

ЭФФЕКТИВНОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИНСТРУМЕНТА «ИНТЕРАКТИВНЫЙ КОНТЕНТ» НА ПЛАТФОРМЕ MOODLE В УСЛОВИЯХ ДИСТАНЦИОННОГО ОБУЧЕНИЯ

Е.Н. Гердт, О.А. Максимова^{1,2*}

¹Сибирский федеральный университет

²Институт физики им. Л.В. Киренского СО РАН –
обособленное подразделение ФИЦ КНЦ СО РАН

Прошедший 2020 год в полной мере показал плюсы и минусы дистанционного обучения. Преподавателям и студентам пришлось в короткое время освоить большое количество новых инструментов. В частности, в системе электронных курсов СФУ на платформе LMS Moodle начал использоваться относительно новый инструмент – интерактивный контент. Плагин H5P представляет собой удобный конструктор, с помощью которого преподаватель может создавать как отдельные задания, так и полноценный курс с использованием мультимедиа, даже не имея серьезных навыков в программировании. Учитывая, что интеграция H5P в платформу Moodle была анонсирована в конце 2019 года [1], и что Moodle не единственная используемая для образовательных целей платформа [2], количество литературы по данной тематике невелико. В интернете много публикаций о том, как создавать и использовать элементы интерактивного контента [3], однако недостаточно данных для всесторонней оценки эффективности их применения для конкретной дисциплины [4-6]. Также не до конца изучен вопрос о трудо-затратах преподавателя при создании подобных интерактивных элементов [7].

Мы сфокусировались на следующих вопросах. Насколько удобно использовать элементы из интерактивного контента на платформе LMS Moodle для изучения английского языка, и насколько полезны те или иные элементы для студентов? Легко ли преподавателю с их помощью создать полноценный урок? Мы учитывали отзывы о элементах интерактивного контента, использованных на дистанционных занятиях английским языком, проводимых преподавателями лаборатории научного английского языка, оставленные студентами бакалавриата ИФБиТ СФУ с первого по третий год обучения и сотрудниками СФУ, посещающими занятия по повышению квалификации в области владения английским языком. Также учитывались комментарии обучающихся на форуме о технических трудностях и их успеваемость.

В интерактивном контенте присутствуют элементы типа Dialog Cards и Flash Cards. Первые позволили создать имитацию общения на занятии, так как на одной стороне карточки можно задать вопрос, а на другой прописать ответ. Однако эффективность такого элемента оказалась в прямой зависимости от мотивации и ответственности студента, поскольку в условиях дистанционной работы ничто не мешает студенту сразу перевернуть карточку, чтобы посмотреть

* © Гердт Е.Н., Максимова О.А., 2021

готовый ответ, не давая себе труда подумать. В связи с этим, мы использовали карточки иначе: на одной стороне прописывали вопрос, на другой ключевые слова, либо фразу, подсказывающую, как следует начать ответ. Таким образом, при проверке в синхронном режиме у студента не возникало трудности в том, как выразить свою мысль. Flash cards применялся нами для тренировки лексики. Как студенты, так и взрослые слушатели курсов высоко оценили этот элемент, поскольку они сами часто создают себе подобные карточки, чтобы упростить запоминание новой лексики. Также для запоминания лексики хорошо подошли элементы Find the words и Find the Hotspot. Последний позволяет добавлять «горячие точки» на изображение, что хорошо подходит для изучения лексики, например, предлогов места, или предметов мебели. Удобно, что в качестве изображения можно использовать любые фото, в том числе знакомых студентам мест, аудиторий в кампусе.

При создании заданий для проверки усвоения новых знаний использовались как привычные элементы Single/Multiple Choice, так и новые для пользователей электронных курсов элементы Fill in the Blanks, Drag the words, Essay, Mark the Words. Нарекания студентов вызвал элемент Drag the words. Наибольшее число жалоб было связано с тем, что некоторые задания этого типа не всегда отображались корректно, не вписывались в экран и их было неудобно выполнять со смартфона или планшета с небольшим экраном. Элемент Essay тоже оказался сложным в использовании, поскольку от преподавателя он требует длительного предварительного программирования – задания ключевых слов и примерных ответов, и несмотря на это не позволяет обходиться без человеческой проверки. При свободном ответе на вопрос в элементе Essay количество возможных комбинаций велико, плюс студенты могут допускать ошибки в написании. Если же воспользоваться функцией, разрешающей допускать опечатки, то в таком случае «верными» засчитываются любые ответы, что сводит на нет сам факт проверки усвоения новых знаний. Элемент Mark the Words оказался наиболее простым в программировании и интуитивно понятным для обучающихся. В связи с этим, он получил очень широкое распространение в наших курсах и использовался при обучении чтению (задания на поиск ключевых слов), при обучении говорению в сочетании с аудио (задания на поиск ударных слов/словосочетаний).

Элемент Interactive video использовался при обучении аудированию. Мы брали учебное видео и «привязывали» вопросы к конкретному временному отрывку видео. В случае неправильного ответа, студенты могли пересмотреть необходимый отрывок. Данный тип заданий позволил почувствовать бо'льшую уверенность студентам, обычно испытывающим трудности с данным аспектом.

К сожалению, элементы, специально рекомендуемые разработчиками для изучения иностранных языков, не нашли среди нас поддержки. Так, Audio Recorder представляет собой обычный диктофон: студент должен сделать с его помощью аудиозапись, затем скачать ее на свой компьютер, затем загрузить в задание. Учитывая, что приложение «диктофон» есть практически на любом смартфоне, дублирующий его элемент интерактивного контента не представля-

ется востребованным и привлекательным. Мы были вынуждены отказаться и от элемента *Speak the words*, поскольку оказалось, что программа считает верными любые отдаленно похожие на правильные ответы, что недопустимо при отработке навыка верного произношения звуков и слов.

Interactive Book и *Course Presentation* – наиболее «глобальные» элементы в интерактивном контенте LMS Moodle, позволяющие организовать полноценное занятие в электронной среде, объединяя в себе другие элементы, например, объяснение материала с помощью текстовых блоков и видео, самопроверку с помощью викторин, и др. Эти элементы можно использовать не только для работы по видеосвязи, но и при использовании интерактивной доски на очных занятиях. *Course Presentation* имеет удобную структуру для просмотра с планшетов и смартфонов, что было отмечено студенческой аудиторией как несомненный плюс. Однако количество элементов доступных для включения в *Course Presentation* намного меньше, чем в *Interactive Book*, таким образом, для создания многокомпонентного урока, либо материала для самостоятельного изучения лучше подходит элемент *Interactive Book*.

Таким образом, для изучения иностранного языка в условиях дистанционного обучения оказалось наиболее целесообразным использовать следующие элементы и их комбинации – *Interactive Book*, *Mark the words*, различные типы квизов (*Single/Multiple choice*), *Dialog cards* (с дальнейшей проверкой в синхронном режиме обучения). Для самостоятельной работы студента удобно использовать элементы *Flash cards*, *Find Hotspot*.

Список литературы

1. Moodle [Электронный ресурс]. URL: <https://moodle.com/news/moodle-announces-h5p-integration/> [дата обращения 05.04.2021]
2. ISpring [Электронный ресурс]. <https://www.ispring.ru/elearning-insights/platforma-onlain-obucheniya> [дата обращения 05.04.2021]
3. H5P [Электронный ресурс]. <https://h5p.org/> [дата обращения 05.04.2021]
4. Martin, F., Bolliger, D. U. Engagement matters: Student perceptions on the importance of engagement strategies in the online learning environment. // *Online Learning*. 2018. V. 22(1), P. 205-222.
5. Amali N. et al. Development of e-learning content with H5P and iSpring features // *J. Phys.: Conf. Ser.* 2019. V. 1387. P. 012019.
6. Комиссарова О. Использование модуля интерактивных элементов h5p для оценки компетенций студентов // *Синергия наук* 2018. № 28. С.1173-1178.
7. Нагаева И. А, Саяпов М. Ш. Расчет трудозатрат преподавателей при использовании дистанционных образовательных технологий. *Экономика. Право. Общество*. 2015. № 3(3). С. 100-106.