиях об использовании мобильных технологий в преподавании иностранных языков и русского языка как иностранного. Проведен анализ технических характеристик и дидактических функций образовательной платформы и мобильного приложения нового поколения Quizizz и возможности их интеграции в учебный процесс. Исследование проводилось путем апробации функционала Quizizz при обучении русскому языку как иностранному, а также обобщения педагогического опыта практического использования названной образовательной платформы.

Ключевые слова: *русский язык как иностранный, мобильные технологии, мобильное приложение, интерактивные учебные материалы, платформа Quizizz.*

В преподавание иностранных языков и, в частности, в преподавание русского языка как иностранного (РКИ) активно внедряются мобильные технологии. Мобильные технологии – это «комплекс технических и программных средств портативного устройства, позволяющий реализовывать образовательные цели» [2, с. 111]. Они играют важную роль в совершенствовании учебного процесса и управлении им. Значимость использования мобильных технологий в процессе обучения отмечена в «Рекомендациях ЮНЕСКО по политике в области мобильного обучения» (2015). Многие исследователи (К.В. Капранчикова, И.В. Нефедов, А.К. Попова, П.В. Сысоев, С.В. Титова) указывают на то, что мобильные технологии в образовательном процессе превосходят компьютерные технологии по ряду параметров: ключевым из которых является доступность независимо от времени, места и его технического оснащения. Более того, по словам Дж. Тракслера, мобильные устройства не только меняют формы подачи материала и доступа к нему, но и способствуют созданию новых форм познания и менталитета [7, с. 14]. А.П. Авраменко, анализируя зарубежный опыт внедрения мобильных технологий в языковое образование, отмечает, что «мобильные устройства служат для обеспечения нового витка эволюции традиционного образования» [1, с. 36]. В настоящее время не подлежит

© Пасевич З.В., 2025

сомнению то, что мобильные технологии могут эффективно применяться не только при дистанционном или смешанном обучении, но и при традиционном очном обучении. Современные исследования подтверждают также заинтересованность студентов в использовании мобильных технологий при изучении языка [4, с. 276].

Для активного внедрения мобильных технологий в учебный процесс необходим соответствующий уровень развития предметно-педагогической ИК-компетенции преподавателя, его умений «внедрять в традиционную форму задания новые форматы, созданные на основе мобильных технологий, использовать уже существующие учебные приложения для мобильных устройств, обеспечивать интерактивную поддержку учебного процесса, развивать мобильно-информационные навыки и умения обучающихся» [5, с.166].

В центре внимания современных исследователей (А.П. Авраменко, Л.В. Гришкова, А.В. Куклев, С.В. Титова, Н.С. Шубина) находится проблема классификации средств мобильного обучения. Особое внимание уделяется описанию и характеристике технических, психолого-педагогических, дидактических особенностей существующих мобильных приложений для изучения РКИ. Н.В. Загуменниковой предложена классификация мобильных приложений, используемых при обучении РКИ, с точки зрения их исходного назначения и относительно целей и задач обучения РКИ на учебные, аутентичные, инструментальные [2, с. 114]. Анализ научных работ по теме исследования показал, что наблюдается определенная асимметрия в изучении дидактического потенциала учебных, аутентичных и инструментальных мобильных приложений.

Наибольшее число работ посвящено исследованию учебных приложений по РКИ, так как количество приложений ежегодно растет и нуждается в методическом анализе. В работах Н.В. Беляевой, Е.А. Панченковой, А. В. Тряпельникова, А. Д. Сойниковой, Ю. И. Шитова, Б. И. Караджева, Е.Н. Малашенковой, Н.С. Шубиной и многих других описываются цель и структура наиболее популярных учебных мобильных приложений по РКИ («Русский как иностранный. Онлайн-тренажер», «Talk2Russia», «Learn Russian», «Learn Russian Grammar», «Russian Verbs Pro»), их достоинства и недостатки. Говоря об учебных приложениях по РКИ, следует отметить, что большинство из них ориентированы на самостоятельное изучение языка учащимися. Каждый курс есть целостная система с определенной целью, логикой подачи материала, лексическим минимумом и системой упражнений. Использование учебных приложений в аудиторной работе ограничено также и тем, что в ряде мобильных приложений каждый новый модуль курса открывается учащемуся только после прохождения предыдущего. Следовательно, преподаватель не может рандомно давать отдельные

блоки или задания курса в качестве дополнительных даже для самостоятельной работы учащихся при изучении определенной темы.

В более пристальном внимании нуждаются инструментальные мобильные приложения, использование которых возможно при обучении РКИ. Указанные приложения дают выход на новый уровень, на котором преподаватель может самостоятельно наполнять мобильные технологии предметным содержанием на основе реализуемой учебной программы и учебно-методического комплекса. В современном языковом образовании мобильные учебные материалы и приложения должны стать органической частью традиционного УМК по РКИ.

Инструментальные мобильные приложения, как и учебные, делятся на аспектные и комплексные. К аспектным мобильным приложениям можно отнести Quizlet, Anki, Memorise и их российский аналог Барабук, целью которых является формирование и закрепление лексических навыков. Особенности использования данных приложений в аспекте РКИ рассматриваются в работах Т.К.Н. Динь, Л.В. Гришковой, И.Н. Шираз. К комплексным мобильным приложениям можно отнести Kahoot, Joyteka и Quizizz, в которых можно создавать упражнения или уроки, направленные на формирование не только лексических, но и грамматических навыков, а также умений в разных видах речевой деятельности: чтении, аудировании, письме и говорении.

Целью данной статьи является описание и анализ методического потенциала Quizizz в преподавании РКИ.

Quizizz – одна из современных образовательных платформ инструментального типа, которая доступна на стационарных и портативных устройствах. Для преподавателей – это сайт www.quizizz.com, зарегистрировавшись на котором в роли учителя можно создавать интерактивные учебные материалы. Для учащихся – мобильное приложение Quizizz, с помощью которого можно выполнять упражнения.

Quizizz имеет широкие дидактические возможности. На сайте Quizizz в личном кабинете преподавателем могут быть созданы флэш-карты, тренировочные / контрольные упражнения в форме квизов и уроки в формате интерактивной презентации, включающей квизы. Квиз (от англ. quiz – предварительный экзамен, проверочный опрос) – это викторина, в ходе которой выполняются задания разных типов. Кроме того, в Quizizz встроена возможность использования Искусственного интеллекта.

Флэш-карты Quizizz продуктивно использовать для формирования лексических знаний. На платформе Quizizz можно создать наборы флэш-карт, которые будут представлять собой интерактивные поурочные словари или тематические словари, актуальные при работе с определенной грамматической темой. В флэш-карту можно включить

образец написания и произношения слова, семантизацию путем перевода слова соответствующим эквивалентом родного языка учащихся, и, если возможно, (как правило, при введении лексики с конкретным значением) с помощью демонстрации изображения. Флэш-карты также эффективно использовать для отработки грамматических явлений, требующих запоминания, например, при отработке употребления *в / на* с предложным падежом в значении места. За счет встроенного в Quizizz инструмента Искусственный интеллект карточки могут быть автоматически созданы путем добавления и преобразования словаря из файла Word или PDF. В этом случае преподавателю будет необходимо только дополнить флэш-карты аудиофайлом с произношением слова и изображением.

Набор флэш-карт может быть дан учащимся в качестве домашнего задания с помощью ссылки или QR-кода. Флэш-карты Quizizz могут быть представлены в двух форматах (как показано на рис. 1): для первичного ознакомления и для запоминания / повторения. В первом случае учащийся просматривает поочередно каждую карточку словаря с двух сторон (при этом можно выбрать порядок предоставления слова на русском языке и затем на родном языке или наоборот). Во втором случае при просмотре карточек учащийся должен сознательно разделить слова на две категории «Я учу» и «Я знаю», и в результате может больше внимания уделить отработке тех слов, которые пока плохо усвоены. Таким образом, наборы флэш-карт реализуют в интерактивной форме традиционный прием запоминания иноязычных слов в процессе многократного просмотра карточек [3, с. 95].

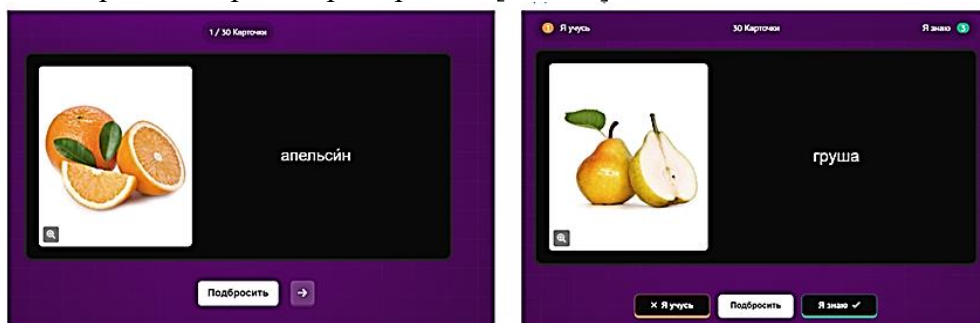


Рис. 1. Форматы предоставления флэш-карт Quizizz

В Quizizz могут быть созданы упражнения, направленные на развитие языковой, речевой и социокультурной компетенции с помощью разных типов заданий: множественный выбор, заполнение пропусков, соответствие, перетаскивание, выбор из выпадающего списка, категоризация, установление правильной последовательности, маркировка, точка доступа, рисование, аудио/видео ответ, открытый ответ, облако слов. На основе типов заданий, встроенных в Quizizz, можно преобразовать в интерактивную форму любые традиционные

виды языковых упражнений (образование одних грамматических форм от других, заполнение пропусков в предложении, выбор правильной формы из нескольких предложенных, трансформация предложений, их расширение и сокращение) и условно-коммуникативных упражнений (имитативные, подстановочные, трансформационные, репродуктивные). При этом одно и то же упражнение может быть создано с помощью разных типов заданий. Так, например, традиционное упражнение на соотнесение слова и картинки может быть создано в форме задания на маркировку и задания на множественный выбор как представлено на рис. 2.



Рис. 2. Типы заданий Quizizz

Quizizz обеспечивает вариативность форм предъявления учебного материала и позволяет избежать монотонности в процессе формирования лексико-грамматических навыков и речевых умений, обеспечивает их гибкость.

При работе с упражнениями Quizizz у учащихся задействованы разные каналы восприятия: визуальный, аудиальный, кинестетический. В большинство заданий могут быть включены картинки, которые способствуют усвоению предметной лексики и формированию социокультурной компетенции, а также аудио- и видеофайлы, которые способствуют развитию аудитивных умений учащихся. Действия, движения при взаимодействии с мобильным устройством при выполнении заданий разных типов задействует кинестетический канал восприятия.

Значимым представляется также то, что в Quizizz (в отличие от Quizlet, Anki, Барабук) можно создавать упражнения, в основу которых положено не слово, а речевой образец: предложение, диалогическое единство или сверхфразовое единство, построенное на основе

определенной синтактико-морфологической структуры, в единстве всех его аспектов: фонетического, графического, лексического и грамматического. В приведенном на рисунке 3 примере задания мы видим, как благодаря включению в речевой образец учащиеся усваивают не только согласование притяжательных местоимений с существительными в роде, числе, падеже, но и сам речевой образец «Это (чей/ чья/ чье / чьи) что» в результате просмотра изучаемого грамматического явления, включенным в определенную конструкцию.



Рис. 3. Форма представления задания в Quizizz

Создав интерактивное упражнение, преподаватель, перед тем как сформировать ссылку на упражнение для учащихся, может выбрать ряд настроек: 1) варьировать время, отведенное на выполнение каждого задания, и сокращать время на выполнение задания по мере сформированности навыков (например, с 30 до 10 секунд); 2) установить цель мастерства – необходимую точность выполнения задания – в процентах; 3) разрешить или запретить давать отсрочено повторный ответ на вопрос; 4) ограничить или не ограничивать количество попыток выполнения упражнения. Настройки зависят от цели, на достижение которой направлено упражнение. Quizizz эффективно использовать при закреплении материала, проведении формативного оценивания, целью которого является не столько оценка, сколько диагностика пробелов учащихся в изучаемом учебном материале с целью своевременной коррекции, а также при проведении рубежного или итогового контроля.

Упражнения, созданные в Quizizz, могут использоваться во время традиционного урока по русскому языку как иностранному. Это одна из форм выполнения упражнений: на уроке учащиеся могут выполнять устные упражнения, письменные упражнения в тетради /рабочей тетради или онлайн упражнения на мобильном телефоне. Упражнения Quizizz

могут выполняться индивидуально, в парах, в подгруппах или фронтально. Для использования во время аудиторной работы в Quizizz встроено шесть режимов активности: «Классический режим», при котором каждый учащийся выполняет задания в своем темпе; «Инструктор в темпе» – режим, при котором преподаватель контролирует переход от одного задания к другому; «Пик мастерства» – геймифицированный режим, виртуально отображающий восхождение учащихся на пик горы Килиманджаро по мере выполнения заданий; «Командный режим», для работы в котором учащиеся должны разделиться на команды и соревноваться между собой за звание победителя; «Режим тестирования», который предусмотрен для контроля знаний, умений, навыков и требует обязательной регистрации участников в Quizizz; а также «Бумажный режим» для низкотехнологичных классов.

В Quizizz встроены элементы геймификации, которые воздействуют на эмоциональные центры учащихся: возможность выбора художественного оформления темы экрана при выполнении квизов, яркий цветовой дизайн шаблонов для заданий, мемы с различными словами поддержки или похвалы, которые появляются после ответа на вопрос; звуковые эффекты (при правильном или неправильном выполнении задания); наличие аватара Qbit, образ которого представляет учащегося в квизах, возможность использовать эмодзи во время выполнения заданий и выражать свои чувства и эмоции. Элементы геймификации, которые задействуют эмоциональные центры учащихся, способствуют более прочному усвоению материала. С.В. Титова и К.В. Чикризова указывают, что «восприятие и запоминание информации при подаче материала с элементами геймификации приравнивается к усвоению информации, примененной на практике или даже путем использования в реальной жизни, и дает от 75 до 90% эффективности усвоения учебного материала» [6, с. 138].

Использование упражнений, созданных в Quizizz, не только вносит разнообразие в формы работы на уроке, но и обеспечивает вовлеченность всех учащихся в работу. Активизации внимания учащихся, их концентрации на решении учебных задач способствует то, что при выполнении квиза существуют временные ограничения, то есть преподаватель, создавая задания устанавливает таймер для каждого из заданий квиза. Звуковое сопровождение во время выполнения заданий предупреждает учащихся о том, что время истекает ускорением музыкального темпа.

Основу геймификации в Quizizz составляет создание духа конструктивной соревновательности. При выполнении квизов все задания оцениваются в баллах на основе двух критериев правильности и скорости ответов. При выполнении квиза учащиеся видят рейтинговую

таблицу, в которой распределены все участвующие в квизе в соответствии с количеством баллов, набранных на текущий момент. Следующий классический элемент соревновательности – это доска почета. После завершения квиза на экране демонстрируется пьедестал победителей, занявших первое, второе и третье место по количеству баллов. Демонстрация пьедестала имеет соответствующее звуковое сопровождение – фанфары и зрительное – фейерверк. Баллы в Quizizz называются монетами Coins и могут быть использованы учащимися для изменения образа своего Qbit (его прически, одежды, аксессуаров). Кроме того, дополнительные баллы учащийся получает в случае ежедневного использования Quizizz в течение 1, 2, 3 и т.д. дней.

Quizizz обеспечивает преподавателю возможность контролировать включенность учащихся в аудиторную работу. В личном кабинете преподавателя в режиме реального времени отражается информация о том, все ли учащиеся класса присоединились к упражнению и выполняют его. Более того, упражнения Quizizz оптимизируют контроль преподавателя за усвоением учебного материала. После выполнения упражнения учащимися у преподавателя в личном кабинете появляется отчет, который графически представляет результаты работы в нескольких срезах, как показано на рис. 4. С помощью отчета можно диагностировать, какие пробелы в усвоении учебного материала есть у группы в целом. Те задания, которые вызвали сложность у большого числа учащихся в отчете Quizizz выделяются красным цветом (на рисунке 4 – вопрос 5). Также с помощью отчета можно выделить отдельных учащихся, которые нуждаются в дополнительной работе по изучаемой теме: в отчете учащиеся расположены в форме рейтинговой таблицы в соответствии с количеством набранных баллов и процентом точности, а на диаграмме разными цветами выделены их правильные и неправильные ответы.

Участник	Счет	Точки из 20	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9
			100%	100%	91%	82%	55%	91%	82%	100%	91%
Иван	19140	20 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Лю Кунной	19330	20 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Цзян Пайсюань	19000	20 (100%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2564567490 (Андрей)	18300	19 (95%)	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓
Вова	18400	19 (95%)	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓
Ли Цзынвэй	18430	19 (95%)	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓
Мяо Цянъ	18110	19 (95%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
张 宇 (Павел)	18380	19 (95%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Тань Чжаохан	17270	18 (90%)	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✓
Витя	16260	17 (85%)	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓
Хан Цзяжуй	9520	10 (50%)	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✗

Рис. 4. Форма отчета о выполнении упражнения Quizizz

Для корректировки усвоения материала к сложным заданиям в Quizizz преподаватель может добавлять пояснения к ответам – правила-инструкции, которые помогут учащимся сознательно усваивать материал даже в процессе самостоятельной работы. Эти правила-инструкции появляются на экране мобильного устройства, после того как учащийся дал ответ на задание, и объясняют ему, почему данный им ответ был правильным / неправильным. Кроме того, в качестве пояснения к ответу в Quizizz могут быть добавлены изображение, аудио- или видеофайл или ссылка на сторонний ресурс.

Интерактивные учебные материалы позволяют организовать контролируемую самостоятельную работу учащихся. При необходимости выполненный на уроке комплекс упражнений может быть дан в качестве домашнего задания всем учащимся или индивидуально тем, кто получил низкий балл, с помощью ссылки или QR-кода. Для самостоятельной внеаудиторной работы учащихся в Quizizz встроены три режима: «Практика и обзор», «Мастерство и обучение» и «Оцениваемая активность».

Интерактивные учебные материалы дают мгновенную обратную связь не только преподавателю, но и учащемуся, который может после завершения упражнения просматривать свои ответы, анализировать задания с ошибками, видеть, на сколько процентов он усвоил учебный материал. Благодаря обратной связи у учащегося формируется чувство осознанного самоконтроля и осознанности своего прогресса в обучении.

Описанные технические характеристики и дидактические функции Quizizz позволяют сделать вывод о том, что Quizizz представляет собой мобильный ресурс нового поколения. Его использование в практике преподавания РКИ даст возможность дополнить традиционные УМК новыми форматами интерактивных заданий, которые могут успешно использоваться в рамках аудиторной и самостоятельной домашней работы. Quizizz позволяет повысить эффективность усвоения учебного материала за счет опоры на различные каналы восприятия; разнообразить формы аудиторной и самостоятельной работы; обеспечить вариативность заданий при изучении определенной темы; активно вовлечь в работу всех учащихся; повысить мотивацию студентов к изучению РКИ; развивать самоконтроль учащихся в процессе изучения РКИ; контролировать и корректировать процесс изучения учащимися русского языка как иностранного.

Список литературы

1. Авраменко А.П. Методика применения мобильных технологий в преподавании иностранных языков: этапы развития и современные тенденции // Научные ведомости Белгородского государственного университета. Серия: Гуманитарные науки. 2013. № 6(149). С. 36-42.

2. Загуменникова Н. В. Мобильное обучение в преподавании русского языка как иностранного: классификация, обзор возможностей мобильных приложений // Вестник Пермского национального исследовательского политехнического университета. Проблемы языкознания и педагогики. – 2022. № 4. С. 109-120.
3. Капитонова Т.И. Методика обучения русскому языку как иностранному на этапе предвузовской подготовки. СПб.: Златоуст, 2005. 196 с.
4. Романова Е.А., Волкова М.А., Ли Б. Особенности использования современных информационных технологий при изучении русского языка: анализ предпочтений студентов вузов России и Китая // Перспективы науки и образования. 2021. №1 (49). С. 276-288.
5. Титова С.В., Авраменко А.П. Компетенции преподавателя в среде мобильного обучения // Высшее образование в России. 2014. № 6. С. 162–167.
6. Титова С.В., Чикризова К.В. Геймификация в обучении иностранным языкам: психолого-дидактический и методический потенциал // Педагогика и психология образования. 2019. №1. С. 135-152.
7. Traxler J. Current State of Mobile Learning // Mobile Learning: Transforming the Delivery of Education and Training. Canada: AU Press, Athabasca University, 2009. P. 9-24.

Об авторе:

ПАСЕВИЧ Заряна Васильевна – кандидат филологических наук, доцент Центра русского языка, Университет МГУ-ППИ в Шэньчжэне (518000, Китайская Народная Республика, г. Шэньчжэнь, ул. Гоцзидасюеюань, 1); email: pasevichzara@mail.ru

Mobile technologies in teaching Russian as a foreign language

Z.V. Pasevich

Shenzhen MSU-BIT University, Shenzhen, People's Republic of China

The article describes the role of mobile technologies in language education. The current trends in modern research on the use of mobile technologies in teaching foreign languages and Russian as a foreign language are highlighted. The analysis of the technical characteristics and didactic functions of the educational platform and the mobile application of the new generation – Quizizz and the possibility of their integration into the educational process is carried out. The research was conducted by testing the Quizizz functionality in teaching Russian as a foreign language, as well as generalizing the pedagogical experience of practical use of the named educational platform.

Keywords: *Russian as a foreign language, mobile technologies, mobile application, interactive educational materials, Quizizz platform.*

Принято в редакцию: 13.02.2025 г.

Подписано в печать: 03.06.2025 г.