

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
КРАСНОЯРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ им. В.П. АСТАФЬЕВА
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Филологический факультет
Кафедра современного русского языка и методики

НОЗДРАЧЕВА ОЛЬГА КОНСТАНТИНОВНА

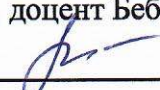
**МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ
ОБУЧЕНИЕ РУССКОМУ ЯЗЫКУ КАК ИНОСТРАННОМУ
В КОНТЕКСТЕ ПРОБЛЕМЫ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ**

Направление подготовки 44.04.01 Педагогическое образование
Направленность (профиль) образовательной программы
Русский язык и литература в поликультурной среде

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ:

Заведующий кафедрой

канд. филол. наук, доцент Бебриш Н.Н.

12 мая 2021 г. 

(дата, подпись)

Руководитель магистерской программы

докт. филол. наук, доцент Осетрова Е.В.

12 мая 2021 г. 

(дата, подпись)

Научный руководитель

докт. филол. наук, доцент Осетрова Е.В.

12 мая 2021 г. 

(дата, подпись)

Обучающийся

Ноздрачева О.К.

12 мая 2021 г. 

(дата, подпись)

Красноярск

2021

Реферат

Реферируемая магистерская диссертация выполнена на материале анализа отечественных и зарубежных источников, посвященных проблематике мобильного обучения, а также разработанного банка заданий для реализации в рамках мобильного языкового квеста.

Общий объем диссертации – 83 страницы; ее структура включает введение, две главы, заключение, список использованных источников и литературы и приложений.

Объектом исследования данной выпускной квалификационной работы является мобильное обучение как новейшая технология в образовании.

Предмет исследования в данном контексте – мобильные приложения как способ обучения русскому языку иностранных студентов.

Цель данной работы – с учетом общей проблематики информационных технологий разработать образовательный продукт, а именно вебквест, для обучения РКИ с помощью мобильных приложений.

Материалом исследования стали новейшие публикации по мобильному обучению и по проблеме информационных технологий и их применения в образовательной среде. Кроме того, на методическом этапе исследования автор анализировал содержание и структуру мобильных программ обучения иностранным языкам, в том числе программы по русскому языку как иностранному.

В данной выпускной квалификационной работе изучается мобильное обучение как отдельное и новейшее направление информационных образовательных технологий и его применение в контексте обучения русскому языку как иностранному. В настоящий момент теоретическая и эмпирические базы по указанному направлению активно формируются социумом, что обуславливает **актуальность** магистерской диссертации.

Методы исследования имеют общенаучную и собственно лингвистическую основу. Кроме метода проектирования с целью создания нового образовательного языкового продукта, решить поставленные задачи помогают методы анкетирования, поуровневого анализа языкового материала, анализа, систематизации и описания.

Полученные результаты:

1. По итогам анализа зарубежных и отечественных исследований последнего десятилетия, а также статистических данных определены следующие характерные черты мобильного обучения, отличающие его от других известных типов: 1) возможность обучения в различных контекстах и быстрое переключение внутри них; 2) возможность социального взаимодействия непосредственно при использовании электронного устройства; 3) прямое взаимодействие с обучающим контентом; 4) использование личных электронных устройств.
2. Проанализированы 20 существующих на данный момент мобильных приложений для изучения иностранных языков (русскоязычные версии на платформах App Store и Google Play Store), в результате чего предложена классификация с делением приложений на первый, второй и третий уровни – в зависимости от целевой аудитории, возраста и предлагаемых тем для изучения.
3. Выделен вебквест как технология, соответствующая ключевым характеристикам мобильного обучения. С учетом предмета исследования и теоретических положений, изложенных в научном обзоре, автором предложен термин «мобильный языковой квест», главной функцией данного типа квеста является использование персонального мобильного устройства для решения поставленных образовательных задач во внеаудиторном пространстве обучения русскому языку как иностранному.

4. Разработаны содержание, структура, а также проведена апробация мобильного языкового квеста на тему «город» с использованием локального культурно-исторического материала; а именно: составлен экскурсионный маршрут по центру города Красноярска, проведены адаптация его к техническим возможностям программы “Surprise Me” и последующее его тестирование с участием иностранных студентов, изучающих русский язык. На заключительном этапе работы осуществлен сбор обратной связи с последующими расшифровками и аналитической обработкой ответов.

Новизна работы заключается в систематизации данных, полученных в результате исследования феномена мобильного обучения, а также в выявлении ключевых характеристик данного вида обучения.

В ходе экспериментально-опытной работы проанализированы результаты внедрения мобильных технологий в процесс обучения русскому языку как иностранному и составлены методические рекомендации для дальнейших эмпирических исследований в данной области, что подчеркивает **практическую значимость** выпускной квалификационной работы.

Цель и задачи диссертационной работы определили **структуру** работы, состоящую из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников литературы, а кроме того, приложений.

Результаты, полученные в ходе работы на данной магистерской диссертацией, **апробированы** на 2 конференциях и, соответственно, в 2 публикациях:

1. Ноздрачева О.К. Обучение русскому языку с помощью мобильных устройств: перспективы применения // *New Language, New World, New Thinking*. Выпуск III: Материалы III международной научно-практической конференции / Отв. ред. Коптелова И.Е. М., 2020. С.825-829.

2. Ноздрачева О.К. Мобильное обучение в контексте изучения русского языка как иностранного // Язык, культура, менталитет: проблемы изучения в иностранной аудитории: Мат-лы XIX Международной научно-практической конференции / Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена. Санкт-Петербург, 2021 (*в печати*).

ABSTRACT

The reviewed master's thesis is based on the analysis of research sources devoted to the problems of mobile learning, as well as the developed bank of tasks for implementation in the framework of the mobile language quest.

The dissertation contains 83 pages and consists of an introduction, two chapters, a conclusion, a list of used sources and literature, and appendices.

The object of research of this final qualification work is mobile learning as the latest technology in education.

The subject of the research in this context is mobile applications as a way of teaching Russian to foreign students.

The purpose of this work is to develop an educational product, namely webquest, for teaching Russian as a second language using mobile applications, considering the general problems of information technologies.

The research material is the latest publications on mobile learning and the problem of information technologies and their application in the educational environment. In addition, at the methodological stage of the study, the author analyzed the content and structure of mobile programs for teaching foreign languages, including Russian as a second language.

This final qualification work examines mobile learning as a separate and newest direction of information educational technologies and its application in the context of teaching Russian as a foreign language. At the moment, the theoretical

and empirical bases in this area are actively formed by society, which determines **the relevance** of the master's thesis.

The research methods have a general scientific and linguistic basis. In addition to the design method for creating a new educational language product, the methods of questionnaires, level-by-level analysis of language material, analysis, systematization, and description help to solve the tasks set.

The results obtained:

1. Based on the results of the analysis of foreign and domestic studies of the last decade, as well as statistical data, the following characteristic features of mobile learning are identified that distinguish it from other known types:
 - The ability to learn in different contexts and quickly switch within them.
 - The possibility of social interaction directly when using an electronic device.
 - Direct interaction with training content.
 - Use of personal electronic devices.
2. 20 currently existing mobile applications for learning foreign languages (Russian-language versions on the App Store and Google Play Store platforms) are analyzed, as a result of which classification is proposed with the division of applications into the first, second, and third levels, depending on the target audience, age and proposed topics for study.
3. Webquest is highlighted as a technology that meets the key characteristics of mobile learning. In theoretical terms and relation to the subject of the study, the author's term "mobile language quest" is proposed, the main feature of which is the use of a personal mobile device to solve the set educational tasks in the space of teaching Russian as a foreign language.
4. The content, structure, and testing of the mobile language quest on the topic "city" using local cultural and historical material were developed. This means drawing up a tour route through the center of the city of Krasnoyarsk, adapting it to the technical capabilities of the "Surprise Me"

program and then testing it with the participation of foreign students studying Russian. At the final stage of the work, feedback was collected with subsequent transcripts and analytical processing of the responses.

The novelty of the work lies in the systematization of the data obtained as a result of the study of the phenomenon of mobile learning, as well as in identifying the key characteristics of this type of training.

During the experimental work, the results of the introduction of mobile technologies in the process of teaching Russian as a foreign language were analyzed, and methodological recommendations were made for further empirical research in this area, which emphasizes **the practical significance** of the final qualification work.

The purpose and objectives of the dissertation work determined the structure of the work, consisting of an introduction, two chapters, a conclusion, a list of references, and in addition, appendices.

The results obtained during the work on this master's thesis were tested at 2 conferences and, accordingly, in 2 publications:

1. Nozdracheva O. K. Teaching the Russian language using mobile devices: prospects of application // New Language, New World, New Thinking. Issue III: Proceedings of the III International Scientific and Practical Conference / Ed. Koptelova I. E. M., 2020. P. 825-829.
2. Nozdracheva O. K. Mobile learning in the context of learning Russian as a foreign language // Language, culture, mentality: problems of learning in a foreign audience: Materials of the XIX International Scientific and practical Conference / A. I. Herzen Russian State Pedagogical University. St. Petersburg, 2021 (*in print*).

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	9
ГЛАВА 1 СОВРЕМЕННЫЕ ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАНИИ.....	14
1.1. Информационные технологии в образовании.....	14
1.2. Мобильное обучение	20
1.3. Обучение иностранным языкам с помощью мобильных устройств	25
1.4. Мобильные приложения для изучения иностранных языков	28
1.5. Технология квеста в содержательном контексте мобильных и информационных технологий	37
Выводы по главе 1	44
ГЛАВА 2 МОБИЛЬНЫЙ ЯЗЫКОВОЙ КВЕСТ В РАМКАХ ДИСЦИПЛИНЫ «ПРАКТИЧЕСКИЙ КУРС РУССКОГО ЯЗЫКА» ДЛЯ ИНОСТРАННЫХ ОБУЧАЮЩИХСЯ	46
2.1. Мобильный языковой квест с элементами экскурсии: принципы и преимущества использования	46
2.2. Мобильный языковой квест с элементами экскурсии: этапы разработки.....	48
2.3. Материалы заданий	51
2.4. Реализация мобильного языкового квеста	53
2.5. Анализ результатов.....	55
2.6. Методические рекомендации по организации мобильного языкового квеста.....	60
Выводы по главе 2	63
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	64
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	67
ПРИЛОЖЕНИЯ	72
Приложение А.....	72
Приложение Б	82

ВВЕДЕНИЕ

Стремительное развитие и широкое распространение цифровых технологий способствовало значительным переменам во многих сферах общества, в том числе и образовании. Многие эксперты и исследователи предполагают, что на данном этапе человечество переживает четвертую промышленную революцию, которая опирается на достижения в области Интернета вещей, средств связи, машинного обучения, промышленных и бытовых роботов, на развитие новых моделей и сценариев взаимодействия, поддерживаемыми цифровыми технологиями. Эта идея обсуждается на многих современных научных форумах; см., в частности, доклад, опубликованный на одной из конференций, состоявшейся в Высшей школе экономики [13]. Цифровизация, или «диджитализация» (от англ. *digital*), то есть повсеместное и массовое применение цифровых инструментов в разных сферах деятельности, не просто меняет привычный жизненный уклад, но и ставит перед социумом новые задачи и вызовы.

Авторы упомянутого выше доклада «Проблемы и перспективы цифровой трансформации образования в России», подготовленного ко II российско-китайской конференции исследователей образования «Цифровая трансформация образования и искусственный интеллект», выделяют следующие задачи цифровизации российского образования:

1. Развитие материальной инфраструктуры: строительство дата-центров, появление новых каналов связи и устройств для использования цифровых учебно-методологических материалов.
2. Внедрение цифровых программ: создание, тестирование и применение учебно-методических материалов с использованием технологий машинного обучения, искусственного интеллекта и т.п.
3. Развитие онлайн-обучения, постепенный отказ от бумажных носителей информации.

4. Разработка новых систем управления обучением (СУО) – программ по администрированию и контролю учебных курсов.
5. Развитие системы универсальной идентификации учащегося.
6. Создание моделей учебного заведения.
7. Повышение навыков преподавателей в сфере цифровых технологий [13].

Одним из важных аспектов при решении поставленных задач является изучение новых информационных технологий и исследование их потенциала при реализации в образовательном процессе. В данной выпускной квалификационной работе изучается мобильное обучение как отдельное и новейшее направление информационных образовательных технологий и его применение в контексте обучения русскому языку как иностранному. В настоящий момент теоретическая и эмпирические базы по указанному направлению активно формируются социумом, что обуславливает **актуальность** магистерской диссертации.

Объектом исследования является мобильное обучение как новейшая технология в образовании.

Предмет исследования – мобильные приложения как способ обучения русскому языку иностранных студентов.

Цель данной работы – с учетом общей проблематики информационных технологий разработать образовательный продукт, а именно вебквест, для обучения РКИ с помощью мобильных приложений.

Данной цели подчиняется ряд **задач**:

1. Провести анализ научной литературы и выделить основные положения формирующейся теории информационных образовательных технологий, используемых в процессе обучения.
2. Определить содержание мобильного обучения, выявить ключевые характеристики и особенности данного феномена.

3. Провести поиск существующих мобильных приложений для изучения иностранных языков, описав их технические возможности и способы подачи учебного материала.
4. Охарактеризовать вебквест как технологию, соответствующую особенностям мобильного обучения, внедрив в работу термин «мобильный языковой квест».
5. Разработать банк заданий, применимых в рамках технологии мобильного языкового квеста.
6. Апробировать мобильный языковой квест, используя в качестве тесторов иностранных студентов, изучающих русский язык.
7. Описать результаты и сформулировать выводы по итогам апробации.

Материалом исследования стали новейшие публикации по мобильному обучению и по проблеме информационных технологий и их применения в образовательной среде. Кроме того, на методическом этапе исследования автор анализировал содержание и структуру мобильных программ обучения иностранным языкам, в том числе русскому языку как иностранному.

Методы исследования имеют общенаучную и собственно лингвистическую основу. Кроме метода проектирования с целью создания нового образовательного языкового продукта, решить поставленные задачи помогают методы анкетирования, поуровневого анализа языкового материала, анализа, систематизации и описания.

Новизна работы заключается в систематизации данных, полученных в результате исследования феномена мобильного обучения, а также в выявлении ключевых характеристик данного вида обучения.

В ходе экспериментально-опытной работы были проанализированы результаты внедрения мобильных технологий в процесс обучения русскому языку как иностранному и составлены методические рекомендации для

дальнейших эмпирических исследований в данной области, что подчеркивает **практическую значимость** выпускной квалификационной работы.

Результаты, полученные в ходе работы на данной магистерской диссертацией, **апробированы** на 2 конференциях и, соответственно, в 2 публикациях:

1. Ноздрачева О.К. Обучение русскому языку с помощью мобильных устройств: перспективы применения // *New Language, New World, New Thinking*. Выпуск III: Материалы III международной научно-практической конференции / Отв. ред. Коптелова И.Е. М., 2020. С. 825-829.
2. Ноздрачева О.К. Мобильное обучение в контексте изучения русского языка как иностранного // *Язык, культура, менталитет: проблемы изучения в иностранной аудитории: Мат-лы XIX Международной научно-практической конференции* / Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена. Санкт-Петербург, 2021 (*в печати*).

Работа состоит из введения, двух глав, каждая из которых завершается выводами, заключения, списка использованных источников и литературы, а также раздела с приложениями.

В Главе I «Современные информационные технологии в образовании» описывается специфика термина *EdTech*, его отличие от устоявшегося в отечественной методике определения «педагогическая технология», а также дан анализ ключевых характеристик мобильного обучения. Также в данной главе актуализируются и вводятся в исследовательский аппарат диссертации понятия «мобильное приложения» и «вебквест».

В Главе II «Мобильный квест в рамках дисциплины “практический курс русского языка” для иностранных обучающихся» представлены результаты практической части исследования: разработки мобильного

языкового квеста для иностранных обучающихся, итоги его апробации и методические рекомендации с обобщением полученных данных.

Заключение содержит в себе основные выводы, а также указание на дальнейшие перспективы исследования.

Приложение демонстрирует авторскую методическую разработку мобильного вебквеста.

Список использованных источников и литературы включает 44 источника, из которых 26 источников – на иностранном языке.

ГЛАВА 1

СОВРЕМЕННЫЕ ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАНИИ

1.1. Информационные технологии в образовании

Информационные технологии в образовании / англ. *Educational technology* (сокр. *EdTech*) – новейшее явление, значительно повлиявшее на педагогическую методiku, методологию, а также на концепцию образования в целом.

Существует несколько определений понятия *Educational technology* (*EdTech*), затрагивающих различные аспекты данного явления. Например, в сборнике статей ЮНЕСКО «New trends in the utilization of education technology for science education» под *EdTech* подразумевается систематический способ проектирования, проведения и оценки всего процесса обучения и преподавания с учетом конкретных целей и использования комбинации человеческих и технических ресурсов для обеспечения более эффективного обучения [14]. В данном случае технический элемент рассматривается как один из компонентов образовательного процесса. В формулировке Ассоциации образовательных коммуникаций и технологий / *Association for Educational Communications and Technology*, (АЕСТ) *EdTech* включает в себя создание, использование и управление соответствующими технологическими процессами и ресурсами для стимуляции образовательного процесса и улучшения результатов [39].

В рамках данного исследования основополагающим является определение, предложенное М. Брюкнером: *EdTech* – это концепция, включающая в себя использование множества инструментов (обучения), таких как мультимедиа, технические устройства и сетевое оборудование, а также разработку теоретических аспектов для их дальнейшего эффективного

применения [24]. В данном определении представлена как прикладная сторона *EdTech* (использование технических средств в процессе обучения), так и теоретический базис, направленный на разработку методик, соответствующих новому образовательному феномену. *EdTech* включает в себя множество инструментов: электронное обучение (англ. *e-learning*), мобильное обучение, виртуальные образовательные среды, компьютерное обучение и т.д. [24].

Автор осознанно не использует здесь дословный перевод *EdTech* на русский язык, который сводится к вариантам «образовательная технология» или «педагогическая технология»: в российской педагогике данные словосочетания уже терминологизированы и имеют иные значения. Так, по Б.Т. Лихачеву, педагогическая технология представляет собой совокупность психолого-педагогических установок, определяющих специальный набор и компоновку форм, методов, способов, приемов обучения, воспитательных средств [8]. В.М. Монахов отмечает, что педагогическая технология представляет собой детально продуманную модель совместной педагогической деятельности по проектированию, организации и проведению учебного процесса с безусловным обеспечением комфортных условий для учащихся и учителя [9]. Как видно, приведенные определения не подразумевают наличие технического компонента и сфокусированы на моделировании образовательного процесса.

Взаимодействие педагогики и технологий приводит к тому, что **образование** как контролируемый государством образовательный институт в свою очередь **начинает взаимодействовать с сектором образовательных услуг**, подчиняющимся законам рынка.

Согласно данным исследования организации *Holon IQ*, в 2019 г. цифровизация составляла менее 3 % от общих мировых расходов на образование, но к 2025 г. эта цифра удвоится [32]. Для образовательного сектора характерен растущий объем инвестиций; например, в 2019 г. в общей

сложности 18 млрд. долларов были вложены в 896 компаний, занимающихся обучающими технологиями по всему миру [20].

Объем и темпы развития рынка *EdTech* различаются в зависимости от страны, и соотношение может меняться из года в год: например, в 2017 г. на долю США пришлось чуть более 58 % всех инвестиций, вложенных в образовательные технологические компании. В 2018 г. ситуация резко изменилась: 44,1 % от общего объема финансирования пришлось на китайские компании, в то время как доля США упала до 32 %. Индия занимала третье место по величине инвестиций в *EdTech* как в 2017 г., так и в 2018г. [20]. Доля образовательных инвестиций России в мировом масштабе значительно меньше – около 1 % по данным 2018 г., однако, во многих прогнозах ожидается значительный среднегодовой рост инвестиций на 18 % [7].

Приведенные цифры могут свидетельствовать о растущем потребительском спросе, что в свою очередь, приводит к разработке новых обучающих устройств, программ, приложений и т.д. Связь современного образования с бизнесом превращает его в объект экономики, что может повлиять как на систему образования в целом, изменив традиционные методы и подходы, так и на восприятие образования и ожидания от образовательного процесса. Более того, *EdTech* может значительно изменить критерии разделения образования на массовое и элитарное: современные технологии позволяют обеспечить человеку доступ к информации в любой точке мира.

Можно выделить следующие тенденции в современном образовании:

- **Онлайн-образование движется в сторону глобализации;** хотя языковые границы не стираются до конца, но их проницаемость и подвижность повышается. Например, технологии машинного перевода и распознавания речи, которые становятся все более точными и уже позволяют создавать потребительские продукты приемлемого качества. Характерным примером является

автораспознавание речи с последующим переводом ее в субтитры на *YouTube*. Другое дело, что ментальность, паттерны поведения, традиционные подходы к образованию и, шире, к получению услуг представляют собой более труднопреодолимую преграду [7].

- **Появление тренда на создание общих образовательных пространств.** Востребовано все, что глубже вовлекает учащихся в познавательную деятельность и поддерживает их активность, что способствует, в свою очередь, формированию единой коммуникативной среды для разных сторон образовательного процесса. Пример такого подхода показывает проект *Seesaw* — цифровая «хроника», в которой зарубежные школьники ведут учет изученного и могут делиться достижениями с одноклассниками, учителями и родителями [7].
- **Среди потребителей образовательного контента укореняется идея непрерывного обучения (*ongoing learning, life-long learning*)** — в противовес традиционному образованию, предполагающему конечность учебного процесса в связи с достижением некоей утилитарной цели (освоением профессии, получением диплома и др.) [21].
- В высшем образовании, включая его онлайн-составляющие, **укрепляется курс на обучение, построенное на проектной работе**, или *project-based learning (PBL)*, [7].
- Также для высшего образования нормой стало **смешанное обучение (*blended learning*)**, которое сочетает в себе традиционное — классное, аудиторное — и дистанционно-цифровое. На осень 2015 г. около 42 % специалистов из сферы высшего образования США, опрошенных для исследования *Online Report Card: Tracking Online Education in the United States*, считали смешанное обучение более многообещающим, чем исключительно дистанционное; это значение колеблется в пределах единиц процентов на протяжении

более чем десяти лет. Вместе с тем такие комбинированные, гибридные программы видятся значительной доле экспертов настолько же эффективными, как очные, а часто и превосходящими их [38].

- **Набирает популярность обучение с помощью симуляции реальных процессов** и игровой адаптации к рабочим задачам, в первую очередь в сегменте корпоративного обучения. По итогам 2016 г. образовательные продукты, основанные на симуляции и имитации реальных ситуаций и задач, обеспечили своим поставщикам суммарную выручку, превышающую 5 млрд. долларов [21].
- **Геймификация** по-прежнему тренд, как и все, что работает на вовлечение учащегося в образовательный процесс. Помимо всего прочего, геймификация востребована в бизнес-сегменте, в корпоративном обучении. Практика показывает, что вне формата *edutainment* — обучение с развлечением — способна эффективно обучаться в течение долгого времени сравнительно малая часть аудитории [7].
- **Личность важнее места.** Значимость человека — преподавателя, носителя знаний, эксперта, мотиватора, тьютора — в онлайн-образовании возрастает. Зачастую желающие получить знания по тому или иному предмету приходят не на онлайн-площадку, а к конкретному вызывающему у них доверие спикеру, специалисту. Лучшие преподаватели сами становятся брендами и, как правило находясь в трудовых и деловых отношениях с тем или иным учебным заведением, по факту частично дистанцируются от него [7].
- Статус вуза и его восприятие как правильно сделанного жизненного выбора снижается, важнее становится то, **учится ли человек, используя лучшие из возможных источников** [7].

- **Распространяется концепция *BYOD* — *bring your own device***, то есть практика, при которой учащиеся используют в образовательных целях собственные гаджеты и другие технические средства [36].
- Распространение мобильных технологий диктует требования и к **образовательным продуктам**. В большинстве случаев последние по умолчанию должны быть адаптированы под мобильный интерфейс. В онлайн-образовании экспериментируют с новыми феноменами мобильного интернета, в частности с чат-ботами в мессенджерах [7].

Поскольку *EdTech* является стремительно меняющейся сферой, в данной работе в качестве объекта исследования выбрано одно из его новейших направлений – **мобильное обучение** (*Mobile learning, M-learning*) – в контексте изучения русского языка как иностранного.

Интерес к мобильному обучению обусловлен знакомством автора с данными, изложенными в аналитическом докладе организации Holon IQ «Топ-500 глобальных образовательных приложений», а именно:

1. В 2018 г. 2 млрд. пользователей по всему миру имели мобильные устройства.
2. Категория «образование» является второй и третьей по популярности в магазинах мобильных приложений компаний Google и Apple соответственно, что составляет в целом около 500 000 образовательных приложений (или 8 % от их общего количества) [31].

Добавим к вышеизложенному и то соображение, что, несмотря на растущий спрос, в настоящий момент накоплено недостаточно теоретической и эмпирической информации о мобильном обучении, что делает его перспективным объектом изучения.

1.2. Мобильное обучение

Несмотря на растущий интерес к *мобильному обучению*, до сих пор не существует единой, общепринятой дефиниции соответствующего термина.

Отчасти это связано с интенсивным развитием технологий, что приводит к постоянному появлению новых функций и возможностей, которые теоретики образования не успевают осмысливать и терминологизировать в общепринятых научных границах. Кроме того, сам концепт мобильности обучения предполагает несколько трактовок: содержательно он может быть а) ориентирован на формальную сторону процесса, то есть подчеркивать его сложную техническую природу, б) либо опираться на «пространственную» трактовку мобильности как на способ преодоления проблемы расстояния между субъектами коммуникации. Исследователи могут учитывать ту или иную точку зрения, а в ряде случаев контаминировать их в своих рассуждениях.

В зарубежной литературе теория мобильного обучения представлена достаточно широко. Так, в статье «Рекомендации ЮНЕСКО по политике в области мобильного образования» дается следующее определение обсуждаемого феномена: «Мобильное обучение подразумевает использование мобильной технологии как по отдельности, так и совместно с другими информационными и коммуникационными технологиями (ИКТ), для организации учебного процесса вне зависимости от места и времени.

Обучение может принимать различные формы; с помощью мобильных устройств учащиеся получают доступ к образовательным ресурсам, связываются с другими пользователями, создают контент в учебном классе и за его пределами. Кроме того, мобильное обучение включает в себя мероприятия, необходимые для достижения целей обучения, например, эффективное управление школьными системами, совершенствование взаимодействия между образовательными учреждениями и семьями учащихся» [14].

К. Ассад в работе «Mobile Learning Conceptual Framework For Higher Education in Developing Countries» подчеркивает технические возможности обучения студентов с помощью мобильных устройств. Типичные примеры таких устройств – сотовые телефоны, смартфоны и карманные компьютеры; планшетные ПК, ноутбуки и персональные медиаплееры также относятся к этой категории [22]. Пространственный аспект подчеркивается в дефиниции, предложенной Э. Шмидт Хэнбидж и ее соавторами: «Мобильное обучение предполагает использование мобильных устройств для передачи электронных учебных материалов со встроенными стратегиями обучения, обеспечивающими доступ к знаниям из любого места и в любое время» [29].

В отечественной педагогике термин «мобильное обучение» понимается достаточно широко. Согласно образовательному стандарту РФ (ГОСТ Р 52653-2006), мобильное обучение включает в себя обучение с помощью мобильных устройств, не ограниченное местоположением или изменением местоположения учащегося [10]. Е.В. Рублева в работе «От e-learning к m-learning: традиции и новации» определяет «мобильное обучение как принцип обучения, характеризующийся предоставлением учебного контента в виде приложений для мобильных платформ (iOS, Android)» [16: 47].

Другие российские исследователи не выделяют мобильное обучение как принципиально новую дополнительную форму обучения, включая ее в состав учебно-методического комплекса, обеспечивающего доступ к той или иной информации, необходимой в рамках традиционного обучения [17].

В данной работе мы рассматриваем мобильное обучение как новую форму, опираясь на определение Х. Комптон: «Мобильное обучение – это обучение в различных контекстах через социальное и контентное взаимодействие с помощью личных электронных устройств» [25]. Данная дефиниция является опорной в нашем исследовании, так как в ней отражены следующие ключевые характеристики мобильного обучения, отличающие его от всех других видов:

1. Возможность обучения в различных контекстах и быстрое переключение внутри них.
2. Возможность социального взаимодействия непосредственно при использовании электронного устройства.
3. Прямое взаимодействие с обучающим контентом.
4. Использование личных электронных устройств.

Обсудим более подробно каждую из названных характеристик.

В англоязычных источниках понятие *контекст* (англ. *context*) применительно к образованию подразумевает среду, в которой происходит процесс обучения. В более широком смысле **контекст** обозначает факторы, влияющие на образовательный процесс (например, общество, родители и т.д.) Он может включать участников образовательного процесса, конкретный объект изучения, а также окружающую обстановку [33].

В последнем случае под контекстом подразумевается физическая среда, в которой происходит процесс обучения: учебная аудитория, общедоступная локация, социальное пространство и т.п.

Отличительной чертой мобильного обучения являются как раз быстрая смена пространственных координат (локаций) и отсутствие привязки к какой-либо из них: пользователи могут подключаться к образовательному контенту в любом месте и в любое время – главным условием является лишь доступ к интернету и исправность используемого устройства. Так, обучение может происходить во время путешествий, ходьбы, работы, поездки на общественном транспорте.

Ряд исследователей предполагают, что данный тип обучения является мобильным по трем параметрам: пространство, время и сфера жизненной активности субъекта. Пользователи могут учиться на работе, дома или в свободное время. Обучение может иметь различные целеполагания, а значит, применяться в различных жизненных ситуациях, сферах и обстоятельствах, таких как подготовка к работе, самосовершенствование или развлечение.

Оно, безусловно, мобильно и в аспекте времени, поскольку может проходить в разные периоды дневной активности, в рабочие дни или выходные [42].

Основное назначение мобильных устройств – служить оперативным инструментом коммуникации и способствовать **социальному взаимодействию** между пользователями. Доступ к интернету и функции современных гаджетов позволяют находиться на связи практически круглосуточно, находясь в любой точке мира.

Эти особенности мобильных устройств активно используются и в мобильном обучении: например, языковое приложение *Busuu* совмещает функции образовательного ресурса и социальной сети, где обучающиеся могут 1) общаться с носителями языка и тем самым 2) практиковать речевые навыки.

Если же мы рассматриваем мобильное обучение как дополнительный инструмент в рамках традиционного, то с его помощью возможна организация групповой и проектной работы обучающихся, подразумевающая как раз социальное взаимодействие [26]. Модель социального взаимодействия реализуется и в чат-ботах – программах, распознающих человеческую речь и способных генерировать подходящий по содержанию и грамматически корректный ответ. Работа с чат-ботом схожа с коммуникацией в мессенджерах – одним из самых популярных способов общения с помощью мобильных устройств [28].

Обучающий контент включает в себя методические материалы, упражнения и задания, доступ к которым осуществляется непосредственно в формате «здесь и сейчас». Это обусловлено тем, что мобильные устройства не привязаны к месту и времени, соответственно, обучающиеся могут сами выбрать удобный формат усвоения знаний. Прямой доступ к контенту связан также с мультимедийностью и гипертекстуальностью: интерфейс обучающих мобильных приложений, например, позволяет осуществлять более быстрый переход к необходимому материалу в сравнении с традиционными учебниками, словарями, пособиями и т.п. Исследователи полагают, что

данная характеристика способствует увеличению интенсивности обучения [6]. Более того, пользователи могут адаптировать контент под свои персональные требования в соответствии с целью обучения и когнитивным особенностями.

Благодаря достижениям в области технологий мобильное обучение может осуществляться через широкий спектр **мобильных устройств**, включая мобильные телефоны, небольшие планшеты, MP3/MP4 плееры, iPod touch, устройства для чтения электронных книг, игровые консоли, цифровые словари и др. Популярность данных устройств возрастает с каждым годом: операционные системы и дизайн постоянно обновляются с учетом потребностей и вкусов массового потребителя.

Из перечисленных устройств наиболее предпочтительным и популярным являются мобильные телефоны, так как они представляют собой основное средство социальной коммуникации и связи [35]. Функционал мобильных телефонов упростил и ускорил доступ к информации [23], но, что не менее существенно, – расширил коммуникативные возможности пользователей, увеличив число каналов связи. В нашем случае это приводит к тому, что учащиеся принимают участие в обучении, одновременно активируя свои социальные связи с другими субъектами.

Итак, в связи с широким проникновением мобильных телефонов в образование в последнее десятилетие наблюдается активная интеграция мобильных технологий в практику традиционного обучения. В свою очередь это приводит к формированию новой научной парадигмы в границах педагогической теории, методологии обучения, а также методики преподавания конкретных дисциплин.

Подтверждением названных процессов является формирование новой образовательной технологии в методике преподавания иностранных языков – так называемой *Mobile assisted language learning* (сокр. *MALL*) – обучения иностранным языкам с помощью мобильных устройств. Данный подход рассматривается в следующем разделе.

1.3. Обучение иностранным языкам с помощью мобильных устройств

Обучение иностранным языкам с помощью мобильных устройств (далее – *MALL*) соединяет в себе элементы компьютерного обучения языку (*Computer Assisted Language Learning, CALL*) и мобильного обучения.

Термин *CALL* появился в англоязычной методике преподавания языка в 1980-х гг., изначально базируясь на принципах бихевиоризма и программного обучения.

Существуют множество дефиниций соответствующего понятия, но основополагающим является определение М. Леви: *CALL* как «поиск и изучение компьютерных приложений применительно к преподаванию языка и его изучению» [34]. Синонимами термина в русскоязычной научной литературе можно считать не устоявшиеся словосочетания «обучение иностранным языкам с компьютерной поддержкой» или «компьютерное обучение иностранным языкам». Проблема полисемии и неточного перевода в целом характерна для начального периода освоения англоязычных терминов, за которыми стоят методические новации, поэтому, во избежание рассогласования понятийного аппарата, в данной работе используются англоязычные аббревиатуры.

Традиционно приложения и программы, применяемые в рамках *CALL*, содержали задания-стимулы, на которые обучающиеся должны были ответить в специальном окне. Хотя оценивание и обратная связь были включены в функционал многих программ, что позволяло обучающимся осуществлять самопроверку, ранние образцы *CALL* были откровенно механистическими, предполагая лишь типовые тестирования, не подразумевающие активную включенность в учебный процесс.

Однако развитие технологий значительно расширило инструментарий *CALL*: достижения индустрии компьютерных игр и виртуальных миров нашли свое применение и в педагогике.

Например, ряд современных исследований посвящены *Second Life* – виртуальному миру с элементами социальной сети, который насчитывает свыше 1 млн активных пользователей. Виртуальные миры интересны тем, что в них отсутствуют заданные сюжетом задания, присущие обычным играм; вместе этого пользователи самостоятельно выбирают вектор развития своего виртуального персонажа и могут участвовать в сообществах по интересам, создавать виртуальные товары или предметы искусства, общаться в чате или голосом, путешествовать по многочисленным примечательным местам виртуального мира [30].

Кроме того, в рамках *CALL* возможна организация обучающих веб-квестов – «виртуального пространства, в котором достижение игровых целей связано с успешным выполнением учебных заданий» [11, 2018: 98]. Более подробно технология веб-квеста применительно к мобильному обучению рассмотрена в разделе 1.5.

На данный момент не существует общепринятой точки зрения относительно типологической взаимосвязи *CALL* и *MALL*. Некоторые исследователи полагают, что последнее является производным от *CALL*, поскольку в обоих случаях обучение происходит с помощью технических устройств [15]. Разница в технической инструментарию в данном случае не представляется существенной: функционал *CALL* значительно изменился с даты появления. Другие авторы придерживаются той точки зрения, что *MALL* все же является отдельным видом обучающих технологий, так как использование портативных мобильных устройств позволяет внедрять новые способы обучения, отличные от тех, что используются в *CALL*.

Автор данной диссертационной работы придерживается именно второго подхода, что обусловлено следующими причинами:

1. Использование портативных мобильных устройств является ключевым отличием *MALL* от *CALL*: технические характеристики мобильных устройств снимает пространственный барьер и позволяют обучающимся свободно выбирать подходящую именно

им локацию. Персональные же компьютеры и даже ноутбуки более прочно связаны с пространственными координатами, кроме того, для их работы требуется большее количество условий (бесперебойная подача электричества, возможность подсоединения к локальной сети Интернет или Wi-Fi, соответствие операционной системы требованиям обучающих программ и приложений и т.д.).

2. Интенсивное расширение пространственных границ приводит к переосмыслению самого понятия «образовательная среда»: с помощью мобильных устройств обучающиеся могут либо одновременно присутствовать в нескольких контекстах, либо быстро переходить из одной среды в другую, тогда как возможности *CALL* в данном случае ограничены.
3. Немаловажную роль играют и технические характеристики: в частности, процесс создания компьютерных программ, игр для настольных компьютеров и ноутбуков значительно отличается от создания мобильных приложений. Разница технологических процессов влияет и на результаты языкового обучения.

Таким образом, разделять феномены *CALL* и *MALL* и соответствующие им понятия, на наш взгляд, вполне целесообразно.

MALL как новая образовательная технология включает в себя следующие принципы разработки учебного материала:

- ориентацию на пространственно-временный контекст;
- отсутствие линейной и последовательной подачи заданий, вместо этого – возможность реализации нескольких сценариев, в зависимости от выбранного ответа;
- наличие гипертекстуальности, позволяющей быстро переключаться от одного вида деятельности к другому;
- высокую адаптивность к потребностям пользователя.

Одной из основных тенденций развития *MALL* является его интеграция в систему традиционного образования с сохранением его базовых

методических принципов. Мобильные технологии в таком случае предоставляют возможности создания дополненной реальности в необорудованной аудитории, что позволяет использовать дополнительные материалы в различных формах. Для данного подхода характерна также вариативность заданий. Например, блоги и социальные сети, мобильные мультимедийные инструменты, мобильные онлайн упражнения могут использоваться как основа для создания различных типов языковых и речевых заданий. Другим важным аспектом *MALL* реализацию принципа индивидуализации обучения в аудиторной работе [1, 2017: 40].

П.В. Сысоев, рассматривая применение мобильных технологий в обучении иностранным языкам, отмечает, что методические функции одних и тех же инструментов мобильного обучения будут различаться в рамках изучения разных дисциплин. Так, в контексте обучения иностранному языку можно выделить следующие методические функциями мобильных технологий:

- развитие речевых умений;
- развитие языковых навыков речи;
- формировании социокультурной и межкультурной компетенций обучающихся [18: 122-125].

Одной из форм организации мобильного обучения иностранным языкам являются мобильные приложения. Информация о данной форме представлена в следующем разделе.

1.4. Мобильные приложения для изучения иностранных языков

Согласно предварительному национальному стандарту Российской Федерации 277-2018 «Сравнительные испытания мобильных приложений для смартфонов», мобильное приложение представляет собой «программное обеспечение, предназначенное для работы на смартфонах, планшетах и других мобильных устройствах» [12]. Мобильные приложения имеют

широкую сферу применения: так, существуют фитнес-приложения, замеряющие основные показатели тренировок и рассчитывающие оптимальный рацион питания; большой популярностью пользуются фото- и видеоредакторы; существует приложения для знакомств и т.д.

Как уже было отмечено в разделе 1.1., категория «образование» является одной из ключевых в магазинах App Store и Google Play Store. Пандемия 2019-2021 гг., вызванная распространением новой коронавирусной инфекции, значительно повлияла на популяризацию обучающих приложений: так, в первом квартале в App Store было скачано 470 млн. таких приложений, в Google Play Store – 466 млн. Обе платформы показали самый высокий уровень скачиваний за указанный период [44]. Приложения для изучения иностранных языков традиционно входят в рейтинг популярных / наиболее скачиваемых. Информационный поиск, проведенный автором магистерской диссертации, показал, что на 26.03.2021

- в русскоязычной версии App Store, в топ-чарте бесплатных приложений были представлены:
 1. EWA: Учи английский, испанский.
 2. Duolingo.
 3. Cake – Английский язык.
 4. Busuu: уроки – изучение языков.
 5. Lingokids – Английский для детей;
- в русскоязычной версии App Store ряд платных приложений представили:
 1. Полиглот 16 – Английский язык.
 2. Полиглот – английские слова.
 3. Таджвид.
 4. Полиглот 32 – английский язык.
 5. toPhonetics – Транскрипция;
- в русскоязычном сегменте Google Play Store были представлены следующие приложения:

1. Hirogana Pro.
2. Write it! Japanese.
3. Французский для начинающих.
4. Infinite Japanese.
5. Выучить английский язык.
6. Испанский для начинающих.
7. Немецкий для начинающих.
8. Infinite Korean.
9. Write it! Korean.
10. Английский для начинающих.

Одной из наиболее значимых методических проблем в сфере мобильного обучения является разработка критериев для классификации мобильных приложений, которые могут использоваться в процессе обучения. Это обусловлено тем фактом, что на рынке представлено настолько большое разнообразие образовательных приложений, что создание единой, унифицированной классификации весьма затруднено. Исследователи могут опираться на различные характеристики мобильных приложений, используя их в качестве критериев систематизации.

Так, например, в классификации С.В. Титовой опорным критерием является направленность мобильных приложений: автор выделяет дидактические (обучающие) мобильные приложения, которые могут использоваться для развития навыков 4 видов речевой деятельности, и инструментальные мобильные приложения, не предназначенные для образовательных целей (см. таблицу 1).

Классификация мобильных приложений для изучения иностранных языков

Таблица 1



Обучающие мобильные подразделяются автором классификации на три группы в зависимости от возможности их применения и степени интеграции в образовательный процесс:

- Мобильные приложения в дополнение к существующим учебным пособиям и курсам, применяемые как для аудиторной, так и для внеаудиторной работы.

- Приложения для самостоятельного изучения учебной дисциплины, которые могут использоваться в качестве дополнительного материала преподавателем.
- Приложения для дистанционной формы обучения (мобильного обучения), в которых содержится весь основной обучающий материал по дисциплине [19: 9].

Другими критериями систематизации существующих приложений может являться целевая аудитория, тематика и представленные типы заданий. В таком случае выделяются приложения первого, второго и третьего уровня. Критерии классификации представлены в таблице 2 [Gangaiamaran, Pasupathi, 2017].

Классификация мобильных приложений для изучения иностранных языков

Таблица 2

	Первый уровень	Второй уровень	Третий уровень
Целевая аудитория	Дети	Подростки	Студенты, взрослые, изучающие язык самостоятельно
Возраст	3-10 лет	12-17 лет	От 18 и старше
Темы	Алфавит, произношение звуков, лексика базового уровня	Грамматика, говорение, чтение, письмо в соотношении со школьным материалом	Грамматика, говорение, чтение, письмо в зависимости от уровня и целей

А.П. Авраменко и В.Н. Шевченко рассматривают мобильные приложения в качестве инструмента геймификации, способного сформировать коммуникативную компетенцию у обучающихся, и отмечают, что мобильные приложения могут быть направлены на развитие разных аспектов данной компетенции [1, 2017: 66]. Под коммуникативной компетенцией понимается способность решать актуальные для учащихся задачи общения в бытовой, учебной, производственной и культурной жизни с помощью средств иностранного языка; умение учащегося пользоваться фактами языка и речи для достижения целей общения [2, 2009: 98].

Другой важной компетенцией является языковая, подразумевающая владение системой сведений об изучаемом языке по всем его уровням: фонемном, морфемном, лексическом, синтаксическом и умение пользоваться данными знаниями на практике [2, 2009: 362]. Примерами приложений и сервисов, которые могут использоваться для развития данной компетенции, являются «Duolingo», «Quizlet», «Practice English Grammar», «Merriam Webster Dictionary», «LearnEnglish Kids: Phonics Stories», «Lingualeo» и др.

Например, сервис «Lingualeo» включает в себя интерактивные обучающие задания по аудио- и видеозаписям, письменным текстам, упражнения, тесты и т.п., направленные на развитие языковой компетенции. Сервис «Quizlet» может использоваться на ПК и на мобильных устройствах, позволяет создавать карточки с лексикой для ознакомлений с ней и для ее запоминаний, а также предлагает последующие упражнения на тренировку и закрепление изученной лексики. Приложение «Practice English Grammar» позволяет осуществлять тренировку лексики и грамматики с помощью упражнений следующих типов: составление предложений из набора слов, тест с выбором ответа, аудирование с ответами на вопросы и т.д. [1, 2017: 66-67].

На развитие речевой компетенции – владения способами формирования и формулирования мыслей с помощью языка и умения использовать данные способы для восприятия и порождения речи [2, 2009:

251] направлены различные мобильные сервисы. Это «SeaSaw», «SpeakingPal», «VoiceThread» и др. Например, коммуникативный сервис «SeaSaw» позволяет записывать собственные аудиозаписи и видеозаписи для тренировки речевых навыков [1, 2017: 67].

На развитие социокультурной компетенции – способности использовать социокультурные знания в процессе межкультурного общения [2, 2009: 286] – нацелены разнообразные электронные продукты. Это – «Memrise», «Story Maker», «ESLvideo» и др. Так, например, приложение «Memrise» предлагает широкий выбор тем для изучения (искусство, наука, развлечения и т.д.), а также различные виды заданий [1, 2017: 68].

Рассмотрим, как осуществляется обучение иностранным языкам **на примере нескольких мобильных приложений.**

В приложении *Memrise* (см. рисунок 1) основополагающим является принцип интервального повторения. В данном случае обучающиеся повторяют пройденный учебный материал с определенным, постоянно возрастающим интервалом. Таким образом пользователи могут не только пополнять словарный запас, но и работать над фонетикой: при выборе начального уровня обучения в приложении открываются короткие видеоролики, в которых носители языка повторяют различные буквы алфавита, общеупотребимые слова с повторяющимися слогами (например, «мама»), часто используемые фразы. Так обучающиеся могут не только усваивать правильное произношение на слух, но и акцентировать внимание на работе артикуляционного аппарата. В результате, приложение *Memrise* можно включать на этапе постановки произношения, а также при корректировке уже имеющихся навыков.

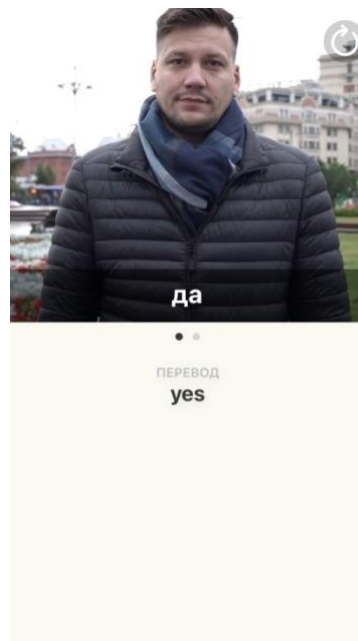


Рисунок 1. Образец задания приложения Memrise.

Приложение *Duolingo* (см. рисунок 2) может использоваться как дополнительный инструмент при изучении русского синтаксиса на разных уровнях владения языком. Значительная часть упражнений направлена на формирование фраз путем упорядочивания слов: из предложенных вариантов пользователям необходимо составить одно предложение в соответствии с грамматическими нормами и коммуникативной логикой. Иногда к таким заданиям добавляются функции перевода. При выполнении подобных заданий доступна функция «прослушать предложение», что также позволяет запоминать нормы произношения.

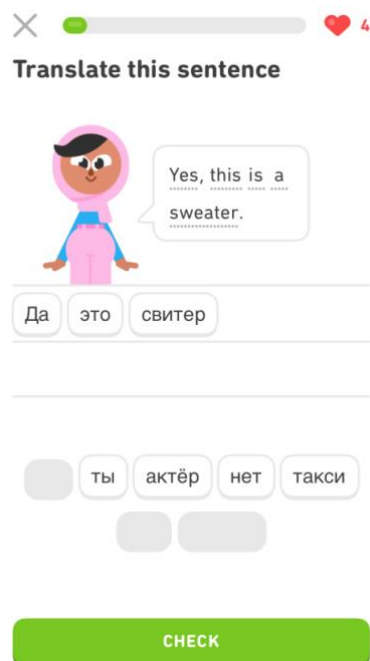


Рисунок 2. Образец задания приложения *Duolingo*

Приложение *Busuu* (см. рисунок 3) содержит примеры реальных коммуникативных ситуаций, которые варьируются в зависимости от заданного уровня. Обучающиеся не только повторяют грамматические правила и конструкции, но видят и практическое применение пройденного материала в модели диалога. В приложении содержатся справочные материалы, поясняющие различные нюансы русского языка: например, выбор местоимений «ты» или «вы» при обращении к другому человеку.

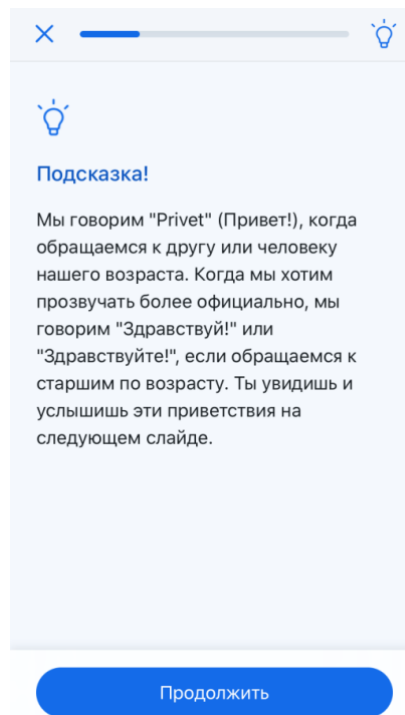


Рисунок 3. Образец задания приложения *Busuu*.

Таким образом, функционал мобильных приложений и особенности мобильного обучения значительно расширяют методологические возможности преподавателя и обучающихся. Игровая подача материала, удобный и яркий интерфейс, возможность самопроверки и индивидуальной настройки делают мобильные приложения эффективным инструментом для поддержания интереса обучающихся, а также позволяют выйти за рамки традиционной модели обучения [45; 46].

1.5. Технология квеста в содержательном контексте мобильных и информационных технологий

Одной из современных, стремительно развивающихся образовательных технологий является разновидность квеста, которая осуществляется в условиях виртуального 3D-пространства или виртуальных миров – вебквест или киберквест.

Применение квестов в образовательном процессе не является новой технологией, однако развитие возможностей Интернета и появления различных ИКТ информационно-коммуникационных технологий) значительно расширило инструментарий данной технологии.

Впервые термин *вебквест* (*webquest*) был использован в 1995 г. Б. Доджем, профессором государственного университета Сан-Диего (США). Основу данной концепции составляло использование Интернета в качестве инструмента, с помощью которого можно было бы решать образовательные проблемы, делая выводы из найденной информации. Вебквест в таком случае рассматривался как ориентированная на запросы деятельность, в которой вся информация либо ее часть, используемая обучающимися, поступает из сети Интернет, и при необходимости дополняется видеоконференцсвязью [27].

По Б. Доджу, вебквест состоит из шести модулей: введение, постановка задачи, ресурсы, процесс, оценка и заключение. На этапе введения обучающиеся знакомятся с основной темой, далее – с деятельностью, которую необходимо выполнить в рамках вебквеста (постановка задачи). Затем обучающимся предоставляются веб-ссылки, где они могут найти необходимую информацию (ресурсы). В модуле «процесс» преподаватель (или инструктор) перечисляют необходимые шаги для успешного выполнения задачи, также презентуя критерии оценивания итоговой работы (оценка). Результаты суммируются после того, как обучающиеся анализируют выполненную работу (заключение) [27].

Технология вебквеста получила широкое распространение в разных странах и вызвала активный интерес. В мировой образовательной практике она используется достаточно широко, однако ее потенциал еще недостаточно изучен.

Собственными разработками в данной области обладают следующие образовательные учреждения: Ратгерский университет (Нью-Джерси, США), Тулейнский университет (Луизиана, США), Университет Цинциннати (Огайо, США), Университет Новой Англии (Австралия), Университет

искусств в Цюрихе (Швейцария) и ряд других. Похожие технологии были взяты на вооружение Гарвардским (США) и Оксфордским университетами (Великобритания), Институтом Сервантеса (Испания) и Институтом Гёте (ФРГ). Большинство указанных университетов разрабатывают виртуальные миры в качестве ресурса обучения.

Российские высшие учебные заведения также занимаются разработкой и внедрением вебквестов. Так, в 2016–2017 гг. Государственный институт русского языка им. А.С. Пушкина реализовал проект по формированию многоуровневого квеста по русскому языку и образованию на русском в 3D-средах «Приключения Смарткота». Проект включает в себя банк заданий, 3D-среды киберквеста, состоящих из не менее чем из 30 игр (локаций), распределенных по уровням и тематике. По мнению авторов, «использование технологии киберквеста позволяет добиться не только высокой степени наглядности в игре, а, следовательно, в нашем случае, и в обучении, но и большей вовлеченности учащихся в образовательный процесс, снижения эффекта психологического дискомфорта, возникающего, например, при общении на иностранном языке (даже изучаемом), а также повышения общей мотивации к дальнейшему обучению» [11, 2018: 99].

И.Н. Емельянова определяет вебквест как «исследовательски ориентированную деятельность, в которой вся информация добывается из Интернета», [5, 2016: 16]. Вебквесты наряду с комплексными ситуационными задачами, деловыми играми, форумами, тестами и др. относятся к интерактивным формам работы. Принципиальное отличие интерактивных форм работы от традиционных заключается в создании особой ситуации овладения знаниями. Основные характеристики данной ситуации:

- групповое взаимодействие, направленное на выполнение образовательной задачи;
- самостоятельное привлечение необходимой информации из различных источников;

- овладение новым знанием;
- получение нового социально или профессионально значимого опыта [5, 2016: 16].

Функционал мобильных приложений позволяет значительно расширить возможности технологии вебквестов, в первую очередь благодаря размытости пространственных границ. Так как мобильные устройства позволяют свободно менять географические локации, то при реализации вебквеста становится возможным соединение методического материала с объектами – опорными точками из окружающей среды. Это, в свою очередь, приводит к осуществлению концепции множественных контекстов, поскольку обучающиеся одновременно погружаются и в учебный материал, и в окружающую среду [11].

Пример учебной ситуации подобного рода описан в работе К. Тэйлор *Learning Along Lines: Locative Literacies for Reading and Writing the City*. В рамках исследования шесть подростков от 12 до 15 лет путешествовали по запланированному городскому маршруту с портативным GPS-устройством *Garmin*, чтобы создать с помощью маршрутных линий определенное изображение или слово. Задание состояло из пяти этапов. Первый этап включал в себя изучение самой концепции «рисования» с помощью GPS и обсуждение данной техники. На втором этапе было осуществлено планирование предполагаемого маршрута. Третья фаза заключалась непосредственно в самом «рисовании» с помощью GPS, во время которой участники эксперимента «прогуливали» свое запланированное слово или изображение по окрестностям с устройством в руке. Следующей ступенью стала презентация полученных изображений с последующим обсуждением. Пятая и заключительная фаза исследования состоялась несколько месяцев спустя; в ее рамках автор исследования встречалась с городскими планировщиками, картографами, местными заинтересованными сторонами из администрации города и семьями участников для презентации результатов более широкой аудитории [41].

Вследствие того, что вебквест является новой технологией, чей потенциал еще исследуется методистами и педагогами, в настоящее время существует несколько равнозначных дефиниций и номинаций, используемых зарубежными и отечественными авторами, – различающихся в том числе и по орфографическому оформлению:

- вебквест;
- веб-квест;
- киберквест;
- web-квест,
- 3D-квест
- киберквест.

Также актуальной проблемой при исследовании технологии вебквеста является разработка показателей и критериев оценки образовательного продукта, включающего в себя элементы данной технологии. Ниже представлена концепция И.Е. Емельяновой, в которой предложены следующие показатели: командная работа, качество аналитики, качество текста, качество оформления (см. таблицу 3) [5].

Показатели и критерии оценки вебквеста

Таблица 3

Показатели	Представление (удовлетворительно)	Знание (хорошо)	Владение (отлично)
Командная работа	Работа шла разрозненно, не было достаточного взаимопонимания в группе на различных этапах работы	Присутствовали взаимопонимание, взаимопомощь, но результат достигался благодаря активной работе отдельных членов группы	Работа шла слаженно, эффективно, присутствовал командный дух, результат — это работа всех и каждого в отдельности
Качество аналитики	Фактически копируется информация из предложенных источников, отсутствует критический взгляд на проблему, собственная идея не выражена	Анализируются различные точки зрения, но собственные выводы не сделаны. Собственная идея (идеи) в общих чертах наметилась, но не имеет достаточной определенности	Демонстрируется критический анализ материала. Имеется собственная оригинальная идея, которая достойна публичного обсуждения
Качество текста	Материал соответствует теме, но логически не выстроен, не содержит четкого ответа на поставленный вопрос	Точность и структурированность информации присутствует. Имеются стилистические погрешности	Четкое и логичное представление материала, текст хорошо структурирован и отредактирован
Качество оформления	Материал подан внешне малопривлекательно	Работа оформлена хорошо, но похожа на другие	Имеются собственные дизайнерские находки

Таким образом, технология вебквестов позволяет актуализировать учебный материал в яркой и динамической форме, в рамках которой происходит постоянная смена режимов когнитивной деятельности, что может положительным образом сказаться на усвоении материала. Игровая

подача и наличие последовательных заданий меняют отношение к процессу обучения и способствуют восприятию обучения как интересного и приятного занятия. Возможность соединить технические преимущества мобильных устройств с учебными материалами, а кроме того – с передвижениями в реальном пространстве значительно расширяет сферы применения вебквеста.

Выводы по главе 1

Развитие информационных технологий оказало существенное влияние на различные сферы современного общества, включая образование в целом и педагогическую методiku в частности. В результате соединения образовательных концепций и информационно-коммуникационных технологий образовался новый сегмент рынка – *EdTech*, направленный на организацию процесса обучения с помощью различных технических средств. Одним из способов реализации данной концепции является мобильное обучение – «обучение в различных контекстах через социальное и контентное взаимодействие с помощью личных электронных устройств» [25]. Этот вид обучения обладает следующими отличительными характеристиками:

- возможность обучения в различных контекстах и быстрое переключение внутри них;
- возможность социального взаимодействия непосредственно при использовании электронного устройства;
- прямое взаимодействие с обучающим контентом;
- использование личных электронных устройств.

Осуществление данного вида обучения возможно с помощью мобильного приложения – «программного обеспечения, предназначенного для работы на смартфонах, планшетах и других мобильных устройствах» [ПНСТ 277-2018, 2018]. Согласно данным из доклада организации Holon IQ «Топ-500 глобальных образовательных приложений», только в 2018 г. 2 млрд. пользователей по всему миру имели мобильные устройства; в будущем прогнозируется увеличение этих показателей.

«Образование» является одной из самых популярных содержательных категорий в магазинах мобильных приложений компаний Google и Apple, составляя в целом около 500 000 образовательных приложений (или 8 % от их общего количества) [31]. Пандемия, вызванная новой коронавирусной

инфекцией, значительно повлияла на популяризацию обучающих приложений, а отсюда и на количество скачиваний образовательных приложений.

Широкой популярностью на рынке мобильных приложений пользуются те, которые направлены на изучение иностранных языков. Функционал таких приложений позволяет включать задания на аудирование, грамматику и лексику, презентуя учебный материал в игровой форме. Использование мобильных приложений в учебном процессе может существенно расширить методологические возможности преподавателя и обучающихся, а также выйти за рамки традиционной модели обучения.

Возможность быстрого переключения внутри разных контекстов, а также смены пространственных координат позволяют внедрить в мобильное обучение технологию вебквеста, соединив ее с реальным передвижением в пространстве. Разработка материала в рамках данной технологии представлена в следующей главе.

ГЛАВА 2

МОБИЛЬНЫЙ ЯЗЫКОВОЙ КВЕСТ В РАМКАХ ДИСЦИПЛИНЫ «ПРАКТИЧЕСКИЙ КУРС РУССКОГО ЯЗЫКА» ДЛЯ ИНОСТРАННЫХ ОБУЧАЮЩИХСЯ

В данной главе представлена авторская разработка мобильного квеста для дисциплины «Практический курс русского языка». Автор магистерской диссертации самостоятельно разработал данный квест, а также протестировал и апробировал его на занятиях с обучающимися иностранцами. В реализации квеста участвовали:

- студент четвертого курса Красноярского педагогического университета имени В.П. Астафьева, обучающийся по программе «Лингвистика и перевод»;
- аспирант Красноярского педагогического университета имени В.П. Астафьева, обучающийся по программе «Русский язык»
- студенты третьего курса Сибирского федерального университета, обучающиеся по программе «Лингвистика».

2.1. Мобильный языковой квест с элементами экскурсии: принципы и преимущества использования

Технология квеста часто используется в традиционных экскурсиях, направленных на изучение окружающего пространства в игровой форме: так, заранее составленный маршрут дополняется различными заданиями, а участники экскурсии меняют пассивную роль слушателя на роль активного исследователя [4]. Можно выделить следующие дидактические принципы, лежащие в основе организации педагогического квеста:

- деятельностный принцип: участник самостоятельно добывает знания, а не получает их в готовом виде;

- принцип целостности: формируется обобщенное системное представление об окружающем мире, об определенных сферах окружающей действительности;
- принцип психологического комфорта: организуется диалогическое общение, создается доброжелательная атмосфера, ориентированная на реализацию основных идей педагогики сотрудничества;
- принцип творчества – ориентация на творческое начало всех участников [3].

Автор магистерской диссертации выбрал для разработки такой тип квеста, как мобильная квест-экскурсия (или экскурсия с элементами квеста), которая позволяет пройти экскурсионный маршрут с помощью специальной программы, без экскурсовода или ведущего. Мобильные приложения выводят участников в режим офлайн: игроки приходят на место, указанное как начальная точка экскурсии, и далее перемещаются по маршруту, следуя подсказкам, содержащимся в мобильном телефоне или планшете, решают задачи, используя подсказки по необходимости или пропуская отдельные задания по желанию; даже если пропустить все задания, приложение все равно проведет пользователи по всему маршруту.

Эффективность мобильного вебквеста в режиме экскурсии обусловлена следующими причинами, составляющими преимущества данной технологии:

1. Вебквесты в полной мере воплощают такую характеристику мобильного обучения, как наличие множественных контекстов. При прохождении маршрута обучающиеся одновременно ориентируются и на учебный материал, представленный в заданиях, и на пространственные координаты.
2. Включение элементов экскурсии способствует усвоению лингвокультурологической информации, так как при прохождении квеста обучающиеся ориентируются на достопримечательности

города, актуализируют ранее усвоенные знания, а также приобретают новые.

3. Наличие элементов геймификации – прохождение квеста на время, получение баллов за правильные ответы, включение заданий, головоломок и т.п. – имеют соревновательный эффект, что положительно сказывается на усвоении материала.
4. Формату квеста соответствует лексическая тема «город», изучаемая иностранными студентами на всех уровнях.

Для организации дальнейшей работы был разработан и внедрен следующий термин – *мобильный языковой квест* (далее для сокращения используется вариант «квест»). Это обусловлено формирующимся понятийным аппаратом для обозначения подобных технологий; так, в различных источниках встретить различные вариации: «квест», «вебквест», «веб-квест», а также «web-квест», «3D-квест» и «киберквест». Так как в рамках данной магистерской диссертации исследуется мобильное обучение в контексте изучения русского языка как иностранного, для автора работы было принципиально подчеркнуть наличие всех ключевых особенностей данного типа обучения, а также сделать акцент на изучение языка. Таким образом, под дефиницией «мобильный языковой квест» подразумевается ориентированная на усвоение и практику языка деятельность, в которой вся информация либо ее часть, используемая обучающимися, представлена в специально подобранном/разработанном мобильном приложении.

2.2. Мобильный языковой квест с элементами экскурсии: этапы разработки

Разработка мобильного языкового квеста осуществлялась автором магистерской диссертации с помощью программы “Surprise Me” [40]. Данная платформа позволяет проектировать экскурсии с элементами квеста, загружать фотографии и аудиозаписи и включать различные задания: вопросы с множественным выбором, вопросы со свободным ответом.

Функции программы предусматривают не только начисление баллов за правильные ответы, но и снятие штрафных очков за ошибочные.

Подготовка квеста проходила в период с 1 апреля по 1 мая 2021 г. и состояла из следующих этапов:

1. Составление экскурсионного маршрута по городу Красноярску с учетом локальных достопримечательностей. Главным критерием при отборе точек маршрута являлись расположение локаций (центр города) и культурно-историческая значимость объектов.
2. Выбор лексических и грамматических единиц, необходимых для прохождения квеста и соответствующих теме «город».
3. Разработка заданий, вопросов и критериев оценивания.
4. Внесение материалов в программу “Surprise Me”, составление текста экскурсии.
5. Предварительное тестирование квеста с последующей его корректировкой.
6. Апробация квеста.
7. Получение обратной связи от участников квеста.
8. Обработка результатов.

В качестве точки сбора выбраны главный вход в Центральный парк Красноярска (Парк культуры и отдыха имени А. М. Горького), основанный в 1828 г. и расположенный со стороны улицы Карла Маркса, Парк является популярным местом для встреч и, связывая центр города с левобережной набережной реки Енисей, представляет собой приметную городскую локацию, удобную для ориентации в городе.

Еще одной точкой, отмеченной на карте, стал памятник А.С. Пушкину на территории Центральный парка.

Другой пункт маршрута – дом мещанина О.Т. Колесникова, расположенный по адресу ул. Горького, 9, в пешеходной зоне исторического квартала. Данный объект отреставрирован как памятник архитектуры

регионального значения и связан с историей города и деревянного зодчества начала XX века.

Далее маршрут приводит участников квеста к католическому Храму Преображения Господня, расположенному по адресу ул. Декабристов, 20, образцу неоготической архитектуры XIX-XX вв., в котором сегодня открыт концертный зал органной и камерной музыки Красноярской краевой филармонии.

Следующий объект на карте – Архиерейский дом, строившийся на протяжении 1860–1914 гг., расположенный по адресу ул. Горького, 27, – с действующим Приходом Храма святого Иоанна Предтечи.

Заключительной локацией маршрута определена Площадь Революции, основанная в 1828 г., после посещения которой следует сбор в начальной точке экскурсии – у входа в Центральный парк. Карта маршрута представлена на рисунке 4.

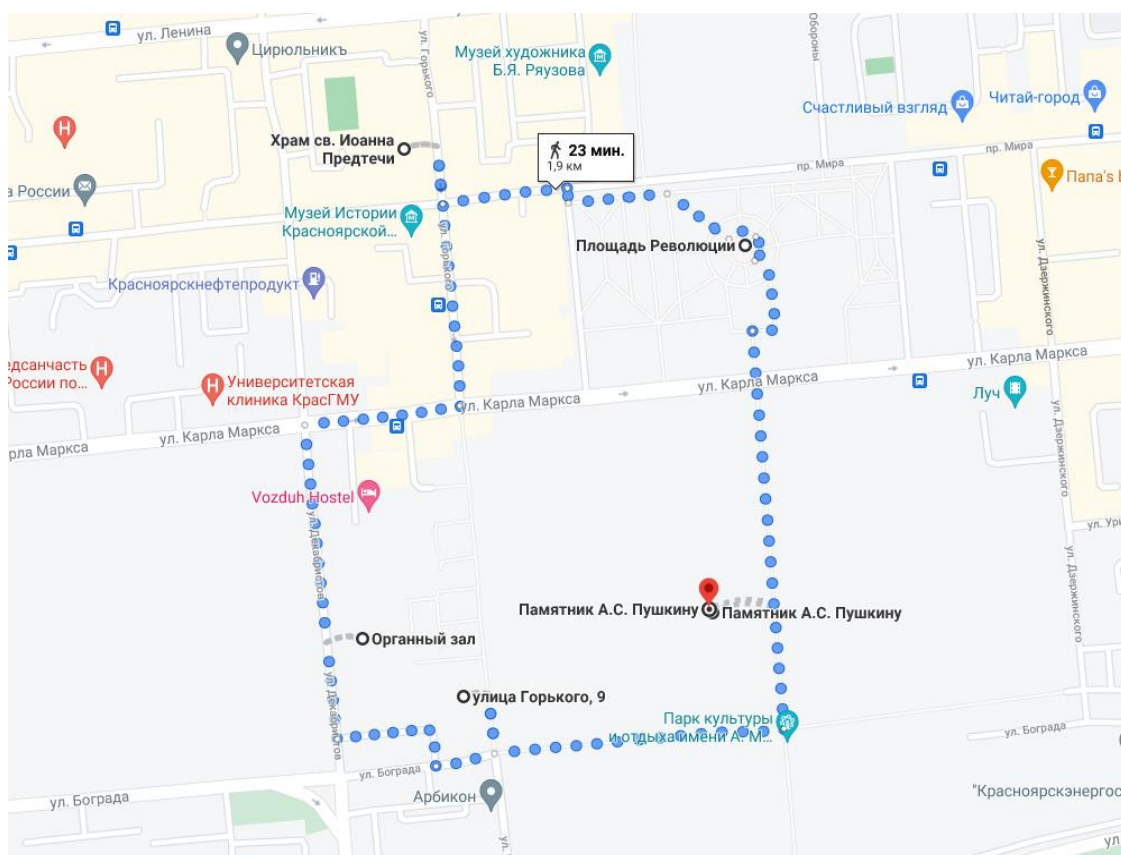


Рисунок 4. Карта маршрута

Перечисленные выше объекты выбраны автором-разработчиком квеста с учетом их высокой доступности, культурно-исторической значимости, архитектурной ценности, а также с учетом их популярности у жителей Красноярска, гостей города и туристов.

2.3. Материалы заданий

Формат мобильной квест-экскурсии позволяет отрабатывать навыки и закреплять знания, полученные при изучении темы «город». На наш взгляд, данная технология эффективнее моделирования коммуникативных ситуаций в классе, поскольку обучающиеся имеют возможность применять полученные знания непосредственно на практике, в «режиме реального времени».

При разработке квеста (см. Приложение А) в качестве опорных грамматических, в том числе морфологических, тем выбраны темы, посвященные глаголам движения, повелительному наклонению, падежам именных частей речи и наречиям места. Лексические задания соотнесены с названиями, обозначающими городские объекты, общественные локации, а также объекты инфраструктуры.

Основу языковой части квеста составили следующие грамматические конструкции:

- *Находится ...*
- *Идите прямо / направо / налево.*
- *Поверните направо / налево.*
- *Встаньте спиной / лицом к ...*
- *Пройдите через + сущ. (4 падеж): парк / сквер / двор.*
- *Пройдите мимо + сущ. (2 падеж): банка / моста / банка.*
- *Дойдите до сущ. + (2 падеж): угла / перекрестка / конца улицы / светофора.*
- *Сфотографируйтесь на фоне / рядом / у ...*

Ключевые лексические единицы составили следующий список:

- *Улица, проспект, площадь.*
- *Перекресток, пешеходный переход («зебра»), светофор.*
- *Здание, храм, дом, балкон.*
- *Одноэтажный, двухэтажный.*
- *Памятник,*
- *Парк, фонтан, аттракцион.*
- Среди лексических единиц выделена группа имен собственных, обозначающих город, городские объекты, площади и улицы:
- *Красноярск.*
- *Центральный парк (Парк культуры и отдыха имени А.М. Горького).*
- *Памятник А.С. Пушкину / архиепископу Луке (В.Ф. Войно-Ясенецкому).*
- *Дом мещанина О.Т. Колесникова.*

Разработанные задания разделились на два типа; см. Приложение А:

1. Задания, направленные непосредственно на отработку грамматических конструкций и лексических единиц. Такие задания включали в себя подробные инструкции, как добраться до того или иного объекта, а также указания по взаимодействию с предметами окружающей среды; например: «Выйдите за пределы территории храма и встаньте к нему спиной. Поверните направо и идите прямо. По пути до следующей точки вы должны пройти два перекрестка, не переходя на другую сторону улицы»; или: «Идите прямо через парк. По пути сфотографируйтесь на фоне одного любого аттракциона. Сохраните фотографию на телефоне до окончания маршрута».
2. Задания, включающие в себя лингвокультурологический компонент. Поскольку квест включал поиск культурно-

исторических объектов и памятников деятелей культуры, с помощью такого рода заданий проверялась культурная и историческая адаптация обучающихся в городской среде; например: «Перед вами находится дом мещанина О.Т. Колесникова. А кто такой «мещанин»?

В результате разработанный квест содержит одиннадцать заданий, примеры которых представлены в разделе «Приложение 1».

2.4. Реализация мобильного языкового квеста

Перед началом апробации мобильного языкового квеста каждому участнику была отправлено сообщение с информацией о времени и месте встречи, а также с инструкцией установки мобильного приложения *Surprise Me* на телефон. В назначенное время автор эксперимента и обучающиеся встретились возле главного входа в Центральный парк, являющимся начальным пунктом квеста. После того, как обучающиеся проверили работу приложения на своих мобильных устройствах и включили функцию определения геолокации, они ввели в приложение индивидуальный код экскурсии, автоматически сгенерированный самой программой. Код позволил подключиться к карте маршрута и открыть банк заданий.

Обучающимся была представлена возможность самостоятельно выбрать для себя комфортный вариант прохождения квеста: функции мобильного приложения позволяют проходить маршрут как индивидуально, так и в группах.

В результате участники квеста самостоятельно разделились на две группы с учетом личного знакомства: так, трое студентов СФУ, обучающиеся в одной академической группе, работали в одной команде (далее – группа № 1), а студенты КГПУ, знакомые друг с другом, работали во второй группе (далее – группа № 2). При этом, каждый из участников

отвечал на вопросы самостоятельно, что позволило проверить как навыки работы в команде, так и индивидуальные языковые знания по теме квеста.

В конце экскурсии автора мобильного квеста и участники эксперимента встретились на начальной точке сбора для обсуждения впечатлений и возникших в ходе маршрута сложностей.

Среднее время прохождения квеста составило 35 минут.

У трех обучающихся из пяти не возникло каких-либо трудностей ни с технической частью квеста, ни с представленными в приложении заданиями.

У двух участников экскурсии возникла техническая проблема, связанная с погрешностями мобильных карт и неустойчивостью сигнала: так, при приближении к нужным объектам или локациям не менялось расстояние, оставшееся до точки. Данная проблема, однако, не стала препятствием при прохождении квеста: после перезагрузки приложения ошибка исчезла, и вся информация отображалась корректно.

Сложность также вызвала промежуточная точка на отрезке маршрута по улице Декабристов от Храма Преображения Господня до Архиерейского дома: на пересечении проспекта Мира и улицы Декабристов в приложении появился следующий текст: «Вы находитесь на пересечении проспекта Мира и улицы Декабристов. Перейдите дорогу по светофору. Прежде чем продолжить маршрут, сфотографируйте любую вывеску или витрину. После поверните направо и двигайтесь вперед до следующей точки».

Цель данного промежуточного этапа заключалась в подтверждении того, что обучающиеся находятся на правильном пути, так как указанный участок маршрута был достаточно долгим и не включал в себя посещения каких-либо объектов. Однако участники квеста восприняли данную точку как отдельную локацию, привязанную к достопримечательности. После проработки и обсуждения вопроса недопонимание было снято.

Максимальное количество баллов (очков) с учетом дополнительных заданий равнялось 70. В результате, участники экскурсии набрали следующее количество баллов:

- Студент 1: 45 б.
- Студент 2: 40 б.
- Студент 3: 50 б.
- Студент 4: 40 б.
- Студент 5: 50 б.

После прохождения квеста студенты ответили на вопросы анкеты. Содержание анкеты представлено в Приложении Б. Анализ и отработка ответов представлены в разделе 2.5.

2.5. Анализ результатов

Анкета, предложенная студентам после прохождения квеста, содержала 8 вопросов как закрытого (например, вопрос № 1 «Понравился ли вам формат языкового квеста по городу? Да/Нет»), так и открытого типов (например, вопрос № 6 «Насколько мобильные гаджеты (в частности, мобильный телефон) и использование технологий в целом делают процесс изучения русского языка более увлекательным?»); см. Приложение Б.

Каждый из участников эксперимента отвечал на вопросы анкеты в индивидуальном порядке.

На **вопрос № 1** «Понравился ли вам формат языкового квеста по городу?» все респонденты ответили утвердительно (см. рисунок 5), что свидетельствует об удачно выбранном формате деятельности.

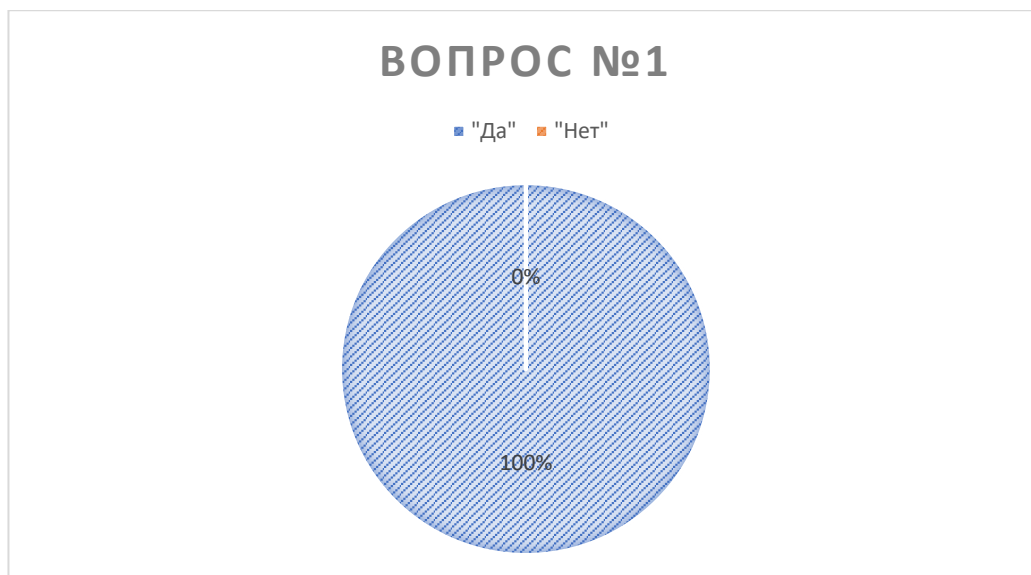


Рисунок 5.

На **вопрос № 2** «Были ли какие-либо из заданий квеста для вас трудными или сложными?» 2 респондента ответили утвердительно, тогда как 3 выбрали вариант ответа «нет» (см. рисунок 6).

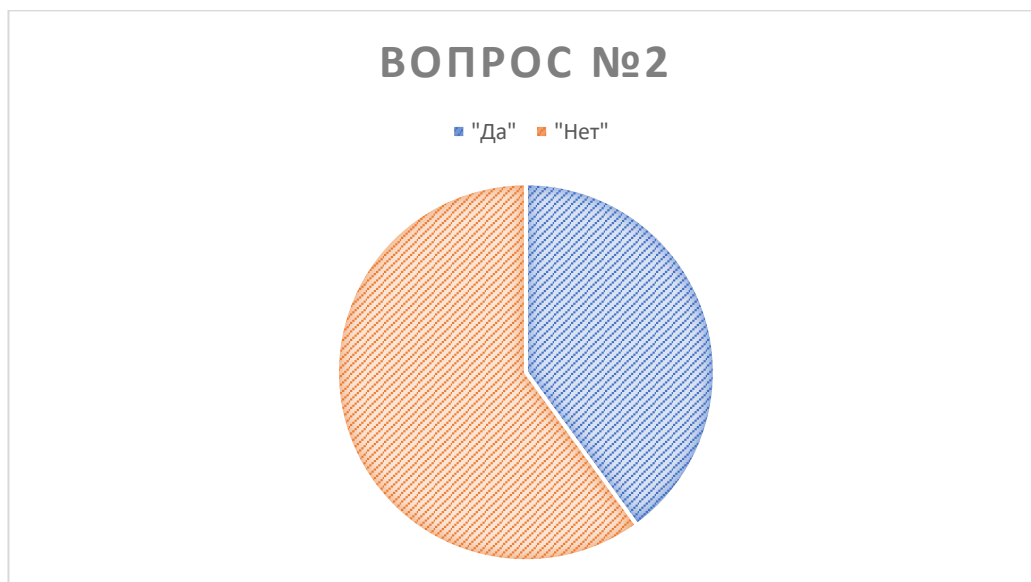


Рисунок 6.

Уточнение о заданиях, в ходе выполнения которых возникли затруднения, содержалось в **вопросе № 3**: «Если в предыдущем вопросе вы выбрали вариант ответа «да», укажите, какие задания и этапы квеста

показались вам наиболее сложными. Если вы выбрали вариант ответа «нет», пропустите данный вопрос».

Респонденты предоставили следующие ответы (авторские орфография и пунктуация сохранены):

- «Найти 9 кошек» (см. Приложение А, задание 10).
- «Грамматика, использование глаголов».

Так как мобильный квест включал в себя и лингвострановедческий аспект, направленный на знакомство с историей и культурой города, в анкету был включен следующий **вопрос (№ 4)**: «Узнали ли вы что-либо новое о городе и его достопримечательностях?». 4 студента выбрали вариант ответа «да», 1 респондент ответил на данный вопрос отрицательно (см. рисунок 7).

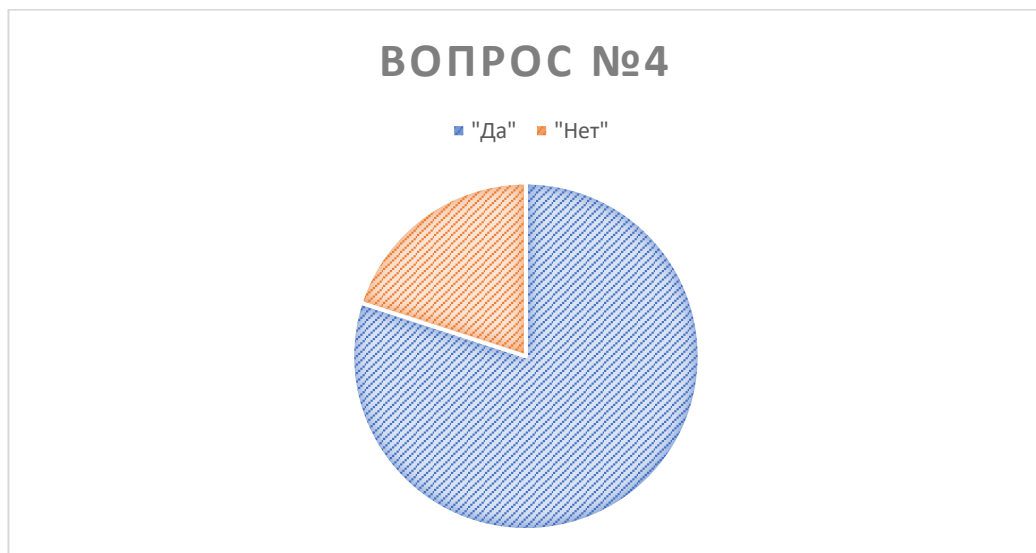


Рисунок 7.

Уточнение о новой информации, полученной в процессе выполнения заданий квеста, содержалось в **вопросе № 5**: «Если в предыдущем вопросе вы выбрали вариант ответа «да», то напишите, что нового вам удалось узнать. Если вы выбрали вариант ответа «нет», то пропустите данный вопрос». Респонденты представили следующие ответы (авторские орфография и пунктуация сохранены):

- «Природные заповедники города, музей города, статуи города, парки города».
- «Икона святой Троицы».
- «Я впервые видел Органный Зал».
- «Андрей Рублев является автором иконы Святой Троицы».

Обратная связь от участников квеста предполагала и выяснение их личного отношения к использованию мобильных технологий при изучении русского языка. Данная информация запрашивалась **в вопросе № 6** «Насколько мобильные гаджеты (в частности, мобильный телефон) и использование технологий в целом делают процесс изучения русского языка более увлекательным?».

Студенты представили следующие ответы (авторские орфография и пунктуация сохранены):

- «Мне нравится, как я учусь, используя новые технологии. Если я могу, я предпочитаю использовать свой телефон, чтобы учиться».
- «Очень».
- «Я думаю, что с мобильными гаджетами всё легче, потому что мы все базовые вопросы по русскому мы можем найти в интернете».
- «Удобнее пользоваться мобильным телефоном, а возможность смотреть видео и картинки делает изучение русского более интересным».
- «Мобильные телефоны могут помочь нам выучить русский язык быстрее и удобнее, что тоже очень интересно».

Мнение студентов о языковом наполнении квеста запрашивалось **в вопросе № 7**: «Какие группы лексики и грамматические темы (имена собственные, глаголы движения, и т.п.), на ваш взгляд, лучше подходят для мобильного квеста?». Респонденты отметили следующие темы (авторские орфография и пунктуация сохранены):

- «Я люблю спорт. Я хочу узнать больше о спортивной терминологии».

- «Глаголы движения».
- «Я думаю, что лучше глаголы движения».
- «Глаголы движения».
- «Глаголы движения более трудны для иностранцев».

Вопросе № 8 «Помогает ли работа в команде и совместное выполнение заданий в изучении и освоении русского языка?» была нацелен на выяснение отношения респондентов к командной работе и групповой коммуникации в рамках изучения русского языка. Студенты отметили следующие аспекты совместной деятельности (авторские орфография и пунктуация сохранены):

- «Совместное сотрудничество помогает быстрее выучить русский язык и получить знания».
- «Я считаю, что командная работа полезна, каждый может обсуждать вместе и повышать энтузиазм».
- «Да, потому что может быть, когда у меня есть вопрос, член команды знает ответ».
- «Да».
- «Я думаю, да. Но я думаю, что эффективнее работать с российскими студентами. И я могу знать больше слов».

Анализ результатов, полученных в ходе опроса, указывает на положительную оценку мобильного языкового квеста у студентов экспериментальной группы. Наличие лингвострановедческого материала, опора на грамматические и лексические темы, вызывающие трудность в процессе обучения, а также сам формат, предполагающий поэтапное выполнение заданий в команде, способствует повышению интереса студентов к изучению русского языка.

Методические рекомендации по организации мобильного языкового квеста для иностранных обучающихся представлены в следующем разделе.

2.6. Методические рекомендации по организации мобильного языкового квеста

Положительные результаты апробации мобильного языкового квеста свидетельствуют об эффективности данной технологии.

Студенты, участвующие в квесте, остались довольны процессом его прохождения и смогли получить новую информацию о городе, а также отработать ранее полученные языковые навыки.

По окончании опытно-экспериментальной работы автор магистерской диссертации сформулировал следующие методические рекомендации по внедрению мобильных технологий в процесс обучения русскому языку как иностранному.

1. Этап подготовки.

Ключевым моментом данного этапа является выбор подходящей платформы, на которой планируется реализация той или иной учебной деятельности. При выборе программного обеспечения необходимо учитывать следующие технические факторы:

- Доступность программы / приложения / платформы для скачивания в основных магазинах приложений вне зависимости от марки и модели мобильного устройства.
- Возможность использования заданий в режиме офлайн, в случае нестабильного доступа к интернету.
- Легкий и простой механизм регистрации, либо его отсутствие в принципе: обучающиеся не должны отвлекаться или испытывать трудности еще до начала использования.
- Гибкий интерфейс, позволяющий включать различные типы заданий.

2. Этап разработки образовательного контента.

При разработке образовательного контента необходимо учитывать уровень владения языком обучающихся, пройденные темы либо тот языковой материал, который нужно отработать дополнительно.

Поскольку особенностью мобильного обучения является «размытие» и последующее смешение пространственно-временных контекстов, в которых находится обучающийся, при составлении банка заданий данная характеристика значительно расширяет инструментарий педагога и предоставляет большую свободу при выборе и формулировках типов заданий, в сравнении с традиционными формами обучения.

3. Этап предварительного тестирования

Данный этап является значимым при разработке образовательного продукта с применением технологий мобильного обучения. Процесс выполнения заданий должен быть комфортным для студентов, вызывающим положительные эмоции и способствующим активации творческой деятельности.

Для достижения данной цели необходимо предварительное тестирование образовательного продукта, в результате чего можно учесть и исправить недочеты, устранить технические ошибки и проверить общую концепцию.

Например, мобильный языковой квест, представленный в данной магистерской диссертации, был изначально протестирован на носителях русского языка: если какие-либо формулировки, инструкции и задания непонятны самим жителям Красноярска, то с большой долей вероятности можно предположить, что трудности возникнут и у иностранных студентов, изучающих русский язык и проживающих в Красноярске гораздо меньший период времени.

4. Составление инструкции

Технология мобильного обучения ограниченно используется в высших учебных заведениях, вследствие чего является новой как для преподавателей, так и для самих студентов.

Незнакомый и ранее не опробованный продукт может вызвать чувство психологического дискомфорта, что, в свою очередь, скажется на результатах и уровне удовлетворенности учебным процессом.

Следовательно, для снижения эффекта неожиданности и снятия напряжения необходимо заранее предоставить обучающимся четкие и подробные инструкции, которым они будут следовать в процессе выполнения заданий. Кроме того, поскольку мобильное обучение подразумевает смещение акцента в пользу самостоятельности обучающегося, роль преподавателя трансформируется в позицию ментора, проводника, консультанта, лишь задающего направление для дальнейшей работы, но не вмешивающегося непосредственно в сам процесс.

5. Организация получения обратной связи

Современные технологии предоставляют большое количество инструментов для сбора и анализа различных типов данных. В контексте обучения данная особенность выражается в более быстром и упрощенном получении обратной связи от обучающихся, а также в более гибкой шкале оценивания. При реализации образовательного продукта преподавателю необходимо использовать подходящий в рамках поставленной задачи алгоритм сбора данных.

В целом, можно утверждать, что при качественном соблюдении всех вышеперечисленных этапов работы возможно создание качественного образовательного продукта при помощи технологий мобильного обучения.

Выводы по главе 2

В ходе опытно-экспериментальной работы разработан и реализован мобильный языковой квест, направленный на знакомство с историей и культурой города Красноярск и России в целом, а также на закрепление лексико-грамматической темы «В городе». Работа в обозначенном направлении проведена с иностранными обучающимися экспериментальной группы, выступившими в роли тестировщиков разработанного вебквеста.

Анализ результатов выявил положительную реакцию студентов на включение в образовательный процесс технологий мобильного обучения, внедрение формата мобильного языкового квеста, а также на организацию совместной деятельности в командах. В опросе, предложенном по окончании прохождения квеста, обучающиеся зафиксировали свой интерес к мобильному языковому обучению и отметили, что использование мобильных технологий способствует укреплению мотивации к изучению русского языка, а также делает образовательный процесс увлекательнее и разнообразнее.

Итоги опытно-экспериментальной работы доказывают необходимость дальнейшей работы в данном направлении и оценку результатов в пролонгированных исследованиях.

В заключение отметим, что из-за распространения новой коронавирусной инфекции и последующего прекращения авиасообщения между странами, автору данной работы не удалось обеспечить участие в эксперименте большего числа обучающихся. Значительная часть иностранных студентов академических групп КГПУ им. В.П. Астафьева не смогли вернуться в Россию для продолжения очного обучения, и в данный момент обучаются дистанционно. Для расширения эмпирической базы аналитических данных по оценке вебквеста необходима организация дальнейших исследований с увеличенным количеством участников.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В результате проведенного диссертационного исследования достигнуты следующие результаты.

1. Анализ отечественных и зарубежных научных источников привел к необходимости выделить 10 тенденций в современном образовании:

- Движение онлайн-образования в сторону глобализации
- Тренд на создание общих образовательных и коммуникативных пространств обучения.
- Укоренение идеи непрерывного обучения (*ongoing learning, life-long learning*).
- Направленность на проектное обучение.
- Направленность на смешанное обучение (*blended learning*) – аудиторное и дистанционно-цифровое.
- Использование симуляционных и игровых технологий (геймификации).
- Возрастание значимости преподавателя в онлайн-образовании.
- Возрастание значимости доступа к источникам.
- Использование обучающимися личных гаджетов в образовательных целях (распространение концепции *BYOD* — *bring your own device*).
- Адаптация образовательных продуктов под мобильный интерфейс.

Кроме того, определено соотношение понятий «информационные технологии» (*EdTech*); «обучение иностранным языкам с помощью компьютерных устройств» (*CALL*); «обучение иностранным языкам с помощью мобильных устройств» (*MALL*); «вебквест».

Поскольку современное образование является стремительно меняющейся сферой, в данной работе исследовано одно из его новейших направлений –

мобильное обучение (*Mobile learning, M-learning*) – в контексте изучения русского языка как иностранного.

2. По итогам анализа зарубежных и отечественных исследований последнего десятилетия, а также статистических данных определены следующие характерные черты мобильного обучения, отличающие его от других известных типов:
 - Возможность обучения в различных контекстах и быстрое переключение внутри них.
 - Возможность социального взаимодействия непосредственно при использовании электронного устройства.
 - Прямое взаимодействие с обучающим контентом.
 - Использование личных электронных устройств.
3. Проанализированы 20 существующих на данный момент мобильных приложений для изучения иностранных языков (русскоязычные версии на платформах App Store и Google Play Store), в результате чего предложена классификация с делением приложений на первый, второй и третий уровни в зависимости от целевой аудитории, возраста и предлагаемых тем для изучения.
4. Выделен вебквест как технология, соответствующая ключевым характеристикам мобильного обучения. В теоретическом плане и в соотнесении с предметом исследования предложен авторский термин «мобильный языковой квест», главной особенностью которого является использование персонального мобильного устройства для решения поставленных образовательных задач в пространстве обучения русскому языку как иностранному.
5. Разработаны содержание, структура, а также проведена апробация мобильного языкового квеста на тему «город» с использованием локального культурно-исторического материала. Имеется в виду составление экскурсионного маршрута по центру города Красноярска, адаптация его к техническим возможностям программы “Surprise Me” и

последующее его тестирование с участием иностранных студентов, изучающих русский язык. На заключительном этапе работы проведен сбор обратной связи с последующими расшифровками и аналитической обработкой ответов.

В результате проделанной работы сформулированы методические рекомендации, дополняющие существующие методики и концепции относительно применения технологий мобильного обучения в области изучения иностранных языков.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Авраменко А.П., Шевченко В.Н. Мобильные приложения как инструмент геймификации языкового образования // Вестник МГОУ. 2017. № 4. С. 64-71.
2. Азимов Э. Г., Щукин Н. А. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). М.: Изд-во ИКАР, 2009. 448 с.
3. Горошко Н.В. Квест-технология в образовательном процессе // Воспитание и дополнительное образование в Новосибирской области. 2017. URL: <http://sibvido.ru/node/40> (дата обращения 03.04.2021).
4. Горошко Н.В. Подготовка и проведение образовательных экскурсий: учебно-методическое пособие. Новосибирск: Изд-во НГПУ, 2014. 125 с.
5. Емельянова И.Н. Веб-квест в образовательном процессе: особенности и проблемы использования // Сибирский учитель. 2016. №3 (106). С. 16-18.
6. Исмагилова Г. К., Крикунов Е. В. Мобильные приложения как современное средство изучения английского языка // Международный научный журнал «Инновационная наука». 2017. № 04-3. С. 175-176.
7. Исследование российского рынка онлайн-образования и образовательных технологий // Netology Group. 2017. URL: <http://edumarket.digital> (дата обращения: 17.04.2021).
8. Лихачев Б. Г. Педагогика. М., 1992. 464 с.
9. Монахов В.М. Педагогическая технология профессора Монахова // Педагогический вестник. 1996. № 1-2. С. 6-7.
10. Национальный стандарт Российской Федерации. Информационно-коммуникационные технологии в образовании. Термины и определения // Электронный фонд правовых и нормативно-

- технических документов. URL:
<https://docs.cntd.ru/document/1200053103> (дата обращения 23.03.2021).
- 11.Осадчий М. А., Маев И. А., Жильцов В. А. Обучающий 3D-квест по русскому языку (опыт создания и перспективы внедрения) // Электронные ресурсы открытого образования по русскому языку: лучшие практики. Сборник статей Международной научно-практической конференции. С. 97-104.
- 12.Предварительный национальный стандарт Российской Федерации. Сравнительные испытания мобильных приложений для смартфонов // Электронный фонд правовых и нормативно-технических документов. URL: <https://docs.cntd.ru/document/1200159701> (дата обращения 26.03.2021).
- 13.Проблемы и перспективы цифровой трансформации образования в России // II Российско-китайская конференция исследователей образования «Цифровая трансформация образования и искусственный интеллект» (г. Москва, Россия, 26–27 сентября 2019 г.). URL: <https://aiedu.hse.ru/mirror/pubs/share/308201188> (дата обращения: 03.03.2021).
- 14.Рекомендации по политике в области мобильного обучения // ЮНЕСКО. 2015. URL: <https://iite.unesco.org/pics/publications/ru/files/3214738.pdf> (дата обращения 20.12.2020).
- 15.Розина И.Н. Эволюция CALL-методов обучения английскому языку // Образовательные технологии и общество. 2017. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/evolyutsiya-call-metodov-obucheniya-angliyskomu-yazyku/viewer> (дата обращения 16.04&2021).
- 16.Рублева Е.В. От e-learning к m-learning: традиции и новации // Русский язык за рубежом. №3. 2013. С. 46-49.
- 17.Савченко Е.В. Понятие мобильное обучение в исторической перспективе: развитие концепции личностно-ориентированного

- обучения // Вестник Тамбовского университета. Серия Гуманитарные науки. 2017. №4 (168). С. 59-65.
18. Сысоев П.В. Современные информационные и коммуникационные технологии: дидактические свойства и функции // Язык и культура. 2012. № 1 (17). С. 120-133.
19. Титова С.В. Дидактические проблемы интеграции мобильных приложений в учебный процесс // Вестник Томского государственного университета. 2016. Т. 21. №7-8. С. 7-14.
20. Adkins S.S. The 2019 Global Learning Technology Investment Patterns: Another Record Shattering Year // Metaari's Analysis of the 2019 Global Learning Technology Investment Patterns. 2020. 89p.
21. Adkins S.S. The 2016-2021 Worldwide Self-paced eLearning Market: The Global eLearning Market is in Steep Decline // Ambient Insight. 2016. URL: <https://is.gd/pvlZ0H> (дата обращения: 17.04.2021).
22. Assad C. Mobile Learning Conceptual Framework for Higher Education in Developing Countries // International Journal of Education and Information Technologies. 2017. №11. P. 12-18.
23. Bradley, C., Holley, D. Empirical research into students' mobile phones and their use for learning // International Journal of Mobile and Blended Learning. 2011. №3(4). P. 38-53.
24. Brückner M. Educational Technology // ResearchGate. 2015. URL: [https://www.researchgate.net/publication/272494060 Educational Technology](https://www.researchgate.net/publication/272494060_Educational_Technology) (дата обращения: 05.02.2021).
25. Crompton H. A historical overview of mobile learning: Toward learner-centered education // Handbook of Mobile Learning. Ed. by Zane L. Berge and Lin Y. Muilenburg, 2013. Routledge. P. 3-15.
26. Danish J., Hmelo-Silver C. E. On activities and affordances for mobile learning // Contemporary Educational Psychology. V. 2020. Article 101829.

27. Dodge B. Some Thoughts About WebQuests // San Diego State University. URL: https://webquest.org/sdsu/about_webquests.html (дата обращения: 05.04.2021).
28. Dokukina I., Gumanova Yu. The rise of chatbots – new personal assistants in foreign language learning. Postproceedings of the 10th Annual International Conference on Brain-Inspired Cognitive Architectures for Artificial Intelligence, BICA*AI 2019 (Tenth Annual Meeting of BICA Society). Procedia Computer Science 169. 2020. P. 542–546.
29. Hanbidge, A. S., Sanderson, N., Tin, T. Using Mobile Technology to Enhance Undergraduate Student Digital Information Literacy Skills: A Canadian Case Study // IAFOR Journal of Education. 2015. №3(SE). P. 108-121.
30. Hiller B., Proster M. and Rose C. Conversational Agents in Second Life // Learning in virtual worlds: research and applications / Ed. by Sue Gregory, Mark J. W. Lee, Barney Dalgarno, and Belinda Tynan. Athabasca University Press, 2016. P.153-167.
31. Holon IQ. Top 500 Education Apps. Power to the Learner. Education App Teardown – Part 1. 2018. URL: <https://www.holoniq.com/mobile/> (Дата обращения: 25.01.2021)
32. Holon IQ. 10 charts that explain the Global Education Technology Market. 2019. URL: <https://www.holoniq.com/edtech/10-charts-that-explain-the-global-education-technology-market/> (Дата обращения: 25.01.2021)
33. IGI Global. What is Educational Context. <https://www.igi-global.com/dictionary/educational-context/61178> (Дата обращения: 27.01.2021)
34. Levy, M. CALL: Context and Conceptualisation. Oxford: Oxford University Press, 1997. 320 p.
35. Lindquist, D., Denning, T., Kelly, M., Malani, R., Griswold, W. G., Simon, B // Exploring the potential of mobile phones for active learning in the classroom. ACM SIGCSE Bulletin. 2007. №39(1). P. 384-388.

36. McLean K.J. The Implementation of Bring Your Own Device (BYOD) in Primary [Elementary] Schools // Front. Psychol. 2016. URL: <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2016.01739/full> (дата обращения: 17.04.2021).
37. Online Report Card – Tracking Online Education in the United States // Babson Survey Research Group. 2015. URL: <https://onlinelearningconsortium.org/read/online-report-card-tracking-online-education-united-states-2015/> (дата обращения: 17.04.2021).
38. Richey, R. C., Silber, K. H., Ely, D. P. // Reflections on the 2008 AECT Definitions of the Field. TechTrends. 2008. №52(1) P. 24-25.
39. Smith A. Benefits of Second Life in the Ageing Population // Learning in virtual worlds: research and applications / Ed. by Sue Gregory, Mark J. W. Lee, Barney Dalgarno, and Belinda Tynan. Athabasca University Press, 2016. P.117-129.
40. Surprize me. Платформа для создания и проведения квестов. URL: <https://surprizeme.ru/>
41. Taylor K.H. Learning Along Lines: Locative Literacies for Reading and Writing the City // Journal of the Learning Sciences. 2017. № 26. P. 533-574.
42. Vavoula, G. N., Sharples, M. KLeOS: A personal, mobile, knowledge and learning organisation system. // Proceedings of the IEEE International Workshop on Mobile and Wireless Technologies in Education (WMTE2002), 2002. P. 152-156).
43. Wilkes S.F. Communication Modality, Learning, and Second Life Population // Learning in virtual worlds: research and applications / Ed. by Sue Gregory, Mark J. W. Lee, Barney Dalgarno, and Belinda Tynan. Athabasca University Press, 2016. P.43-67.
44. Worldwide mobile education app downloads from 1st quarter 2017 to 1st quarter 2020, by platform // Statista Research Department. 2021. URL: <https://is.gd/FSoqKp> (дата обращения: 26.03.2021).

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение А

Проект мобильного квеста для иностранных студентов, изучающих русский язык

Начало экскурсии. Точка сбора: главный вход в Центральный парк со стороны ул. Карла Маркса.

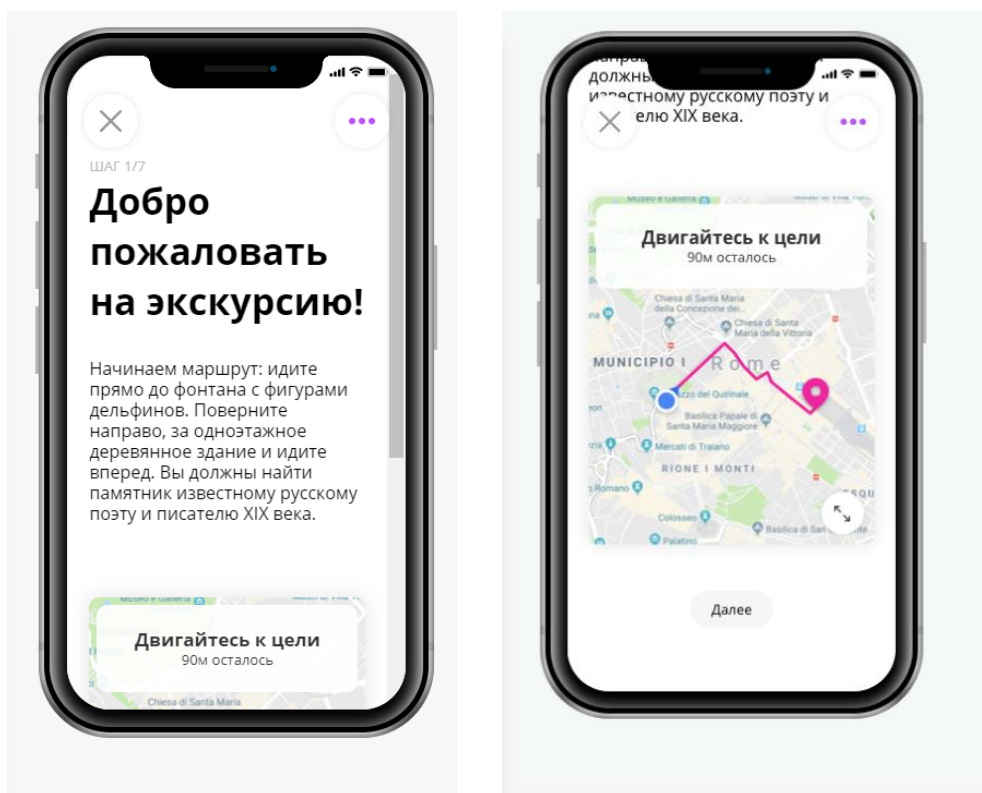
Задание 1.

Текст задания:

Добро пожаловать на экскурсию!

Начинаем маршрут: идите прямо до фонтана с фигурами дельфинов. Поверните направо, за одноэтажное деревянное здание и идите вперед. Вы должны найти памятник известному русскому поэту и писателю XIX века.

Образцы фотоматериала и текстового, а также картографического материала:



Задание 2.

Текст задания:

На месте!

Какое из перечисленных произведений **не было** написано А.С. Пушкиным?

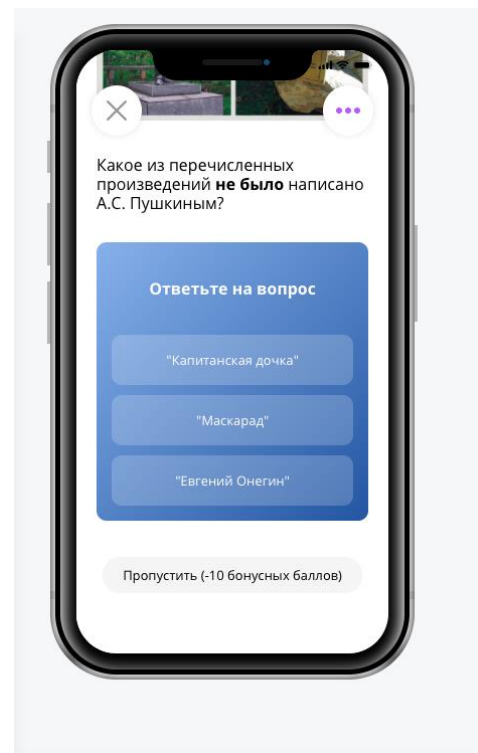
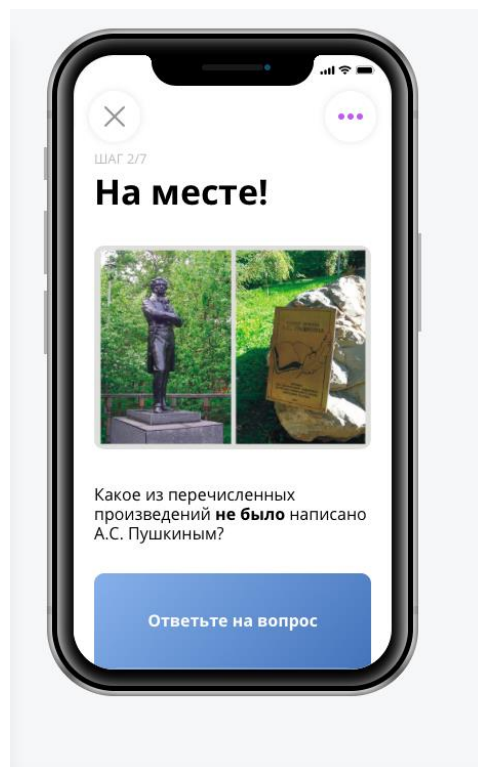
- «Капитанская дочка»
- «Маскарад»
- «Евгений Онегин»

Правильный ответ: «Маскарад».

Количество баллов за правильный ответ: 10.

Количество штрафных баллов за неправильный ответ: -1.

Образцы фотоматериала и текстового материала:



Задание 3.

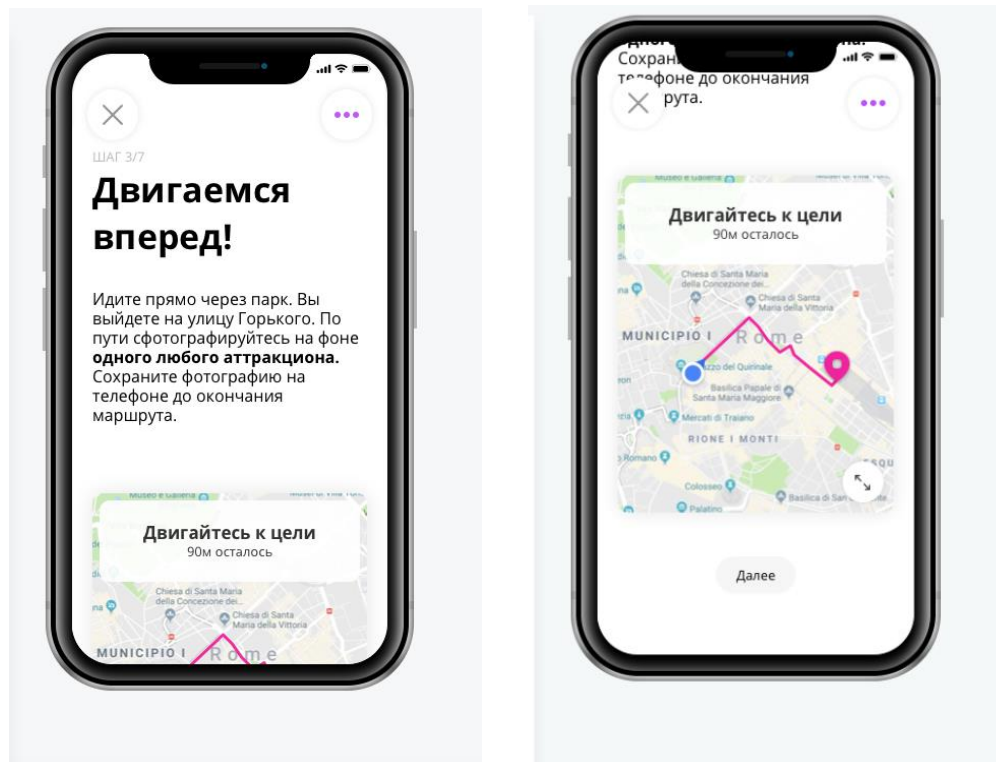
Текст задания:

Двигаемся вперед!

Идите прямо через парк. По пути сфотографируйтесь на фоне **одного любого аттракциона**. Сохраните фотографию на телефоне до окончания маршрута.

Дополнительные баллы за фотографию: 5

Образцы текстового, а также картографического материала:



Задание 4.

Текст задания:

На месте!

Перед вами находится дом мещанина О.Т. Колесникова. А кто такой «мещанин»?

- Торговец или ремесленник
- Военный

- Священник

Правильный ответ: торговец или ремесленник.

Количество баллов за правильный ответ: 10.

Количество штрафных баллов за неправильный ответ: -1.

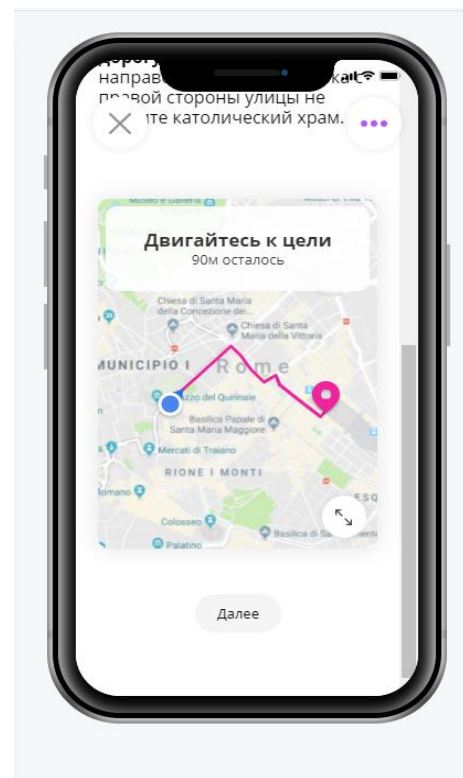
Задание 5.

Текст задания:

Двигаемся вперед!

Встаньте так, чтобы дом мещанина О.Т. Колесникова находился справа от вас, а Центральный парк – слева. Идите вперед до пересечения дорог, затем поверните направо возле двухэтажного желтого дома с табличкой «Улица Горького 7». Двигайтесь вперед до ближайшего перекрестка. Не переходя дорогу, поверните еще раз направо. Идите вперед, пока с правой стороны улицы не увидите католический храм.

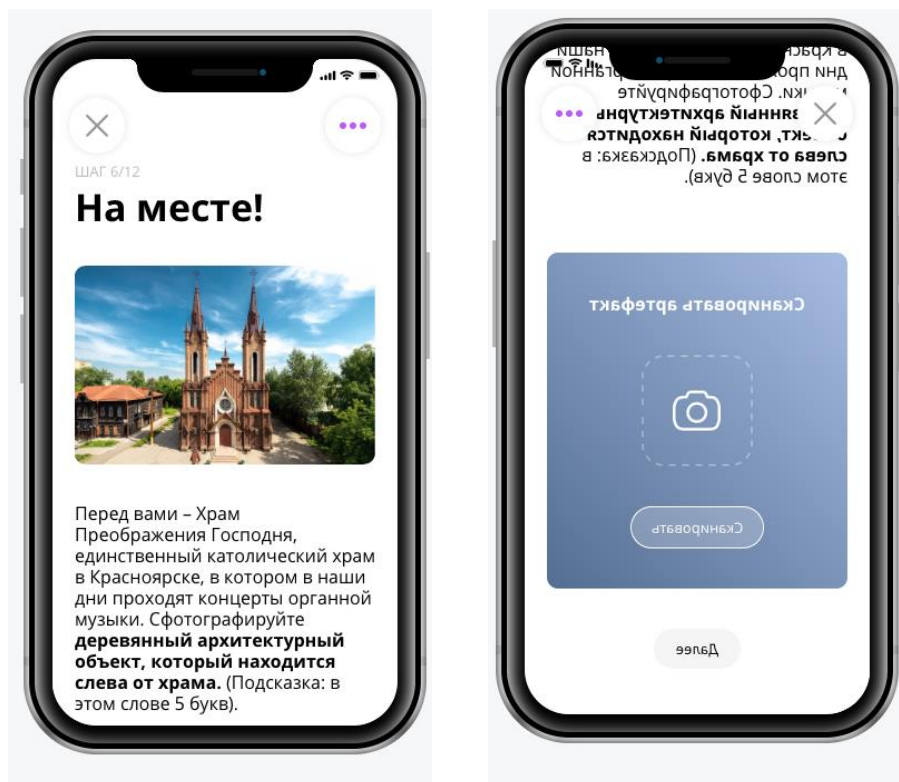
Образцы текстового, а также картографического материала:



Задание 6.

Текст задания:**На месте!**

Перед вами – Храм Преображения Господня, единственный католический храм в Красноярске, в котором в наши дни проходят концерты органной музыки. Сфотографируйте деревянный архитектурный объект, который находится слева от храма. (Подсказка: в этом слове 5 букв).

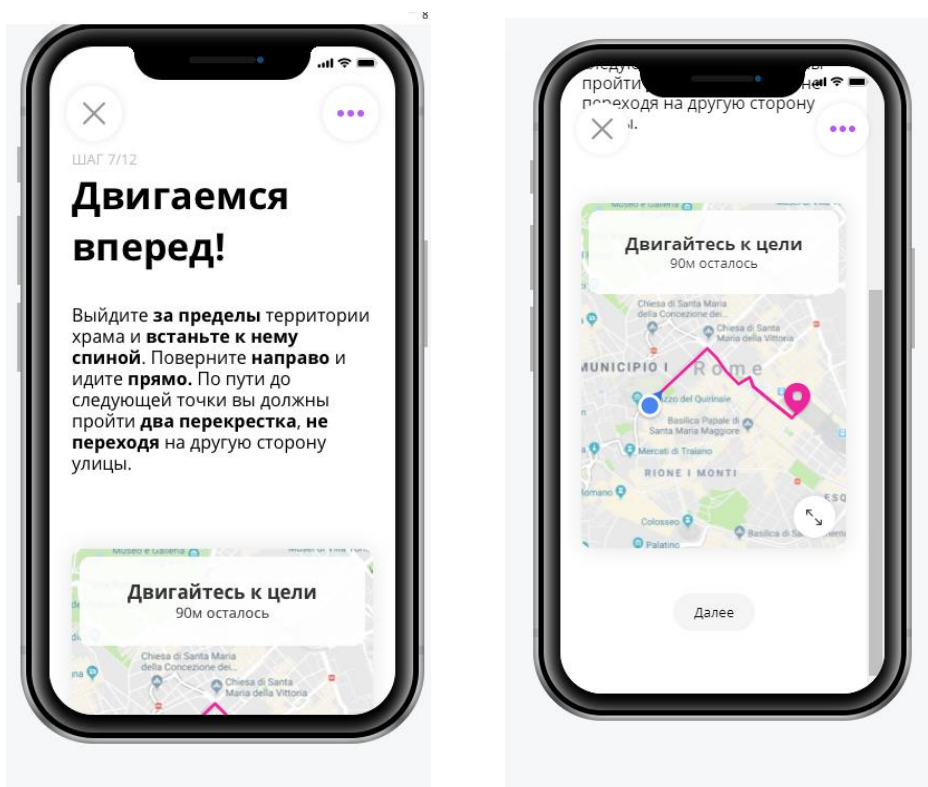
Образцы:

Задание 7.

Двигаемся вперед!Текст задания:

Выйдите за пределы территории храма и встаньте к нему спиной. Поверните направо и идите прямо. По пути до следующей точки вы должны пройти два перекрестка, не переходя на другую сторону улицы.

Образцы текстового, а также картографического материала:



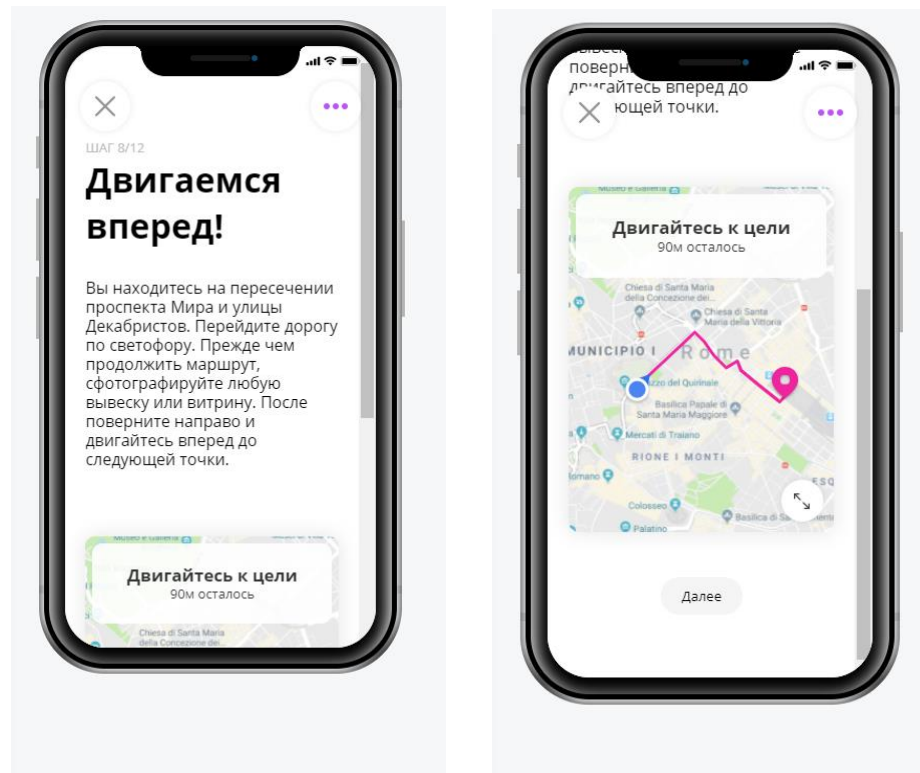
Задание 8.

Двигаемся вперед!

Текст задания:

Вы находитесь на пересечении проспекта Мира и улицы Декабристов. Перейдите дорогу по светофору. Прежде чем продолжить маршрут, сфотографируйте любую вывеску или витрину. После поверните направо и двигайтесь вперед до следующей точки.

Образцы текстового, а также картографического материала:



Задание 9.

На месте!

Текст задания:

Вы находитесь у Архиерейского дома, на территории которого расположены Храм святого Иоанна Предтечи и памятник архиепископу Луке (В.Ф. Войно-Ясенецкому). На стене храма, над витражом, вы можете увидеть икону с одним из самых известных сюжетов – икону Святой Троицы. А кто является ее автором?

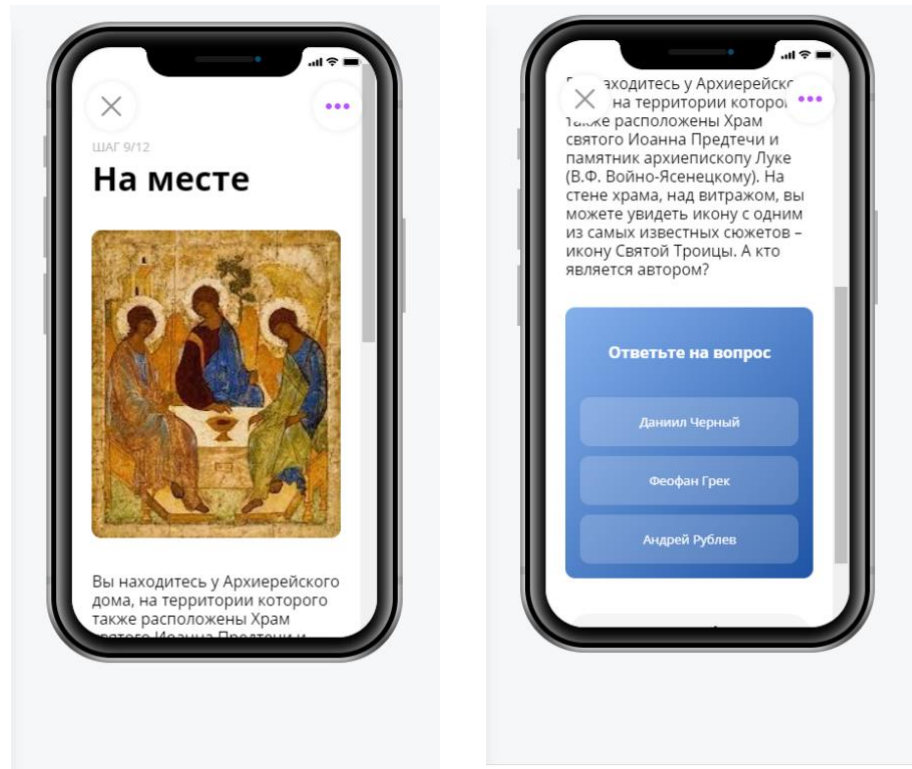
- Даниил Черный
- Феофан Грек
- Андрей Рублев

Правильный ответ: Андрей Рублев.

Количество баллов за правильный ответ: 10.

Количество штрафных баллов за неправильный ответ: -1.

Образцы фотоматериала и текстового материала:



Задание 10.

Двигаемся вперед!

Текст задания:

Выйдите за пределы территории и встаньте спиной к храму. Поверните налево и идите прямо. На пути до следующей точки внимательно смотрите на балконы зданий, расположенных слева от вас – вам нужно увидеть десять котов (да-да, котов!). Сделайте фотографию этого балкона и сохраните в телефоне до окончания маршрута. Дойдите до ближайшего пешеходного перехода, перейдите дорогу и идите к памятнику В.И. Ленина.

Образец текстового материала:



Задание 11.

На месте!

Текст задания:

Поздравляем! Вы дошли до последней точки маршрута. Перед вами находится памятник В.И. Ленину, взгляд которого обращен в сторону парка.

А что находится за Центральным парком?

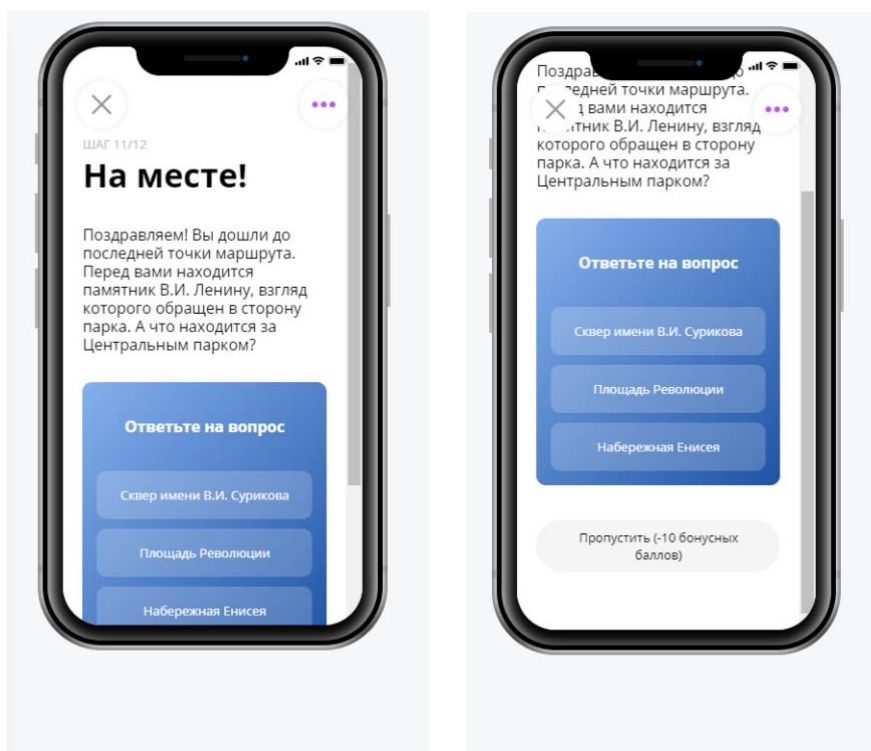
- Сквер имени В.И. Сурикова
- Площадь Революции
- Набережная Енисея

Правильный ответ: Набережная Енисея.

Количество баллов за правильный ответ: 10.

Количество штрафных баллов за неправильный ответ: -1.

Образцы текстового материала:

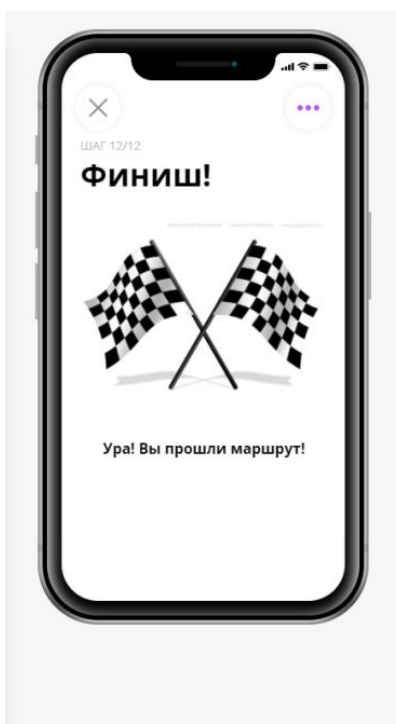


Финальная точка.

Финиш!

Ура! Вы прошли маршрут!

Образцы фотоматериала:



Приложение Б

АНКЕТА

1. Понравился ли вам формат языкового квеста по городу?

- Да
- Нет

2. Были ли какие-либо из заданий квеста для вас трудными или сложными?

- Да
- Нет

3. Если в предыдущем вопросе вы выбрали вариант ответа «да», укажите, какие задания и этапы квеста показались вам наиболее сложными.

Если вы выбрали вариант ответа «нет», то пропустите данный вопрос.

Ответ:

4. Узнали ли вы что-либо новое о городе и его достопримечательностях?

- Да
- Нет

5. Если в предыдущем вопросе вы выбрали вариант ответа «да», то напишите, что нового вам удалось узнать.

Если вы выбрали вариант ответа «нет», то пропустите данный вопрос.

Ответ:

6. Насколько мобильные гаджеты (в частности, мобильный телефон) и использование технологий в целом делают процесс изучения русского языка более увлекательным?

Ответ:

7. Какие группы лексики и грамматические темы (имена собственные, глаголы движения, и т.п.) на ваш взгляд лучше подходят для мобильного квеста?

Ответ:

8. Помогает ли работа в команде и совместное выполнение заданий в изучении и освоении русского языка?

Ответ:

БЛАГОДАРИМ ВАС ЗА УЧАСТИЕ В ОПРОСЕ!