

УДК 378.147.31:37.018.4

DOI 10.25688/2076-913X.2021.42.2.12

В. С. Симкина

Работа с онлайн-инструментами на занятиях по современной литературе в высшей школе

В статье рассматриваются онлайн-инструменты, которые могут быть интегрированы в образовательный процесс на разных этапах обучения. Анализируются формы работы (мозговой штурм, дискуссия, формирование банка, или «корзины», идей, составление ментальных карт и кластеров, дидактические квесты и игры, чтение текста с пометками и др.), обеспечиваемые функционалом исследуемых сервисов (Tricider, Padlet, WordArt, TimelineJS, Popplet, Microsoft OneNote, Mentimeter, Kahoot!, Quizizz, Google Forms), даются практические советы и рекомендации для методистов и пользователей. Особое внимание уделяется приемам, повышающим эффективность усвоения учебного материала благодаря использованию современных педагогических стратегий и технологий.

Ключевые слова: информационные технологии; цифровая дидактика; электронные ресурсы; интерактивное обучение; критическое мышление; методика преподавания литературы; дистанционное обучение.

Информационные технологии прочно вошли в современный процесс обучения и воспитания, отвечая на вызовы времени и формируя новую образовательную среду. Условия дистанционного обучения обнаружили значимость и необходимость овладения педагогами цифровой грамотностью, без чего процесс коммуникации и формирования новых знаний и компетенций у обучающихся может не состояться. Тем не менее до сих пор специалисты, придерживающиеся традиционных методов преподавания, выражают опасения по поводу рисков обучения, предполагающего выход в Интернет и использование на занятиях гаджетов. Но, как показывают новейшие исследования (Ю. К. Бабанский, Ю. С. Брановский, Г. С. Гершунский, А. П. Ершов, И. Е. Машбиц, И. В. Роберт, Т. Л. Шапошникова, Ф. Янушкевич и др.), педагоги не должны бороться с техническими инновациями, напротив, им следует сделать их своими помощниками на всех образовательных ступенях.

На дидактический потенциал ИКТ справедливо указывает Е. С. Полат: «Отличаясь высокой степенью интерактивности, компьютерные телекоммуникации способствуют созданию уникальной учебно-познавательной среды, т. е. среды, используемой для решения различных дидактических задач» [8, с. 153]. И действительно, информатизация включает в себе большие

развивающие и обучающие возможности: «ИКТ предоставляют возможности образного моделирования и реализации замыслов (мультимедиа, виртуальная реальность), инструменты для многопланового исследования природных и социальных процессов во времени и пространстве, анализа больших объемов данных (Data Mining), построения прогнозных моделей и интерпретации результатов экспериментов, расширяют поле общения наряду с персонификацией и защитой личного информационного пространства» [3, с. 108].

Рассмотрим некоторые примеры использования электронных ресурсов, ориентированных на построение образовательного процесса с учетом особенностей цифрового общества. Подчеркнем, что максимально полное и эффективное решение учебных задач потребует гибкой комбинации цифровых и педагогических технологий. На этом подходе настаивает В. А. Коханова: «Теоретическое обучение студентов, охватывающее как базовую, так и вариативную части, в цифровой образовательной среде не может воспроизводить очный формат обучения, а должно быть направлено на применение возможностей цифровых технологий с максимальной эффективностью» [4, с. 98].

На этапе актуализации опорных знаний, или вызова, (стадия обучения, выделяемая «Технологией развития критического мышления через чтение и письмо») эффективным методом, позволяющим устанавливать связь изученного материала с новыми сведениями, является **мозговой штурм**. В настоящее время существует множество удобных платформ, способных интегрировать данный метод в учебный процесс: Bubbl.us, Coggle, Freeplane, LucidChart, Mind42, MindMap, Popplet, Wisemapping.

Например, эффективен сервис Tricider (www.tricider.com), с помощью которого студенты могут выдвинуть идею или ответить на вопрос этапа *lead in*, аргументировать собственное мнение, дать развернутый комментарий или пояснение к предложенному ответу.

Другим приемом, позволяющим плодотворно работать с приемом «Корзина идей»¹, также стимулирующим познавательную активность студентов и повышающим интерес к теме занятия, являются различного типа виртуальные доски (например, платформы Padlet, Miro).

Приведем некоторые примеры, раскрывающие специфику работы с указанными инструментами. Так, в курсе «Современная русская литература» для студентов-филологов пятого курса одной из самых трудных для восприятия считается тема «Поэзия московского концептуализма». Концептуалисты апеллируют не к чувствам, а к разуму читателя, работают с языковыми и ментальными клише эпохи, абсурдизируют «властные» (общезначимые, авторитетные)

¹ «Корзина идей» — педагогический прием, близкий по содержанию к мозговому штурму: учащиеся рисуют в своих тетрадях корзину и заполняют ее данными, связанными с темой занятия (факты, идеи, имена, даты, термины, предположения), определяя поле интересов. В ходе занятия все привнесенные идеи будут осмысляться и анализироваться.

структуры сознания², отражающиеся в «окаменелых» языковых формах (штампы, стереотипы), и в результате выводят реципиента из «автоматизма восприятия». Сложность учебного материала требует выявления индивидуальных образовательных и познавательных потребностей студентов, установление уже известного и того, что неизвестно, но вызывает интерес. Данная задача, решаемая через прием мозгового штурма, позволяет активизировать самостоятельный исследовательский поиск студентов и наметить дальнейшую образовательную траекторию.

Традиционно студенты при усвоении данной темы опираются на остаточные знания по русскому постмодернизму. Далее приведены примеры ответов, поступивших в поле Ideas после созданного модератором прошлогодного обсуждения в Tricider:

- «концептуализм — течение, которое сформировалось в конце 60-х–70-е гг. XX в. и которое наследует традиции Хармса. Концептуализм смешивает различные стили и дискурсы и деконструирует их»;
- «поэты-концептуалисты пародируют различные лозунги, идеологические формулы, обыгрывают эстетику соцреализма»;
- «поэзия концептуализма была неподцензурной, она не могла быть опубликована по идеологическим причинам» и т. д.

Как видим, организованный на платформе Tricider мозговой штурм помогает систематизировать имеющиеся у студентов знания в рамках заданной темы и стимулировать дальнейшую учебную активность. Примечательно, что сервис допускает возможность сопоставления и осмысления своих и чужих ответов: на сайте предусмотрены поля Pros and Cons, вводящие функцию добавления аргументов за или против к оставленным вариантам ответов, а в поле Votes может быть проведено голосование за идеи.

Онлайн-платформа Padlet позволяет вывести на экран содержимое досок обучающихся, на которых они разместили собственные предложения, наполняя «корзину идей». Так, изучение темы «Новая драматургия» началось с разговора о специфике современного театра и постмодернистских постановок. Обучающиеся выводили свои наблюдения на виртуальной доске, а также делились зрительским опытом: рассказывали, какие современные спектакли они видели и что им больше всего в них запомнилось. Поскольку Padlet допускает возможность прикрепления мультимедийных материалов, студенты при желании могли разместить фотографии спектакля, найденные в сети Интернет, видеофрагменты, музыку, ссылки на рецензии и т. д. Таким образом,

² Российский и американский литературовед М. Липовецкий, исследующий поэтику московского концептуализма, поясняет, что объектом художественного осмысления концептуалистов, стремящихся к развенчанию официозного и догматичного, выступает сам язык: «Это не обязательно советский идеологический язык, но самые разнообразные властные, т. е. авторитетные, общезначимые, общепринятые структуры сознания, оформившиеся в “окаменелых” языковых формах» [5, с. 428–429] (например, язык морально авторитетной традиции — русской классической литературы).

сформированная «корзина (или банк) идей» позволяет не только осуществить вызов имеющихся знаний, но и выработать интерес к изучаемой теме.

Этап первичного ознакомления с новым учебным материалом характеризуется сложностью формирования нового знания. «Пирамида обучения» Э. Дейла [9] выявляет, что наименее эффективным является пассивное восприятие лекции, трансляция готового знания и его последующее воспроизведение обучающимися. Наиболее продуктивными оказываются **активные модусы** обучения: демонстрация, дискуссия, выполнение реального действия в проблемной ситуации (самые высокие показатели достигаются через *применение нового знания* в собственной жизни и *обучение других*). Следовательно, перед преподавателем встают задачи организации субъект-субъектного взаимодействия в образовательном процессе, подготовка аудиовизуального сопровождения учебного материала (наглядность выступает важнейшим критерием доступности новой информации), создание ситуации образовательного открытия.

Советский психолог, обосновавший концепцию **развивающего обучения**, Л. В. Занков утверждал, что «наглядность обучения и воспитания предполагает как широкое использование зрительных ощущений, восприятий, образов, так и постоянную опору на свидетельства органов чувств, благодаря которым достигается непосредственный контакт с действительностью» [2: с. 33]. Ученый считал, что наглядность, семантизирующая лексический материал, значительно повышает эффективность восприятия учебной информации. Исследователь В. В. Давыдов конкретизирует наглядность как вид познавательной деятельности, как «реальный анализ и синтез, который представляет первую ступень познавательной деятельности и в этом смысле предшествует умственному анализу и синтезу, совершающемуся в словесном плане» [1: с. 38].

Для решения обозначенных задач мы используем различные онлайн-инструменты, помогающие в процессе самостоятельного конструирования нового знания. Так, свою результативность в нашей педагогической практике неоднократно продемонстрировало составление **облака слов** с помощью различных ресурсов: Wordcloud.pro, Tagul.com, Wordclouds.com, Wordle.net, Worditout.com, Answergarden.ch и др. Приведенные ресурсы позволяют генерировать облако слов как на основании копируемого текста или ссылки (в этом случае элементы облака сортируются особым образом: наиболее часто встречающиеся в тексте слова маркируются цветом или большим размером шрифта), так и самостоятельно заносить в соответствующее поле списки категорий, которые требуется преобразовать в облако. Примечательно, что на данных платформах предусмотрена возможность выбора цветового решения тега слов, а также разнообразие его формального представления, что способствует большей выразительности и информативности составленного облака.

В своей работе мы обычно используем WordArt.com (www.wordart.com), наиболее популярный и удобный генератор облака слов, не требующий

регистрации и позволяющий делиться результатами по ссылке, а также сохранять готовые метки в различных форматах, в том числе встраивать их на страницы сайтов и блогов. Мы прибегаем к визуализации текста посредством облака слов, например чтобы вывести ключевые слова лекции на экран, опираясь на которые студенты смогут лучше обработать и запомнить новый материал. Другим удачным вариантом использования данной технологии нам представляется самостоятельное *составление облака слов студентами* на основании подготовленного ими конспекта лекции. В начале занятия мы оговариваем необходимость последующего моделирования облака слов на основе выделенных ключевых понятий и категорий новой темы. Получившие задание студенты более вдумчиво и внимательно подходят к материалу, более детально и при этом структурированно фиксируют содержание лекции.

При изложении фактологического материала, представленного в хронологическом порядке, целесообразно обращаться к временным шкалам (timeline). На сегодняшний день ленту событий можно разработать с помощью целого ряда сервисов: TimelineJS, StoryMap JS, Tiki-Toki, Sutori, Timeglider, Preceden, MyHistro, SmartDraw. Так, с помощью TimelineJS (timeline.knightlab.com) можно создать объемную интерактивную ленту, добавив фото, видео, карты и ссылки. Данный ресурс хорошо зарекомендовал себя при изучении биографии писателя или развитии какого-нибудь художественного феномена, литературного течения, направления, метода.

Интерактивные хроники, на наш взгляд, можно использовать в такой образовательной стратегии, как **перевернутый класс**. В рамках данного подхода используется смешанное обучение, совмещающее самостоятельное освоение студентами новой темы с ее последующим осмыслением под руководством педагога. Смешанное обучение сопровождается выработкой практических навыков, однако оно высвечивает необходимость качественной подготовки материалов, предоставляемых студентам. Важна также форма, в которой предъявляются учебные материалы: она должна способствовать вовлечению студентов в процесс самостоятельного добывания знания. Сама структура интерактивных лент времени, в которых на каждый *timepoint* (момент времени, отмеченный на шкале) нанизываются различные виды контента, отвечает особенностям восприятия современного человека (переход с линейного восприятия информации на «многоканальное», так называемое клиповое, мышление), а значит, является эффективным средством обучения и самообразования. Более того, упорядоченная таким образом информация запоминается студентами последовательно, что становится еще одним преимуществом работы с timeline.

Непременным атрибутом занятия, вписывающегося в современную парадигму образования, является **мультимедийная презентация**. Общеизвестно, что презентация как средство обучения переводит произвольное внимание в произвольное, повышает роль наглядности в учебном процессе, помогает представлять новый материал через симультанное использование

различных информационных сред: фото, видео, графику, анимацию, аудио и т. п., что, в свою очередь, влияет на качество его освоения. Таким образом, интермедиаальная презентация оказывается важнейшим инструментом обучения на этапе усвоения новых знаний.

Зачастую педагоги, использующие презентации на занятиях, ограничиваются программой PowerPoint, однако сегодня существует огромное количество онлайн-конструкторов с большими возможностями интерфейса: Piktochart (сильной стороной платформы является инфографика), Canva (предоставляет масштабную базу бесплатных шаблонов, а также допускает возможность совместной работы при использовании функции создания команды), Prezi (создание анимированных презентаций с нелинейной структурой), Sway (помогает сверстать страницу с использованием различных карточек-блоков), PowToon (предназначен для создания видеопрезентаций: медиаклипов, образовательных роликов, инструкций, социальных фильмов и т. д.), Sparkol Videoscribe (подготовка рисованных видеопрезентаций, имитирующих процесс записи текста и прорисовывания материала от руки, что актуально для ряда учебных дисциплин; программа также обеспечивает добавление аудиосопровождения и записи голоса за кадром) и др.

Важнейший этап осмысления содержания занятия (в соответствии с моделью «Технологии развития критического мышления через чтение и письмо») сменяется следующей фазой дидактического цикла — первичной проверкой понимания и закреплении новых знаний, — в результате которой должно произойти присвоение новой информации обучающимися. Реализации этой цели служат различные интерактивные методы, позволяющие установить диалоговую связь между субъектами образовательного процесса (**коммуникативно-деятельностный принцип обучения**). Такой режим занятий предполагает активные формы работы с полученной информацией, направленные на встраивание новых опыта и знаний в систему личностных смыслов.

Действенным способом обработки учебной информации оказывается ее **графическое структурирование** и **систематизация**: построение кластеров, концептуальных таблиц, схем (например, «круги по воде», Fishbone); маркировка текста с помощью приема INSERT); ведение записей, таких как «бортжурнал», «двойной дневник» и т. д.

Так, составление **кластеров**, репрезентирующих нелинейное мышление и устанавливающих взаимодействие между опорными понятиями изучаемой темы (благодаря объединению смысловых единиц в «грозди»), обеспечивается сегодня целым рядом ресурсов: Bubbl.us, MindMeister, Mindomo, SpiderScribe, Lucidchart, Mapul, Popplet и др. Поскольку подобная организация данных отражает многоуровневый и полиаспектный процесс мыслительной деятельности при изучении или обобщении какой-либо темы, такой прием визуального представления информации иначе называют ментальными картами или интеллект-картами.

Ментальные карты уместно применять на разных этапах обучения:

- при генерировании идей (в этом случае «карта мышления» будет наглядно представлять результаты мозгового штурма);
- конспектировании лекции (структуризация и графическое упорядочивание информации способствуют лучшему запоминанию, в том числе по ассоциативному признаку (поэтому существенна роль выбора цвета, форм для информационных блоков, способ их размещения на листе (экране), возможность/невозможность снабдить карту дополнительной информацией — например, программа Lucidchart позволяет сопровождать кластер заметками на полях);
- организации и планировании работы (в этом случае аудитории предлагается карта, фиксирующая этапы работы и последовательность предстоящих для достижения результата операций).

В практической работе, на наш взгляд, наиболее удобен сервис Popplet (www.popplet.com), с помощью которого можно сконструировать ментальные карты, структурные схемы, карточки, блоки информации, в том числе в режиме совместного доступа при организации коллективной работы студентов. Преимуществом данного конструктора является возможность размещения мультимедийных объектов (вспомогательные элементы карты еще больше погружают обучающихся в изучаемую тему и интенсифицируют процесс усвоения нового материала).

Например, по результатам прочитанной лекции о феномене и эстетике постмодернизма студентам было предложено составить кластер, который в дальнейшем поможет быстро восстановить ход изложения материала по изучаемой теме (при подготовке к экзамену) и освежить имеющиеся знания и представления по данному вопросу (графическое структурирование текста направлено на более глубокое понимание темы, вживание в нее, в отличие от традиционного заучивания). Смысловым ядром получившейся ментальной карты стало понятие «постмодернизм». В нем обучающиеся выделили аспекты, которые помогают охарактеризовать и атрибутировать рассматриваемое явление, провели связи от искомого понятия: кризис легитимации; деконструкция; ризома; симуляция; ирония; карнавализация и т. д. Далее студенты продолжили устанавливать смысловые единицы внутри каждого выделенного концепта, укрупняя и детализируя логические связи между терминами, образующими семантическое поле центрального понятия «постмодернизм» (модель планеты со спутниками). Так, дефиниция «кризис легитимации» была прояснена при помощи следующих понятий: «метанарратив», «логоцентризм», «идеология», «универсализм». Представление о ризоме уточнялось, благодаря прорисовке следующей ветви (кластера): плюрализм, хаос, децентрация, деиерархизация, релятивизм, языковые игры. Понятие «деконструкция» индуцировало следующие ассоциации: смерть автора, множественность интерпретаций, остаточные смыслы, интертекстуальность, нонселекция, двойное кодирование. На следующем этапе заполнения интеллект-карты студенты

раскрывали каждую новую категорию через цепочку (ассоциативный ряд) других понятий, благодаря чему схема разрасталась и становилась подробнейшим «слепоком» овладения обучающимися учебным материалом.

Работа с собственным пониманием и отслеживанием непонимания (как подчеркивает Н. Е. Медведева: «Задача преподавателя — научить студентов самостоятельно следить за динамикой собственного обучения, внося в нее необходимые изменения» [7, с. 31]) может производиться в рамках приема активного чтения с пометками **INSERT** (Interactive Noting System for Effective Reading and Thinking). Маркировка учебного текста с помощью специальных значков («V» — уже известная информация; «+» — новая информация; «-» — информация, противоречащая прежним представлениям; «?» — непонятные факты, требующие объяснения или уточнения) позволяет эффективно осваивать учебный материал, размышлять над прочитанным. Последующее занесение данных в таблицу в соответствии с оставленными пометками (каждый столбец отводится под определенный значок и отмеченную им информацию) и совместный разбор граф таблицы в учебной аудитории делает возможным точечную, прицельную работу с непонятным и позволяет сэкономить ресурсы и обсуждать на занятии действительно персонально важное и значимое для студентов.

Применить этот прием в условиях дистанционного обучения помогают различные **онлайн-текстовые редакторы и приложения**: Evernote, OneNote, Typora, Notion, Dropbox, Bear, StackEdit, Slite и др. Так, на вводном занятии по теории и философии постмодернизма после прослушанной лекции студенты читали статью литературоведа и литературного критика М. Н. Липовецкого «Постмодернизм в русской литературе: агрессия симулякров и саморегуляция Хаоса» [6] с опорой на стратегию INSERT, которую они реализовывали на платформе Microsoft OneNote. Благодаря работе с текстом, внесшей элемент самостоятельности в изучение новой темы, нам удалось выделить и сформировать добавочное знание, вследствие чего рассматриваемое понятие обросло для студентов дополнительными смыслами.

Социологический метод **опросов** может использоваться и в гуманитарных дисциплинах. Например, можно проводить **голосование в аудитории** посредством сервиса Mentimeter (аналоги: Survio, Examinare, Simpoll, Online Test Pad, Oprossio, Anketolog, Testograf, SurveyGizmo, MySurveyLab и др.). Отличительной особенностью данной площадки является вариативность представленных форматов для получения обратной связи: открытые вопросы, вопросы с выбором варианта ответа, викторины, соревнования, лайки и пр. Кроме того, ресурс позволяет мгновенно визуализировать полученные результаты. Опросы на Mentimeter используются для обсуждения идей, голосования за лучшие идеи, предложенные в ходе мозгового штурма, а также для работы с первичным читательским впечатлением, предваряющим анализ текста.

Первичный контроль усвоения учебного материала выступает неотъемлемым структурным элементом занятия: именно он помогает выявить и оценить

степень сформированности учебных компетенций у обучающихся, их способность применять новые знания (умения, навыки) в различных обстоятельствах. Вскрытые затруднения становятся основанием для дальнейшей коррекции и восполнения лакун по изучаемой тематике.

Этап проверки, как правило, переносится на платформы, разработанные для проведения **онлайн-викторин, игр, тестов**: LearningApps, Baamboozle, Kahoot!, Testmoz, Quizizz, Мастер тест, Fyrexbox, ProProfs, Speed Exam, All The Tests, Playfactile и др. Наиболее удобными в работе нам представляются сервисы Kahoot! (www.kahoot.com), Quizizz (www.quizizz.com), а также Google Forms (<https://docs.google.com/forms>).

Quizizz — онлайн-программа для создания викторин и тестов, доступ к которым обучающийся получает с любого устройства, имеющего выход в Интернет. Вопросы и задания предлагаются всем участникам в случайной последовательности, что исключает возможность списывания и при этом позволяет проходить тест в собственном темпе. Инструмент очень удобен для обработки преподавателем полученной информации: предоставленная в таблице Excel отчетность содержит аналитику ответов пользователей (правильно и неправильно ответившие, самые сложные и самые простые вопросы и т. д.); кроме того, сохраняется возможность индивидуального разбора ответов каждого студента. На площадке Quizizz мы разработали и провели викторину, посвященную проблеме интертекстуальности в современной русской литературе: в качестве заданий предлагались фрагменты изученных в ходе курса текстов с явными и скрытыми цитатами из других произведений; студенты должны были правильно идентифицировать отсылку, выбрав ответ из предложенных или вписав свой вариант в поле для ответов.

Kahoot! — сервис для создания викторин, квестов, обучающих игр и тестов, который также может с успехом применяться как на этапе закрепления новых знаний, так и для контроля усвоения учебного материала. Разработанные в программе задания позволяют привлекать различные информационные среды: фотографии и видеофрагменты. Кроме того, инструмент содержит несколько модификаций викторин: Quiz, Survey, Jumble, Discussion. Наконец, еще одним преимуществом сервиса является интегрированная рейтинговая система, которая автоматически определяет, кто быстрее всего правильно выполнил задание. На платформе Kahoot! мы организовывали **дидактический квест** «Путешествие по пространству актуальной словесности: образы, темы, проблематика, поэтика». Студенты проходили различные испытания, выполняя ситуационные задания (кейсы), которые оборачивались ключом к следующей точке и следующим заданиям (такой маршрут должен был провести обучающихся через весь изученный курс «Современная русская литература»).

Google Forms — простой кросс-платформенный сервис (пригодный для использования на ПК, планшетах и смартфонах), позволяющий проводить

тестирование с различными типами тестовых заданий (предлагаются как задания с вариантами выбора ответа/ответов, так и текстовые поля для заполнения). Оптимален для текущего контроля.

Завершающий занятие этап рефлексии призван вернуть обучающихся к первоначальным записям и предположениям, сделанным ими во время мозгового штурма, на основании которых они смогут соотнести новую информацию со старой, выработать собственную позицию, оценить свой прогресс, наконец, определить направления для дальнейшего изучения темы. В настоящее время методисты предлагают целый арсенал приемов и форм проведения рефлексии. Мы же полагаем, что удачным для обобщения и систематизации новых сведений является написание синквейна (cinquain)³, например, на платформе MindMeister.

Таким образом, наблюдаемая сегодня цифровизация образовательного процесса, свидетельствующая о его глобальной трансформации, выявляет необходимость развития цифровой дидактики, которая позволяет применять информационные технологии в обучении с максимальной эффективностью. Мы описали некоторые онлайн-инструменты и возможности их внедрения в образовательный процесс. Проведенное исследование призвано помочь специалистам системы образования легче адаптироваться к новым формам работы при переходе на цифровое образование.

Библиографический список

Литература

1. Давыдов В. В. Виды обобщения в обучении: логико-психологические проблемы построения учебных предметов. М.: Педагогика, 1972. 424 с.
2. Занков Л. В. Наглядность и активизация учащихся в обучении. М.: ГУПИ МП РСФСР, 1960. 312 с.
3. Захарова И. Г. Подготовка будущих педагогов и особенности современного контекста образования // Образование и наука. 2015. № 5 (124). С. 105–118.
4. Коханова В. А., Канунникова И. А. Профессиональная подготовка учителя-словесника к работе в цифровой образовательной среде // Вестник МГПУ. Серия: Филология. Теория Языка. Языковое образование. 2021. № 1 (41). С. 96–103.

³ Синквейн — методический прием, представляющий собой написание стихотворения из 5 строк, каждая из которых подчинена определенным правилам и принципам (первая строка — тема, обозначенная одним существительным; вторая строка — раскрытие темы посредством двух прилагательных, описывающих объект изучения; третья строка — перечисление действий в рамках темы с помощью трех глаголов или деепричастий; четвертая строка — составление фразы из четырех слов, с помощью которой высказывается отношение к теме (может использоваться как собственная формулировка, так и крылатые выражения, цитаты, пословицы и поговорки); пятая строка — слово или словосочетание, представляющее собой синоним к изучаемой теме). Таким образом, синквейн позволяет в сжатой форме систематизировать и резюмировать собственные знания при изучении нового материала.

5. Лейдерман Н. Л., Липовецкий М. Н. Современная русская литература: 1950–1990-е годы: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений: в 2 т. Т. 2: 1968–1990. М.: Академия, 2003. 688 с.
6. Липовецкий М. Н. Постмодернизм: агрессия симулякров и саморегуляция Хаоса // Русская литература XX века: закономерности исторического развития. Кн. 1. Новые художественные стратегии / отв. ред. Н. Л. Лейдерман. Екатеринбург: УрО РАН; УрО РАО, 2005. С. 355–393.
7. Медведева Н. Е. Учебный проект — от парадигмы знания к парадигме мышления // Вестник Московского университета. Сер. 19. Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2012. № 2. С. 31–38.
8. Полат Е. С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования. М.: Академия, 1999. 224 с.
9. Dale E. Audio-Visual Methods in Teaching. New York: Dryden Press, 1954. 534 p.

References

Literatura

1. Davy`dov V. V. Vidy` obobshheniya v obuchenii: logiko-psixologicheskie problemy` postroeniya uchebny`x predmetov. M.: Pedagogika, 1972. 424 s.
2. Zankov L. V. Naglyadnost` i aktivizaciya uchashhixsya v obuchenii. M.: GUPI MP RSFSR, 1960. 312 s.
3. Zaxarova I. G. Podgotovka budushhix pedagogov i osobennosti sovremennogo konteksta obrazovaniya // Obrazovanie i nauka. 2015. № 5 (124). S. 105–118.
4. Koxanova V. A., Kanunnikova I. A. Professional`naya podgotovka uchitelya-slovesnika k rabote v cifrovoj obrazovatel`noj srede // Vestnik MGPU. Seriya: Filologiya. Teoriya Yazy`ka. Yazy`kovoe obrazovanie. 2021. № 1 (41). S. 96–103.
5. Lejderman N. L., Lipoveczkij M. N. Sovremennaya russkaya literatura: 1950–1990-e gody`: ucheb. posobie dlya stud. vy`ssh. ucheb. zavedenij: v 2 t. Т. 2: 1968–1990. М.: Akademiya, 2003. 688 s
6. Lipoveczkij M. N. Postmodernizm: agressiya simulyakrov i samoregulyaciya Xaosa // Russkaya literatura XX veka: zakonomernosti istoricheskogo razvitiya. Кн. 1. Novy`e xudozhestvenny`e strategii / отв. ред. N. L. Lejderman. Ekaterinburg: UrO RAN; UrO RAO, 2005. S. 355–393.
7. Medvedeva N. E. Uchebny`j proekt — ot paradigmny` znaniya k paradigme my`shleniya // Vestnik Moskovskogo universiteta. Ser. 19. Lingvistika i mezhkul`turnaya kommunikaciya. 2012. № 2. S. 31–38.
8. Polat E. S. Novy`e pedagogicheskie i informacionny`e texnologii v sisteme obrazovaniya. М.: Akademiya, 1999. 224 s.
9. Dale E. Audio-Visual Methods in Teaching. New York: Dryden Press, 1954. 534 p.

V. S. Simkina

Online Tools for Modern Literature Classes in Higher School

The article deals with various online tools that can be incorporated into the educational process at different stages of learning. The author analyzes the forms of work (brainstorming, discussion, formation of a «bank» or «basket» of ideas, drawing up mental maps and clusters, didactic quests and games, reading text with notes, etc.) supported by the functions of these services (Tricider, Padlet, WordArt, TimelineJS, Popplet, Microsoft OneNote, Mentimeter, Kahoot!, Quizizz, Google Forms), and gives practical advice and recommendations for methodologists and users. Special attention is given to techniques that increase the efficiency of mastering educational material through the use of modern pedagogical strategies and technologies.

Keywords: information technology; digital didactics; electronic resources; interactive learning; critical thinking; methods of teaching literature; distance learning.