

ПОДГОТОВКА БУДУЩИХ УЧИТЕЛЕЙ НА ЗАНЯТИЯХ ПО МЕТОДИКЕ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ С ПРИМЕНЕНИЕМ ДОПОЛНЕННОЙ РЕАЛЬНОСТИ

МАТУШАК Алла Федоровна

доктор педагогических наук, профессор кафедры иностранных языков

НЕМЕЦ Екатерина Ивановна

студент

Южно-Уральский государственный гуманитарно-педагогический университет
г. Челябинск, Россия

Исследование выполнено при финансовой поддержке ФГБОУ ВО «Мордовский государственный педагогический университет им. М.Е. Евсевьева» в рамках научного проекта «Подготовка будущих учителей иностранного языка с применением дополненной реальности» договор №16-675 от 01.07.2024.

В данной статье рассматриваются возможности и конкретные приемы использования дополненной реальности в подготовке будущих учителей. В качестве примера приводятся задания в курсе методики обучения иностранному языку. Сделан упор на создание дополненной реальности без использования сложных программ и инструментов в рамках аудиторной, самостоятельной работы и домашних заданий.

Ключевые слова: подготовка будущих учителей иностранного языка, дополненная реальность.

Дополненная реальность (AR) прочно входит в современный процесс обучения. Задача цифровизации всех сфер жизни, в том числе, и образования указывается в документе «Стратегии развития информационного общества в Российской Федерации на 2017-2030 гг.». При этом, как отмечает ряд авторов, «способность создавать динамичный и захватывающий опыт» в профессиональном образовании [4, с. 234] отмечается именно при использовании дополненной среды, то есть среды, в которых на реальные объекты наложены виртуальные [1, с. 132]. Цель данной работы – изучить возможности применения дополненной среды в процессе подготовки учителей иностранного языка.

Одним из базовых предметов в процессе подготовки учителей иностранного языка является методика обучения иностранному языку. При этом традиционный формат занятий не позволяет сделать занятие в полном смысле слова практико-ориентированным. Можно много раз читать лекции, где преподаватель будет рассказывать о способах построения каждого фрагмента занятия. Но при этом студенты не научатся эффективно решать методические ситуации. Для достижения результата возможно применение ряда следующих заданий в дополненной реальности.

1. Просмотрите начало фрагмента урока, предложите его корректировку / продолжение.

2. Посмотрите список тем для проектной работы со школьниками. В рабочих группах онлайн спланируйте, как организовать работу по проектам.

3. Возможность виртуально собираться вместе и решать квазипрофессиональные задачи открывает перспективы для создания целого ряда заданий и мероприятий. Вместе собираться могут студенты одной группы, студенты и школьники, студенты разных групп / университетов. Например, можно организовать методическое соревнование между вузами, студенты будут решать методические задачи и сравнивать эффективность решений.

Способность, не выходя из аудитории, общаться со школьниками очень важна, так как для проведения реального урока студентами в рамках учебного процесса (вне практики) нужно много согласований: расписание урока в школе, занятия в вузе, согласие учителя на сотрудничество со студентами, разрешение администрации пропустить на урок группу студентов и т.д.

4. Часть занятия может быть спланирована с применением Moodle, что уплотнит занятие, перенесет часть материала на самостоятельное изучение на базе платформы.

5. Еще один пример дополненной реальности – онлайн обучение, например, тандем-метод, в процессе которого студенты из разных стран обучают друг друга своему родному языку в процессе речевой практики. Поскольку тандем-метод является одним из методов преподавания иностранного языка, студенты могут познакомиться с ним на практике.

6. Хорошим дополнением к занятию является e-learning, как считает ряд педагогов, «студенты могут получать доступ к качественным образовательным материалам» [2, с. 406].

Все же ряд исследований показывает, что «большинство педагогов не готово использовать дополненную реальность и, тем более, преподавать с ее использованием» [3, с. 251]. Этот вывод делается на основе того, что большинство инструментов VR, AR незнакомы преподавателям, а также сложны в использовании. Таким образом, представленные задания, не требующие особой оснащенности занятий, специально оборудованных аудиторий, могут помочь педагогам активнее применять приемы работы в дополненной реальности.

ЛИТЕРАТУРА

1. Иванова З.И. Учебные материалы с дополненной реальностью в высшем профессиональном образовании // Балтийский гуманитарный журнал. – 2021. – № 1(34). – С. 130-134. DOI: 10.26140/bgz3-2021-1001-0029
2. Шарова Е.И., Лорсанова З.М. Перспективы применения технологий виртуальной дополненной реальности в высшем образовании // Педагогический журнал. – 2023. – Т. 13. – № 8А. – С. 404-410. DOI: 10.34670/AR.2023.28.58.062
3. Щеглова А.В., Филатова О.Н. Дополненная реальность как вектор развития профессионального образования // Профессиональное самоопределение молодежи инновационного региона: проблемы и перспективы: мат-лы Всерос. (национальной) науч.-практ. конф. – Красноярск-Челябинск-Нижний Новгород-Москва, 2023. – С. 250-252.
4. Эрзанукаева М.М. Виртуализация и дополненная реальность в профессиональном образовании // Образование будущего: мат-лы IV Междунар. науч.-практ. конф. с междунар. участием. – Грозный, 2023. – С. 232-235. DOI: 10.26200/GSTOU.2024.86.82.048

TRAINING OF FUTURE TEACHERS IN THE COURSE OF FOREIGN LANGUAGE TEACHING METHODOLOGY USING AUGMENTED REALITY

MATUSZAK Alla Fedorovna

Doctor of sciences in Pedagogy, Professor of the Department of Foreign Languages

NYEMYETS Yekaterina Ivanovna

Student

South Ural State Humanitarian Pedagogical University

Chelyabinsk, Russia

This article discusses the possibilities and specific techniques of using augmented reality in the training of future teachers. As an example, the tasks in the foreign language teaching methodology course are given. The emphasis is on creating augmented reality without the use of complex programs and tools in the classroom, in independent work and homework.

Keywords: training of future foreign language teachers, augmented reality.