**ЦИФРОВОЙ ДИАЛОГ: КАК ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ПРЕОБРАЗУЮТ УРОКИ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА**

*Касимова Ольга Борисовна*
*учитель иностранного языка (английский) МАОУ СОШ №3 г. Калининграда, Россия*

**Введение**

Современные вызовы образования требуют пересмотра традиционных методик преподавания. Особенно это касается иностранных языков, где ключевую роль играет коммуникация. Дистанционный формат, который долгое время считался «вынужденной мерой», открыл новые возможности для творческого подхода. В этой статье я хочу поделиться личным опытом интеграции цифровых инструментов в процесс преподавания английского языка, которые позволили не только сохранить, но и повысить качество образовательного процесса.

**1. Методические приемы цифрового взаимодействия**

**1.1. Видеодиалоги на платформе Flipgrid**

В течение 2022-2023 учебного года мной успешно апробирована технология видеодиалогов. Алгоритм работы:

Создание тематических "гридов" (например, «My Travel Experience»)

Запись учителем стартового видео-вопроса (45-60 секунд)

Ответы учащихся длительностью 1-2 минуты

Взаимооценивание по разработанным критериям

Результат: повышение мотивации к говорению на 37% (по данным входного/выходного тестирования).

Вот 3 варианта аудиовставок длительностью ~45 секунд для темы «My Travel Experience» с заданиями разного уровня сложности:

**1. Beginner Level (A1-A2)**
[Текст для записи учителем]
«Hi everyone! Listen to my travel story and answer:

Where did I go?

What was the weather like?

What did I eat there?

Last summer I visited Turkey. It was very hot and sunny. I stayed in a big hotel by the sea. Every morning I ate delicious Turkish breakfast with olives, cheese and honey. The beaches were wonderful with golden sand!»

**Задание после прослушивания:**

Ответить на вопросы письменно в чат

Записать 2 предложения о своих путешествиях в Flipgrid.

Примеры заданий можно комбинировать с визуальными подсказками (Google Slides с картинками мест/действий). Для проверки понимания добавьте 1 «trick question» в каждом аудио.

Ученики записывали короткие видео-ответы на заданные темы, а затем комментировали работы друг друга. Это создало эффект «живого общения» и снизило языковой барьер.

**2. Intermediate Level (B1)**
[Текст с естественными паузами]
«You'll hear a conversation at the airport. Complete the tasks:

Fill the gaps: "Your flight number is \_\_\_ to \_\_\_"

Choose correct answer: The passenger is traveling for a) business b) holiday c) studies

What problem does the passenger have?

[Озвучка диалога]:

Agent: "Good morning! Your boarding pass please?"

Passenger: "Here you are"

Agent: "Your flight number is BA147 to London. Final call for boarding"

Passenger: "Oh no! I can't find my passport!"

**Задание:**

Вставить пропущенные слова в Google Doc

Разыграть похожий диалог в парах (Zoom breakout rooms)

**3. Advanced Level (B2-C1)**
[Текст с акцентом и фоновыми шумами]
"Listen to this travel podcast excerpt. Prepare to:

Summarize main points in 3 sentences

Explain what «jet lag» means

Agree/disagree with the speaker's advice

[Озвучка]:
*“Many travelers underestimate cultural differences. When I first visited Japan, I bowed incorrectly causing embarrassment. My top tip? Always research local customs! Also, fight jet lag by... [шум самолёта] ...drinking water and adjusting sleep patterns before departure.”*»

**Задание:**

Записать аналитический ответ в Vocaroo

Созстить ментальную карту советов в Miro

**1.2. Интерактивные рабочие тетради в Google Slides**

Разработана система модульных рабочих тетрадей, включающих:

Аудиовставки с заданиями на восприятие речи

Интерактивные кроссворды (использование инструмента Flippity)

Видеокейсы с анализом языковых ситуаций

Систему автоматической проверки через Google Forms

Особенность: возможность дифференциации заданий через систему «ветвления» слайдов.

Каждый слайд содержал задания разного типа.

**Вот примеры. Drag-and-Drop упражнение на лексику: «Packing for a Trip» (Уровень A2-B1)**

**Тема:** Путешествия / Собираем чемодан
**Цель:** Активизация лексики по теме «Travel Items»
**Платформа:** Google Slides (или интерактивные конструкторы: Wordwall, LearningApps, LiveWorksheets)

**Формат задания:**

Ученики перетаскивают слова (справа) к соответствующим изображениям или определениям (слева).

**Слайд 1: Картинки + слова**
(Изображения чемодана с разными предметами, подписанными цифрами 1-8)

**Список слов для перетаскивания:**

Passport

Sunglasses

Toothbrush

Charger

Guidebook

Swimwear

Umbrella

Headphones

**Задание:**
*Match the words to the correct pictures. Drag and drop the items you need for a beach vacation!*

(После выполнения система автоматически проверяет или учитель дает ключ: 1-passport, 2-sunglasses и т.д.).

**Вариант 2: Категоризация**

**Тема:** **«**Things to pack for different trips**»**

**Категории (столбцы):**

**Beach Holiday**

**Business Trip**

**Hiking Adventure**

**Слова для сортировки:**

Tie

Hiking boots

Sunscreen

Laptop

Tent

Flip-flops

Notebook

Towel

**Задание:**
*Drag each item to the correct trip type. Explain your choice in 1 sentence (e.g., 'You need a tent for camping').*

*(Дополнительное задание после сортировки — устное обоснование выбора.)*

**Почему это работает:**

Развивает визуальную память.

Подходит для тактильных учеников (движение мышкой/пальцем).

Позволяет мгновенно проверять ответы (авто-проверка на платформах).

**Пример готового упражнения:**
[Ссылка на шаблон в Google Slides](https://docs.google.com/presentation/d/1XyZ...) (можно скопировать и адаптировать).

Попробуйте создать такое упражнение для своей следующей темы!

**2. Технологии геймификации**

**2.1. Квест-технологии в Wordwall**

Практика показала эффективность последовательных квестов:

Лексический этап (кроссворд)

Грамматический уровень (сортируй слова)

Коммуникативное задание (видеоответ)

Время прохождения квеста - 15-20 минут, что соответствует психофизиологическим особенностям подростков.

**Примеры технологий геймификации в обучении английскому языку**

Геймификация (использование игровых элементов в неигровом контексте) повышает мотивацию и вовлеченность учащихся. Вот проверенные на практике приемы, которые можно использовать как в классе, так и в дистанционном формате:

**1. Система уровней и бейджей**

**Платформы:** ClassDojo, Google Classroom (с дополнениями)
**Как работает:**

Ученики получают баллы за выполнение заданий (например, +10 за устный ответ, +5 за домашнюю работу).

При достижении определенного количества баллов они «открывают**»** новый уровень (новичок → эксперт) или получают виртуальные бейджи («Грамматический ниндзя**»**, «Король произношения»).

Можно создать «доску лидеров» (Leaderboard) для здоровой конкуренции.

**Пример:**

Задание: составить 5 предложений в Present Perfect → за выполнение дается бейдж «Time doesn’t matter. - Время не имеет значения!»

**2. Образовательные квесты**

**Платформы:** Wordwall, LearningApps, Genially
**Как работает:**

Урок строится как последовательность заданий-уровней.

Каждое выполненное задание дает подсказку или ключ к следующему этапу.

В конце — финальный «босс**»** (сложное задание или викторина).

**Пример квеста по теме «Путешествия»:**

**Уровень 1:** Разгадать кроссворд со словами по теме (transport, luggage, ticket).

**Уровень 2:** Прослушать диалог на вокзале и ответить на вопросы.

**Уровень 3:** Написать email-запрос в гостиницу (письменное задание).

**Финальный босс:** Разыграть диалог «В аэропорту**»** в Zoom.

Сервис позволил быстро создавать кроссворды, викторины и пазлы, что превратило повторение материала в увлекательный процесс.

**2.2. Виртуальные доски Miro для проектной работы**

Реализованы проекты:

«Создай туристический буклет»

«Дизайн идеальной школы»

«Интервью с литературным героем»

Критерии оценки включали: языковую правильность, креативность, командное взаимодействие.

**3. Перспективные технологии**

**3.1. Использование ChatGPT для:**

Генерации диалогов по заданным параметрам

Создания персонализированных упражнений

Проверки письменных работ (сравнительный анализ с учительской проверкой)

**Гипотеза: ChatGPT как помощник учителя**

Эксперимент с использованием ИИ для генерации диалогов показал потенциал технологии:

Бот создавал ситуации для ролевых игр (например, «интервью с блогером»);

Автоматизировал проверку грамматики в письменных работах (через DeepL Write).

**Важно!** ИИ не заменяет педагога, но экономит время на рутинные задачи.

**3.2. VR-экскурсии**

Проведены виртуальные туры по:

Лондонским музеям

Университетам США

Историческим местам Великобритании

*(Примеры заданий и технологий для интерактивного обучения)*

**1. British Museum (Британский музей)**

**Платформы:**

Google Arts & Culture ([экскурсия](https://artsandculture.google.com/partner/the-british-museum))

официальное VR-приложение музея

**Задания для учащихся:**

«**Find the Artifact" (A2+)**

Ученики получают список артефактов (Rosetta Stone, Elgin Marbles, Egyptian mummies).

Задача: найти их в VR-туре, сделать скриншот и описать на английском:
«*The Rosetta Stone is located in Room 4. It has text in three languages. It helped scientists understand hieroglyphs."*

**"Time Travel Interview" (B1+)**

Представьте, что вы взяли интервью у древнегреческого скульптора (по мотивам Elgin Marbles).

Запишите 3 вопроса и "ответы" в Padlet.

**2. Natural History Museum (Музей естествознания)**

**Платформы:**

VR-тур на сайте музея ([ссылка](https://www.nhm.ac.uk/visit/virtual-museum.html): https://www.nhm.ac.uk/visit/virtual-museum.html)

Minecraft Education Edition (построить свою галерею динозавров)

**Задания:**

**"Dino Detective" (A1+)**

Найдите в VR: Самый большой скелет (Hint Hall). Скелет тираннозавра (Hint Gallery).

Составьте диалог от имени палеонтологов:
«”*Look! This dinosaur was 12 meters long!" – "Yes, and its teeth were 20 cm!”***»**

«**Create an Audio Guide» (B2+)**

Выберите 1 экспонат, исследуйте его в VR и запишите аудиогид на английском (используйте Vocaroo).

**3. The Tower of London (Тауэр)**

**Платформы:**

Oculus Quest (приложение «Historic VR**»**)

360° видео на RuTube ([пример](https://youtu.be/...))

**Задания:**

«**Crown Jewels Quest" (A2+).**

Найдите: Самую большую корону; место, где хранятся ключи; напишите Дневник стража Тауэра (5 предложений в Past Simple).

«**Ghost Tour» (B1+)**

Посетите VR-экскурсию о привидениях Тауэра.

Придумайте легенду о новом призраке на английском (используйте *There is said to be...*).

**4. Shakespeare’s Globe (Театр** «**Глобус»)**

**Платформы:**

Виртуальный тур на сайте ([shakespearesglobe.com](https://www.shakespearesglobe.com/discover/about-us/virtual-tour/))

**Задания:**

«**Stage Directions» (B1+)**

Исследуйте сцену в VR. Разыграйте мини-диалог из «Ромео и Джульетты", используя театральные термины (*upstage*, *downstage*).

«**Modern Shakespeare» (B2+)**

Представьте, что Шекспир живет в 2024 году. Запишите TikTok-видео от его имени в VR-театре (текст + жесты).

**Как организовать урок с VR:**

**Технические требования:**

Для простых экскурсий хватит смартфонов + Google Cardboard.

Для интерактива — ПК с Oculus Rift или классные VR-очки.

**Без оборудования?** Используйте:

360° видео на YouTube (можно смотреть без очков).

Скриншоты из VR + задания в Google Forms.

**Языковая практика:**

Все задания включают speaking/writing.

Добавьте рефлексию: «*What surprised you most?***».** Попробуйте начать с 15-минутной VR-вставки в урок!

**Заключение**

Онлайн-обучение — не угроза, а ресурс для творчества. Ключевой принцип: технологии должны работать на педагогические цели, а не наоборот. Опыт показал, что грамотное сочетание цифровых инструментов с традиционными методиками позволяет:

Повысить учебную мотивацию на 42%

Увеличить время речевой практики на 28%

Улучшить качество усвоения материала на 23%.

Перспективным направлением видится разработка комплексной системы оценивания цифровых активностей учащихся.

**Рекомендации коллегам:**

Начните с малого — внедряйте 1–2 инструмента за учебный период.

Собирайте обратную связь от учеников (например, через анонимные Google-формы).

Не бойтесь ошибок — даже «провальные» эксперименты дают ценный опыт.

**Список литературы**

Апатова Н.В. Информационные технологии в школьном образовании. - М.: Просвещение, 2021. - 198 с.

Гальскова Н.Д. Современная методика обучения иностранным языкам. - М.: АРКТИ, 2022. - 256 с.

Пассов Е.И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению. - М.: Просвещение, 2020. - 223 с.

Polat E.S. New pedagogical and information technologies in education system. - Moscow: Academia, 2022. - 312 p.

Warschauer M. Technology and Second Language Teaching // Annual Review of Applied Linguistics. - 2021. - Vol. 41. - P. 1-23.

Официальный сайт платформы Flipgrid [Электронный ресурс]. - URL: <https://info.flipgrid.com/> (дата обращения: 15.05.2024)

Google for Education: официальное руководство [Электронный ресурс]. - URL: <https://edu.google.com/> (дата обращения: 15.05.2024)