

На правах рукописи



МАТВЕЕВА ОЛЬГА ЮРЬЕВНА

**Методика развития стратегий устной интеракции с
использованием технологии дополненной реальности
(французский язык; уровень профессионального образования)**

Специальность 13.00.02 – Теория и методика обучения и воспитания
(по областям и уровням образования)

АВТОРЕФЕРАТ
диссертации на соискание ученой степени
кандидата педагогических наук

Москва 2022

Работа выполнена на кафедре теории преподавания иностранных языков факультета иностранных языков и регионоведения ФГБОУ ВО «Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова»

Научный руководитель: **Авраменко Анна Петровна**
кандидат педагогических наук, доцент

**Официальные
оппоненты:** **Тарева Елена Генриховна**
доктор педагогических наук, профессор
ГАОУ ВО «Московский городской
педагогический университет», директор
Института иностранных языков

Сысоев Павел Викторович
доктор педагогических наук, профессор
ФГБОУ ВО «Тамбовский государственный
университет имени Г.Р. Державина», заведующий
Лабораторией языкового поликультурного
образования

Родоманченко Аида Сергеевна
кандидат педагогических наук, доцент
НИУ «Высшая школа экономики», доцент
Школы иностранных языков

Защита диссертации состоится «16» июня 2022 года в 16 час. 00 мин. на заседании диссертационного совета МГУ.10.13 Московского государственного университета имени М.В. Ломоносова по адресу: 119991, ГСП-1, г. Москва, Ленинские горы, Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова, 1-й учебный корпус, филологический факультет.

E-mail: sovet@philol.msu.ru

С диссертацией можно ознакомиться в отделе диссертаций научной библиотеки МГУ имени М.В. Ломоносова (Ломоносовский просп., д. 27) и на сайте ИАС «ИСТИНА»: <https://istina.msu.ru/dissertations/458729461/>

Автореферат разослан « 13 » мая 2022 г.

Учёный секретарь
диссертационного совета
кандидат филологических наук
И.В. Одинцова

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Актуальность исследования обусловлена потребностью в совершенствовании методики преподавания иностранных языков в высшей школе с учетом новых требований к содержанию, средствам и технологиям обучения. Особую значимость данная проблема представляет для сферы преподавания второго иностранного языка на ступени магистратуры, где второй язык изучения выступает средством фундаментализации образования, существенной составляющей профессиональной компетенции выпускника, значимым фактором его самореализации. В то же время овладение вторым иностранным языком в условиях магистратуры сопряжено с рядом объективных трудностей, обусловленных как особенностями организации учебного процесса в ограниченной сетке аудиторных часов, так и методическими проблемами, связанными с недостаточным учетом тенденций современного иноязычного образования, которое претерпевает значительную трансформацию под влиянием цифровых технологий и порождаемых ими новых коммуникативных практик.

ФГОС ВО последнего поколения содержат требования к применению современных коммуникативных технологий в академическом и профессиональном общении на иностранном языке. Помимо требований ФГОС важным ориентиром в организации процесса обучения иностранному языку в вузе является обновленный документ Совета Европы «CEFR. Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment»¹, в соответствии с которым неотъемлемыми составляющими иноязычной коммуникативной компетенции становятся опосредованные речью общекогнитивные умения и стратегии рецепции, продукции, медиации и интеракции. Ведущая роль отводится стратегиям устной интеракции, которая в современных коммуникативных условиях во многом опосредована цифровыми технологиями.

Необходимость обновления содержательного, процессуального и технологического компонентов методики преподавания французского языка, являющегося одним из основных в системе преподавания второго языка в российском вузе, определяет востребованность методик развития стратегий устной интеракции с привлечением цифровых технологий, в том числе технологии дополненной реальности, позволяющей в реальном времени расширять окружающее видимое пространство цифровыми данными, представленными в текстовом, графическом, аудио-, видео- и 3D-форматах. Ключевое значение данной технологии для повышения уровня «взаимодействия

¹ CEFR. Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment. Companion Volume with New Descriptors. Council of Europe. – Strasbourg, 2018. – С. 126 – 129.

человека с цифровым миром, который играет всё большую роль в глобальной экономике, политике, социальных отношениях», отмечено в федеральном проекте «Цифровые технологии» (2018 – 2024 гг.)². Использование приложений дополненной реальности даёт возможность моделировать в учебных целях аутентичную коммуникативную среду, способствуя созданию благоприятных условий для развития у обучающихся умений устной интеракции в иноязычном общении.

В то же время анализ практического опыта, учебной и методической литературы, данных проведенного диагностического исследования, наблюдения за речевым поведением обучающихся свидетельствуют о том, что в образовательной практике уделяется недостаточное внимание формированию у студентов магистратуры готовности к использованию стратегий интеракции в устном общении на французском языке, что значительно снижает коэффициент эффективности существующих методик и технологий обучения.

Степень научной разработанности проблемы. В контексте обучения иностранному языку внимание к вопросам интеракции возрастает в конце 70-х – 80-е годы XX века (С. Kramsch, М.Н. Long, М. Sato). Оно во многом обусловлено изданием в 1978 г. труда Л.С. Выготского «Mind in society», где автор высказывает мысль о том, что развитие ребёнка происходит через взаимодействие (interaction) с окружающими его взрослыми и сверстниками. И. А. Зимняя рассматривает интеракцию в рамках общественно-коммуникативной деятельности; А.А. Леонтьев отмечает, что интеракция опосредована общением, которое, в свою очередь, является одним из проявлений интеракции. С. Норрис рассматривает данное понятие в более узком смысле как обмен опытом, мыслями и чувствами, выражаемыми, интерпретируемыми и воспринимаемыми его участниками, подчеркивая мультимодальность интеракции, использование в процессе взаимодействия как вербальных, так и невербальных каналов.

Термин «стратегия» применительно к коммуникации на иностранном языке впервые был предложен в 1972 г. американским лингвистом L. Selinker. Проблемам изучения коммуникативных стратегий посвящено значительное число работ (Н.В. Барышников, О.С. Иссерс, Н.И. Цветкова, Z. Dornyei, J. Defays, S. Deltour, P. Skehan, L. Bachman, A. M. Palmer, J. M. O'Malley, A. U. Chamot, R. L. Oxford, S. Savignon, C. Sabatier Bullock, E. Tarone и др.), в том числе отдельным вопросам развития стратегий устной интеракции в обучении французскому языку как первому (Е.Г. Тарева, Е.В. Лучина, J. Defays, S. Deltour,

² Дорожная карта развития «сквозной» цифровой технологии «Технологии виртуальной и дополненной реальности» Министерства цифрового развития, связи и массовых коммуникаций Российской Федерации [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://digital.gov.ru/uploaded/files/07102019vvar.pdf>.

R. Kucharczyk, N. Christoforou, F. Kakoyianni-Doa и др.) и как второму иностранному (А.В. Щепилова). Повышение эффективности обучения иноязычному общению, как устному, так и письменному, во многих исследованиях определяется фактором использования информационно-коммуникационных и мультимедийных технологий (А.П. Авраменко, Е.В. Бурина, С.М. Кащук, А.Л. Назаренко, П.В. Сысоев, С.В. Титова, R. T. Azuma, A. W. Bates, E. Bonner, N. Hockly, D. Hosfelt, M. Milrad, D. Parsons и др.).

Несмотря на значительный интерес исследователей к анализируемой проблематике, вопросы развития стратегий устной интеракции в системе обучения французскому языку до настоящего времени изучены фрагментарно, а применительно к проблемам их развития средствами цифровых технологий не становились предметом отдельного рассмотрения. Таким образом, имеются все основания считать проблему разработки методики развития стратегий устной интеракции, основанной на использовании технологии дополненной реальности, требующей изучения как на уровне теоретического осмысления, так и в области принятия практических решений.

Объектом исследования является процесс обучения французскому языку как второму иностранному в высшей школе.

В качестве **предмета** исследования выступает методика развития стратегий устной интеракции на базе технологии дополненной реальности у магистрантов разных направлений подготовки, изучающих французский язык как второй иностранный.

Цель исследования – разработать теоретически обоснованную и экспериментально апробированную методику развития стратегий устной интеракции с использованием технологии дополненной реальности для обучающихся, изучающих французский язык как второй иностранный на ступени магистратуры.

Гипотезой исследования служит предположение о том, что продуктивность развития у магистрантов стратегий устной интеракции в системе обучения французскому языку как второму иностранному повысится, если:

– конкретизирован компонент устной интеракции в составе иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся и на этой основе сформулированы цели и содержание обучения, направленного на развитие стратегий устной интеракции;

– определен состав умений, необходимых для владения стратегиями устной интеракции в общении на французском языке, и выработана система их оценивания;

– изучены дидактические возможности технологии дополненной реальности в процессе формирования у обучающихся умений, необходимых для владения стратегиями устной интеракции, установлены и описаны пути и способы интеграции данной технологии в систему обучения французскому языку как второму иностранному;

– экспериментально доказана эффективность организации образовательного процесса по развитию стратегий устной интеракции с использованием технологии дополненной реальности.

Указанная выше цель исследования и сформулированная гипотеза обусловили необходимость постановки и решения следующих исследовательских задач:

1) на основе анализа психолого-педагогической и лингводидактической литературы изучить коммуникативные стратегии в контексте обучения иностранному языку для выявления роли стратегий устной интеракции в формировании иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся;

2) выделить состав умений, обеспечивающих применение стратегий интеракции в устной речи, для категории магистрантов, изучающих французский язык как второй иностранный, определить критерии оценивания уровней владения данными умениями;

3) выявить перечень дидактических свойств и функций технологии дополненной реальности, способствующих развитию стратегий устной интеракции; определить пути и способы интеграции данной технологии в систему обучения французскому языку как второму иностранному;

4) сформулировать и обосновать принципы развития стратегий устной интеракции с использованием технологии дополненной реальности в обучение французскому языку как второму иностранному;

5) разработать систему заданий, направленных на развитие стратегий устной интеракции на основе технологии дополненной реальности;

6) проверить эффективность разработанной методики в ходе опытно-экспериментальной работы.

Для достижения цели исследования и решения поставленных задач в работе использованы следующие методы:

– **теоретические:** изучение и анализ лингвистической, методической и психолого-педагогической литературы по исследуемой проблеме; обобщение российского и зарубежного опыта; методы теоретического моделирования и проектирования;

– **эмпирические:** педагогическое наблюдение; прогнозирование результатов, планирование этапов и проведение опытно-экспериментальной

работы с целью проверки эффективности разработанной методики; анкетирование; экспертный анализ полученных данных;

– **статистические** методы обработки данных проведенного эксперимента (критерии Манна-Уитни и Уилкоксона).

Методологическую основу исследования составляют научные труды, освещающие проблемы:

– теории и методики обучения иностранным языкам (Г.И. Бубнова, Н.Д. Гальскова, Н.И. Гез, А.А. Коренев, А.А. Леонтьев, Е.Н. Соловова, С.Г. Тер-Минасова, А.В. Щепилова, А.Н. Щукин, J. Defays, S. Deltour, R. Ellis, J. M. O'Malley, A. U. Chamot, R. L. Oxford);

– иноязычной коммуникативной компетенции, места и роли коммуникативных стратегий в её составе (О.С. Иссерс, В.В. Сафонова, Т.И. Тимофеева, L. Bachman, E. Bialystok, M. Canale, M. Celce-Murcia, Z. Dörnyei, S. Douglas, L. Ghout-Khenoune, W. Lin, M. Rosvold, S. Ospina Garcia, A. M. Palmer, M. Swain, S. Savignon);

– взаимодействия и интеракции в общении (И.А. Зимняя, А.А. Леонтьев, Н.В. Сасина, R. Adams, A. Cekaite, H. Choi, A. Fernández-Dobao, E. D. Galaczi, S. M. Gass, N. Iwashita, C. Kramersch, S. Loewen, M. H. Long, A. Mackey, S. Norris, V. Piccoli, P. Porter, C. Sabatier Bullock, M. Sato);

– развития коммуникативных стратегий в обучении межкультурному иноязычному общению (Н.В. Барышников, Н.Д. Гальскова, Н.И. Гез, О.Н. Михайлина, Г.Г. Молчанова, Е.Г. Тарева, Н.И. Цветкова, E. Bialystok, Defays, S. Deltour, Z. Dörnyei, C. Faerch, G. Kasper, R. Kucharczyk, D. Little, M. Scott, E. Tarone);

– интеграции в процесс обучения иностранному языку информационно-коммуникационных технологий (А.П. Авраменко, Е.В. Бурина, С.М. Кашук, А.Л. Назаренко, П.В. Сысоев, С.В. Титова, N.M. Alzahrani, R.T. Azuma, A.W. Bates, J. Carmigniani, S. N. Gamage, T. Tanwar, N. Hockly, M. Milrad), в том числе технологии дополненной реальности (В.К. Девярых, А.М. Лозинская, Г.В. Семенова, M. Bing, E. Bonner, H. Reinders, D. Hoffelt, R. Cakir, T. Hsu, L.A. Huisinga, G-J. Hwang, K. Mac Callum, B. Khoshnevisan, J. Nyhan, S. Park, D. Parsons, J. Salmon, Y. Shuxia, E. Solak).

Научная новизна исследования состоит в разработке теоретически обоснованной и экспериментально проверенной методики развития коммуникативных стратегий устной интеракции на базе технологии дополненной реальности в условиях обучения французскому языку как второму иностранному на ступени магистратуры. Выявлен и описан компонент устной интеракции в составе иноязычной коммуникативной компетенции на уровне владения языком B1; рассмотрен процесс формирования стратегий устной интеракции с

использованием технологии дополненной реальности, установлены и обоснованы ее дидактические свойства и функции; предложены принципы организации обучения по развитию стратегий устной интеракции на основе данной технологии с учетом специфики обучения французскому языку как второму иностранному в условиях вуза; разработаны критерии отбора в учебных целях приложений дополненной реальности и система заданий с их использованием, направленная на развитие умений применения стратегий интеракции в устном иноязычном общении.

Теоретическая значимость работы заключается в том, что в ней:

– раскрыта и конкретизирована сущность и взаимосвязь основных понятий исследования «стратегии устной интеракции» и «технология дополненной реальности»;

– разработана теоретическая база методики развития стратегий устной интеракции, основанная на использовании технологии дополненной реальности;

– теория коммуникативного обучения устной иноязычной речи дополнена научным обоснованием состава умений, необходимых для владения стратегиями устной интеракции в общении на французском языке на уровне B1, параметрами и критериями их оценивания;

– разработаны и теоретически обоснованы содержательная, процессуальная и технологическая составляющие методики развития стратегий устной интеракции в системе обучения французскому языку как второму иностранному в условиях вуза на ступени магистратуры.

Практическая значимость исследования состоит в следующем:

– созданы учебно-методические материалы для развития стратегий устной интеракции у магистрантов, изучающих французский язык как второй иностранный;

– разработана и внедрена в практику преподавания программа экспериментального обучения, содержащая образцы заданий, форму и порядок их выполнения, оценочные средства для проведения текущего, промежуточного и итогового контроля;

– на платформе Google Sites размещен курс «Стратегии устной интеракции в общении на французском языке» с заданиями и учебными материалами для аудиторной и самостоятельной работы магистрантов, изучающих французский язык как второй иностранный на факультетах МГУ имени М.В. Ломоносова: механико-математическом, вычислительной математики и кибернетики, иностранных языков и регионоведения³.

³ <https://sites.google.com/view/le-franais-sans-frontieres/cours-2-joindre-une-discussion>

Предложенная автором методика может быть экстраполирована на преподавание других иностранных языков для других категорий учащихся разных профилей подготовки, а также на развитие других типов коммуникативных стратегий: рецепции, продукции, медиации.

Материалом исследования послужили

– психолого-педагогическая и научно-методическая литература по проблемам теории и методики обучения французскому языку как иностранному, исследования отечественных и зарубежных лингвистов, посвящённые вопросам использования в общении коммуникативных стратегий, научно-методическая литература по интеграции цифровых технологий в обучение иностранному языку;

– аутентичные аудиовизуальные материалы, с образцами употребления франкофонами стратегий устной интеракции, представленные на сайтах французских радиостанций, телеканалов, на интернет-платформе YouTube, а также учебно-методические комплексы по французскому языку зарубежных изданий;

– данные, полученные в ходе диагностического исследования, проведённого эксперимента и опросов магистрантов, изучающих французский язык как второй иностранный в МГУ имени М.В. Ломоносова.

Обоснованность и достоверность результатов исследования обеспечивается аргументированностью исходных теоретических положений, применением методов исследования, адекватных поставленным целям и задачам, успешной апробацией предложенной методики развития стратегий устной интеракции с использованием технологии дополненной реальности у магистрантов, изучающих французский язык как второй иностранный.

Апробация работы. Основные положения исследования нашли отражение в 7 публикациях, 4 из которых входят в список рецензируемых журналов, рекомендованных для защиты в диссертационном совете МГУ по специальности 13.00.02. Результаты исследования были представлены на V Международной научно-практической конференции «Магия ИННО: Лингвистика и лингводидактика в меняющейся системе координат» (Москва, МГИМО МИД России, 2021), XXVIII Международной научной конференции студентов, аспирантов и молодых ученых «Ломоносов» (Москва, МГУ имени М.В. Ломоносова, 2021), на Международной научно-практической конференции «Языковая картина мира в условиях мультилингвизма и мультикультурализма: переводческий, лингвистический и дидактический аспекты» (Воронеж, ВГУ, 2020), XXVII Международной научной конференции студентов, аспирантов и молодых ученых «Ломоносов» (Москва, МГУ имени М.В. Ломоносова, 2020), на III Международной междисциплинарной научно-практической конференции

«Язык. Культура. Перевод. Коммуникация» (Москва, МГУ имени М.В. Ломоносова, 2020), а также на XXVI Международной научной конференции студентов, аспирантов и молодых ученых «Ломоносов» (Москва, МГУ имени М.В. Ломоносова, 2019) и IV Международной научно-практической конференции «Магия ИННО: интегративные тенденции в лингвистике и лингводидактике» (Москва, МГИМО МИД России, 2019).

Экспериментальная база исследования. Представленная в исследовании методика развития стратегий устной интеракции с использованием технологии дополненной реальности была апробирована в ходе опытно-экспериментальной работы в 2019 – 2021 гг. в МГУ имени М.В. Ломоносова в группах магистрантов первого года обучения, изучающих французский язык как второй иностранный на факультетах: механико-математическом, вычислительной математики и кибернетики, иностранных языков и регионоведения. В общей сложности в ней приняли участие 52 человека.

На защиту выносятся следующие **положения**:

1. Эффективность устного общения на иностранном языке зависит от степени владения коммуникантами стратегиями интеракции, обеспечивающими их совместную деятельность по обмену опытом, мыслями, чувствами, информацией, их взаимодействие и взаимовлияние в достижении максимально возможного взаимопонимания. Развитию стратегий устной интеракции способствует погружение обучающихся в аутентичную коммуникативную среду для решения реальных задач общения в различных ситуативных и социокультурных контекстах.

2. Такие свойства технологии дополненной реальности, как тесная интеграция реальных и цифровых объектов, высокий уровень визуализации, чувствительность к контексту, поддержка онлайн-взаимодействия, мультимедийность, интерактивность, мобильность, элементы геймификации, позволяют рассматривать ее в качестве основы для конструирования учебной коммуникативной среды, приближенной по своим характеристикам к аутентичной.

3. Использование комплекса приложений дополненной реальности, отобранных на основе психолого-педагогических, дидактических и методических критериев, создает условия для развития у обучающихся устно-речевых умений и стратегий устной интеракции посредством моделирования коммуникативных ситуаций, спонтанного неподготовленного иноязычного общения. Приложения дополненной реальности предоставляют возможности доступа к большим массивам разноформатных мультимедийных материалов, преобразования текстовой, звуковой, графической и видеoinформации, её содержательного расширения и персонализации, виртуальной трансформации и

«обогащения» объектов окружающей действительности за счёт добавления к ним цифровой информации, отображаемой на экране мобильного устройства, поддерживая эффект присутствия в культурно-языковом пространстве страны изучаемого языка.

4. Методика развития стратегий устной интеракции у студентов, изучающих французский язык как второй иностранный на уровне магистратуры, разработана в контексте когнитивно-коммуникативного, компетентностного и социокультурного подходов на основе дидактических и методических принципов сознательности, активности, визуализации, коммуникативности, ситуативно-тематической организации обучения, учёта специальности, уровня владения языком и социокультурного контекста, реализация которых обеспечивается совокупностью организационных условий: аудиторная работа проводится в парах или мини-группах, составленных из студентов с разным уровнем владения языком; на репродуктивном и продуктивном этапах первоочередное внимание уделяется способности достигать поставленной коммуникативной цели, верно донести до собеседника желаемый смысл; непосредственными участниками общения выступают обучающиеся, преподавателю отводится роль наблюдателя и консультанта.

5. Система заданий с использованием технологии дополненной реальности, направленная на развитие стратегий устной интеракции в процессе решения познавательно-поисковых задач, ролевого проигрывания ситуаций межкультурного общения, рефлексивных обсуждений и коммуникативно-ролевых игр, включает четыре этапа: ознакомительно-аналитический, репродуктивный, продуктивный, контрольный. Система заданий на основе предложенной методики алгоритмизирует учебные действия обучающихся, активизирует и интенсифицирует устную интеракцию в спонтанных неподготовленных ситуациях общения.

Цель и задачи исследования определили **структуру работы**. Диссертация состоит из введения, трёх глав, заключения, списка литературы и приложений.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **введении** обоснована актуальность темы исследования, определены его цель, задачи, объект и предмет, выдвинута гипотеза, указаны методы, аргументированы научная новизна, теоретическая и практическая значимость, сформулированы положения, выносимые на защиту, приведены сведения об апробации работы, представлены результаты исследования, подтверждающие его достоверность, отражена общая структура диссертации.

В первой главе «Современные подходы к развитию стратегий устной интеракции в контексте обучения иностранному языку» изучаются типологии коммуникативных стратегий и место стратегий устной интеракции в их структуре, анализируется понятие «интеракция», устанавливается необходимость обучения стратегиям устной интеракции, определяется состав умений, необходимых для развития стратегий устной интеракции для студентов, изучающих французский язык как второй иностранный на ступени магистратуры.

Интерес учёных к вопросам коммуникативного поведения возник во второй половине двадцатого столетия. Следствием этого интереса стало большое количество работ, посвящённых, в частности, проблеме определения роли коммуникативных стратегий в общении как на родном, так и на иностранных языках. Изучение функций и характеристик коммуникативных стратегий в речи (Bachman L., Palmer A. 1996; Bialystok E. 1983, Dörnyei Z., Scott M. 1997, Canale M., Swain M. 1980; Faerch C., Kasper G. 1981; Lewandowska E. 2019; Savignon S.J. 2002, Tarone E. 1983), позволяет определить коммуникативные стратегии как вербальные и невербальные приёмы, цель которых – обеспечить эффективное общение посредством планирования собственных высказываний с учётом контекста, особенностей собеседников и наличия ресурсов, контроля и оценивания коммуникации её участниками, обеспечения максимально возможного взаимопонимания, компенсации недостающих лингвистических средств.

Несмотря на большое количество публикаций, единой точки зрения относительно классификации коммуникативных стратегий не выработано. Анализ типологий, предлагаемых разными исследователями, позволяет выделить психологический, психолингвистический и социальный критерии, на основе которых исследователи делят коммуникативные стратегии на группы. В «Общеввропейских компетенциях владения иностранным языком...» (2018) рассматриваются четыре типа стратегий: рецепции, продукции, интеракции и медиации. В данной работе за основу взята именно эта типология, так как в ней во внимание принимается интерактивная и посредническая функции иноязычного общения.

Качество интеракции в процессе общения напрямую влияет на эффективность и плодотворность коммуникации. Устная интеракция – одна из составляющих общения, это процесс непрерывного взаимодействия и взаимовлияния коммуникантов, выражаемого вербальными и невербальными средствами, следствием которого является корректировка в планировании и реализации высказываний каждым из коммуникантов. Подчёркивая важность умений адаптации к новым собеседникам, новым культурным контекстам, новым ситуациям в межкультурном общении, ряд авторов вслед за С. Kramsh в качестве

одной из составляющих коммуникативной компетенции выделяют интерактивную компетенцию (Сekaite 2017; Douglas, Rosvold 2018; Sabatier Bullock 2019; Сасина 2019).

Стратегии устной интеракции – это приёмы, направленные на максимально точное, полное формулирование своих мыслей и аргументов, на достижение понимания, выстраивание связного согласованного общения с целью решения коммуникативных задач, с соблюдением принципов вежливости и взаимоуважения. Состав умений, необходимых для владения стратегиями устной интеракции в общении на французском языке на уровне B1, а также примеры лингвистических средств выражения стратегий устной интеракции представлены в Таблице 1.

Таблица 1. Стратегии устной интеракции и примеры лингвистических средств их выражения во французском языке

Умения	Примеры использования
Стратегии построения связного последовательного общения	
инициировать, поддержать и завершить разговор	<ul style="list-style-type: none"> – Je voudrais vous parler d'un sujet (d'une question) qui me tient vraiment à cœur... – Quel est votre avis sur ? Que pensez-vous de ... ? – Plus tôt, vous avez dit que... – A propos de ce que vous avez dit auparavant... – Pour changer de sujet, j'aimerais savoir ce que tu penses de... – Vraiment ? Et ensuite ? – Ah bon ? Je ne le savais pas. – Merci beaucoup de m'avoir consacré du temps ! – Je suis désolé(e), mais il faut que j'y aille... – J'ai beaucoup apprécié notre conversation ! – C'était un plaisir/ça a été un plaisir! – Eh bien, c'était sympa de discuter avec vous
вежливо и своевременно вступить в беседу, которая уже ведётся собеседниками	<ul style="list-style-type: none"> – Si vous me permettez je pense que... – Excusez-moi, je vous ai entendu parler de... – Excusez-moi, puis-je me joindre à vous? – Pardon de vous couper (la parole) ... – Excusez-moi mais vous savez... – Pourrait-on revenir au sujet initial, s'il vous plait
пригласить в разговор нового участника	<ul style="list-style-type: none"> – Et vous, qu'en pensez-vous ? – Je peux avoir votre / ton avis ? – Et toi, qu'est-ce que tu en dis ?

вернуть разговор к обсуждению основной темы и избежать отвлечения на вопросы, несущественные для решения коммуникативной задачи	<ul style="list-style-type: none"> – Pourrait-on revenir au sujet initial, s’il vous plaît – J’aimerais revenir au sujet que j’ai abordé – Revenons à nos moutons, s’il vous plaît ! – Revenons à notre sujet! – Désolé (é) de changer de conversation, mais...
использовать полученную информацию для развития разговора	<ul style="list-style-type: none"> – Il est vrai que ..., mais ... – Bien entendu... mais il faut tenir compte du fait que... – Oui, d’une part ..., pourtant d’autre part ...
Стратегии достижения взаимопонимания	
перефразировать, повторить сказанное собеседниками, чтобы убедиться в правильном понимании	<ul style="list-style-type: none"> – Est-ce que vous avez- dit que... – Si je comprends bien, vous trouvez que – Donc tu penses que – Alors à ton avis... – C’est-à-dire que...
сообщить собеседнику о непонимании и попросить разъяснений	<ul style="list-style-type: none"> – Excusez-moi, pouvez-vous répéter, s’il vous plaît ? – Désolé(e)! Je ne comprends pas/ Je n’ai pas compris... – Pardon, avez-vous dit « ... » ? – Comment ? – Ça veut dire quoi « ... » ? – Quoi ? Hein ?
резюмировать высказанные в ходе обсуждения идеи	<ul style="list-style-type: none"> – En somme, on peut constater ... – Pour conclure, je dirais que ... – Finalement ... – Alors, faisons le bilan ...
запросить дополнительные детали, получить более развёрнутый ответ	<ul style="list-style-type: none"> – Pourriez-vous préciser, s’il vous plaît... – Vous venez de dire que ... pourriez-vous clarifier ce point, s’il vous plaît ? – Peux-tu expliquer plus en détail, s’il te plaît ?

Во второй главе «Методические основы использования технологии дополненной реальности в обучении иностранному языку» выявляются дидактические свойства и функции технологии дополненной реальности, определяется её дидактический потенциал в реализации принципов обучения стратегиям устной интеракции у магистрантов, изучающих французский язык как второй иностранный; предлагаются критерии отбора приложений дополненной реальности в целях развития стратегий устной интеракции; разрабатывается система заданий, направленных на развитие стратегий устной интеракции у студентов, изучающих французский язык как второй иностранный на ступени магистратуры.

Технология дополненной реальности может найти применение в традиционном, смешанном и онлайн-форматах обучения благодаря возможностям объединения цифровой информации и объектов реального мира, установлению связей между учебными материалами и окружающей действительностью.

Дидактические свойства приложений дополненной реальности (Таблица 2) создают условия для реализации когнитивно-коммуникативного, компетентностного, социокультурного и междисциплинарного подходов, для осуществления деятельностного и проблемного обучения, а также позволяют реализовать принципы обучения стратегиям устной интеракции.

Таблица 2. Дидактические свойства и функции приложений дополненной реальности

Дидактические свойства	Дидактические функции
Мобильность	<ul style="list-style-type: none"> – доступ к обучающим материалам в любом месте; – эффективное расходование временных ресурсов; – снижение уровня тревожности у обучающихся при выполнении заданий за пределами учебной аудитории
Интерактивность	<ul style="list-style-type: none"> – возможность организации индивидуальной и групповой работы; – развитие умений действовать в команде, осуществлять проектную деятельность, анализировать и систематизировать информацию; – организация самостоятельной работы по развитию устно-речевых умений; – система проверки и предоставление обратной связи; – обеспечение взаимодействия обучающегося с учебными материалами, с преподавателем и другими студентами
Чувствительность к контексту	<ul style="list-style-type: none"> – учёт индивидуальных особенностей; – обеспечение прочной связи между окружающей действительностью и обучающим контентом
Поддержка онлайн-взаимодействия	<ul style="list-style-type: none"> – организация взаимооценивания; – проведение взаимообучения; – осуществление формирующего оценивания
Мультимедийность и визуализация	<ul style="list-style-type: none"> – повышение мотивации обучающихся; – улучшение качества усвоения материала; – более точное восприятие понятий и явлений посредством визуализации; – возможность проектирования заданий на развитие любого из видов речевой деятельности; – формирование умений отбора и обработки информации

<p>Объединение реального и цифрового миров</p>	<ul style="list-style-type: none"> – установление прочной связи между окружающей действительностью и обучающими материалами, их повышенная информативность; – улучшение качества усвоения материала, прочности запоминания
<p>Элементы геймификации</p>	<ul style="list-style-type: none"> – включение соревновательного элемента; – создание поощрительной системы; – эмоционально-комфортные условия на занятии; – более долговременное запоминание изученного; – творческое развитие студентов; – осуществление проблемного обучения.

С учётом критериев отбора приложений дополненной реальности (Таблица 3) для развития стратегий устной интеракции у магистрантов, изучающих французский язык как второй иностранный, были выбраны приложения дополненной реальности Metaverse и инструменты дополненной реальности Virtual Gallery Tour, Art Selfie и Art Transfer, представленные в приложении Google Arts & Culture. Приложение Metaverse предназначено для создания интерактивных опросов и тестовых заданий. Оно позволяет быстро менять блоки заданий, дополнять их краткими пояснениями, одноязычным переводом; даёт возможность составлять задания с записью ответов на видео с их автоматическим сохранением на «стене», доступной для просмотра преподавателем. Приложение Google Arts & Culture предоставляет доступ к обширным коллекциям материалов мирового культурного наследия, открывает возможности для организации виртуальных экскурсий (например, Национальное собрание, мэрия Парижа, Опера Гарнье, Токийский дворец). Инструмент дополненной реальности Art Transfer даёт возможность трансформировать фотографию, сделанную камерой мобильного устройства, в изображение, стилизованное под один из шедевров мировой живописи, Art Selfie позволяет найти в коллекциях музеев мира портреты людей, похожих на человека на селфи, и получить краткую информацию о картине и её авторе.

Таблица 3. Критерии отбора приложений дополненной реальности

<p>Организационно-технические</p>	<ul style="list-style-type: none"> – бесплатный доступ; – доступность приложения для преподавателей и студентов с пользовательским уровнем ИК-компетенции; – функционирование на разных операционных системах (Google Android и Apple iOS); – наличие инструментов для создания интерактивных опросов, тестовых заданий и викторин;
--	---

	<ul style="list-style-type: none"> – возможность использования разноформатных мультимедийных материалов; – наличие инструментов для преобразования текстовой, звуковой, графической и видеоинформации с целью её содержательного расширения или персонализации; – возможность виртуальной трансформации или «обогащения» объектов окружающей действительности за счёт добавления к ним цифровой информации, отображаемой на экране мобильного устройства; – создание эффекта присутствия в культурно-языковом пространстве страны изучаемого языка
Психолого-педагогические	<ul style="list-style-type: none"> – повышение уровня мотивации обучающихся; – возможность индивидуализации обучения
Дидактические	<ul style="list-style-type: none"> – предоставление индивидуальной обратной связи; – быстрая замена блоков заданий для обеспечения индивидуализации обучения; – организация взаимодействия студентов в мини-группах и с преподавателем; – организация самооценивания и формирующего оценивания
Методические	<p>возможности:</p> <ul style="list-style-type: none"> – организации спонтанного неподготовленного общения; – моделирования коммуникативных ситуаций; – выявления межкультурных различий в использовании стратегий интеракции; – максимального вовлечения каждого из обучающихся в речемыслительную деятельность; – предоставления социокультурных знаний и выявления социокультурных особенностей

Система заданий с использованием технологии дополненной реальности, направленная на развитие стратегий устной интеракции у магистрантов, изучающих французский язык как второй иностранный, охватывает 4 этапа (Схема 1). *Ознакомительно-аналитический этап* предназначен для знакомства обучающихся с функциями стратегий устной интеракции в речи, лингвистическими средствами их выражения, социокультурными особенностями их применения в общении. Он строится на выполнении познавательно-поисковых заданий формата «дополненные тесты» в приложении Metaverse.

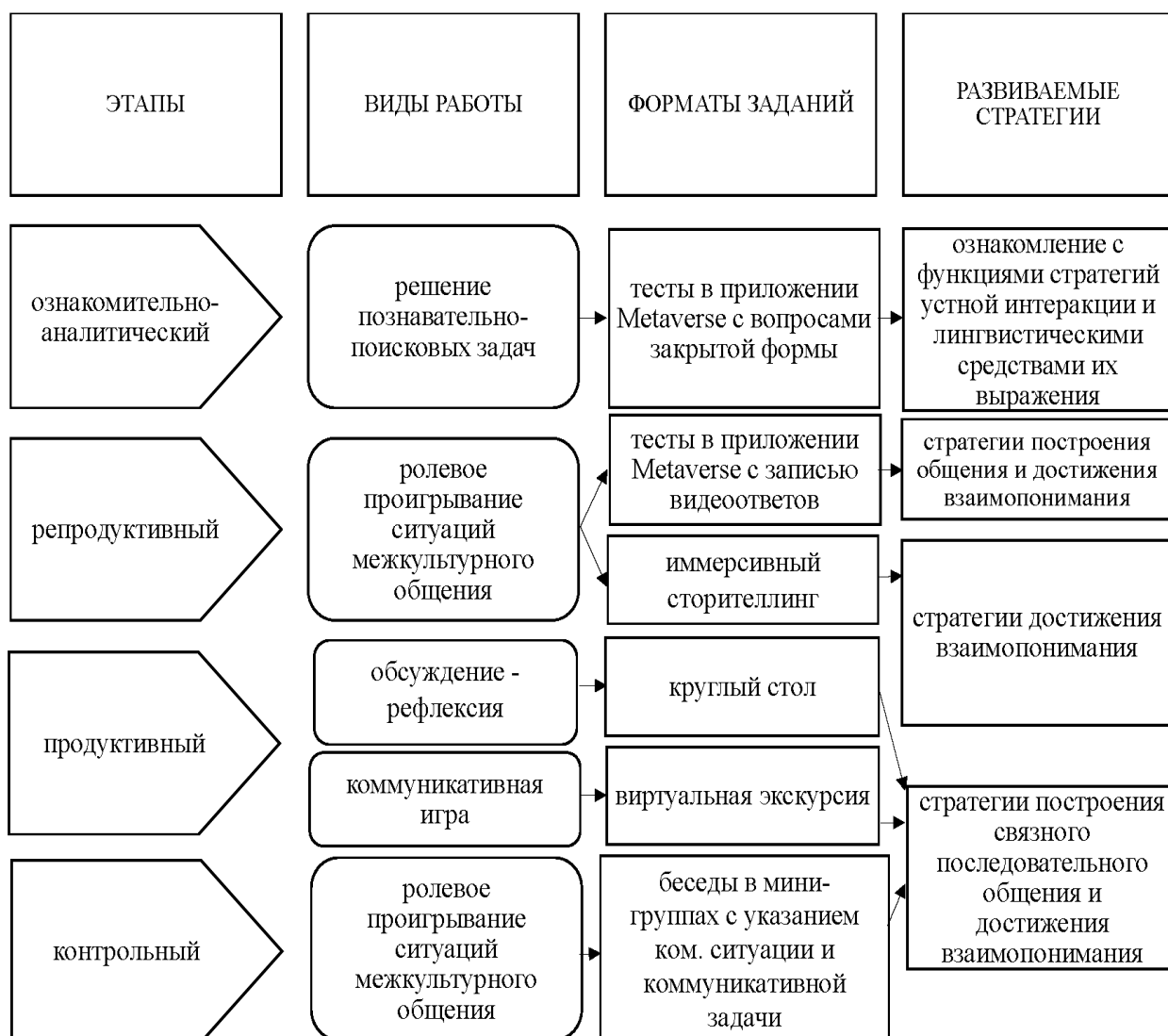
Цель *репродуктивного этапа* – в применении обучающимися каждого из видов стратегий устной интеракции в различных ситуациях общения, в усвоении лексико-грамматических конструкций, а также формул вежливости, которые позволяют применять стратегии во франкоязычном общении. На данном этапе основным видом работы становится ролевое проигрывание ситуаций межкультурного общения в формате дополненных тестов в приложении

Metaverse с записью устных ответов, а также в формате иммерсивного сторителлинга. Тесты в приложении Metaverse с вопросами закрытой формы, а также с заданиями открытой формы с записью устных ответов на видео позволяют перевести ознакомительно-аналитический и репродуктивный этапы по развитию стратегий устной интеракции в формат самостоятельной работы, а также оценить результат выполнения задания и дать индивидуальную обратную связь каждому из студентов. Задания формата «иммерсивный сторителлинг», выполняемые с привлечением инструментов дополненной реальности Art Selfie и Art Transfer, благодаря элементам геймификации и оригинальному преобразованию объектов окружающей действительности, создают условия для активизации и интенсификации интеракции. Виртуальные экскурсии по объектам французского культурного наследия, проводимые на платформе Google Arts & Culture, предоставляют обучающимся возможность строить речевое общение на изучаемом языке, погрузившись в аутентичную социокультурную среду и знакомят студентов с национально-культурными особенностями носителей языка.

В основе *продуктивного этапа* – проектные и творческие задания в форматах круглого стола и виртуальных экскурсий по объектам французского культурного наследия на платформе Google Arts & Culture предназначенных для активного использования стратегий устной интеракции в условиях общения, максимально приближенных к реальным. *Контрольный этап* реализуется в форме ряда бесед на французском языке, проводимых в мини-группах с указанием коммуникативной роли для каждого из обучающихся, которая предполагает применение стратегий устной интеракции.

Разработанные форматы заданий позволяют эффективно и с минимальными затратами аудиторного времени развивать стратегии устной интеракции, стимулируют общение на иностранном языке. Они также дают возможность формировать устно-речевые умения диалогической и монологической речи, получать социокультурные знания и осваивать формулы вежливости межкультурного профессионального общения на французском языке, развивать умения поиска и обработки информации на изучаемом языке, формировать умения активного слушания, развивать творческое мышление и воображение обучающихся, а также позволяют педагогу варьировать учебные материалы, учитывая направление и уровень подготовки обучающихся.

Схема 1. Система заданий, направленная на развитие стратегий устной интеракции



В третьей главе «Результаты опытно-экспериментальной работы по апробации методики развития стратегий устной интеракции с использованием технологии дополненной реальности» представлены результаты диагностического исследования уровня владения стратегиями устной интеракции магистрантами, изучающими французский язык как второй иностранный, приведена программа экспериментального обучения по развитию стратегий устной интеракции для общения на французском языке, изложены ход и результаты опытно-экспериментальной работы.

Диагностическое исследование, проведённое на подготовительном этапе эксперимента, позволило выделить четыре умения в рамках владения стратегиями устной интеракции, применение которых вызвало у студентов наибольшие затруднения: 1) вернуть собеседника, отвлекшегося на сторонние

рассуждения, к обсуждаемой теме; 2) вступить в беседу, которая ведётся другими участниками общения; 3) сообщить о непонимании и обратиться за разъяснениями; 4) убедиться в корректности понимания, перефразировав сказанное собеседником.

Экспериментальное обучение проведено на основе программы по развитию стратегий устной интеракции, разработанной для магистрантов, изучающих французский язык как второй иностранный на факультетах МГУ имени М.В. Ломоносова: механико-математическом, вычислительной математики и кибернетики, иностранных языков и регионоведения. Уровень владения французским языком участников экспериментального обучения – В1. В программе приведены образцы заданий, порядок их выполнения, оценочные средства, описание содержания аудиторной и самостоятельной работы.

Входной и итоговый контроль проводились в формате ролевого проигрывания ситуаций социально-бытового и профессионального межкультурного общения с указанием коммуникативных задач для каждого из студентов. Ниже приведён фрагмент одного из заданий входного контроля:

Des étudiants francophones (15 personnes) qui apprennent le russe viennent à Moscou pour une semaine.

Étudiant(e) 1. Votre tâche est de décider avec vos collègues quelles curiosités de Moscou montrer aux étrangers. Vous commencez la discussion d'abord avec un(e) étudiant(e) et ensuite vous invitez un(e) autre collègue à prendre part à votre conversation.

Pendant la discussion dirigez la conversation pour atteindre le but: rédiger le programme de la visite du groupe d'étudiants francophones, demandez votre collègue de revenir à la question qu'on discute quand il/ elle s'écarte du sujet principal.

Étudiant(e) 2. Vous êtes participant de la discussion. Vous commencez à donner votre avis sur les curiosités à visiter mais puis vous changez vite de sujet.

Étudiant(e) 3. Vous rejoignez la conversation plus tard après l'invitation de votre collègue.

По причине того, что не все данные, полученные в ходе опытно-экспериментальной работы, имели нормальное распределение, для определения статистической значимости разницы результатов, полученных в ходе итогового контроля в экспериментальной и контрольной группах, был задействован тест Манна-Уитни для непараметрических непарных выборок. Он указывает на статистически значимые различия между результатами, полученными в контрольной и экспериментальной группах по каждому из микроумений ($p < 0,001$). Средние статистические показатели в экспериментальной группе существенно превышают результаты студентов контрольной группы (Таблица 4).

Таблица 4. Статистические показатели в контрольной и экспериментальной группах

	Объём совокупности	Среднее арифметическое	Медиана	Минимальное значение	Максимальное значение
У1 К*	18	0.278	0.000	0.000	2.000
У1 Э	26	2.346	3.000	0.000	3.000
У2 К	18	0.444	0.000	0.000	2.000
У2 Э	26	2.769	3.000	2.000	3.000
У3 К	18	1.000	1.000	0.000	3.000
У3 Э	26	2.846	3.000	2.000	3.000
У4 К	18	0.944	1.000	0.000	3.000
У4 Э	26	2.077	2.000	0.000	3.000

*У1 – умение вернуться к исходной теме; У2 – вступить в общение, которое уже ведётся собеседниками; У3 – умение сообщить о непонимании; У4 – убедиться в правильности понимания, уточнить смысл, перефразируя сказанное. К – результаты контрольной группы; Э – результаты экспериментальной группы.

Сравнение результатов экспериментальной и контрольной групп указывает на то, что стратегии устной интеракции эффективно развиваются при целенаправленной работе по их освоению студентами, в противном случае с ростом коммуникативной компетенции обучающихся происходит незначительное повышение уровня владения данным типом стратегий.

Результаты проведенного опроса указывают на то, что студенты экспериментальной группы положительно относятся к задействованию на занятиях и в самостоятельной работе приложений дополненной реальности: 65,2% участников рассматривают выполнение тестовых заданий в приложении Metaverse как возможность усовершенствовать своё владение иностранным языком. При этом практически все студенты (91,3% опрошенных) в качестве недостатков Metaverse отмечали технические трудности и сбои в работе приложения. Некоторые пользователи Metaverse отмечают, что испытывали определённую неловкость при записи видеоответов, выполняя тестовые задания, другие, напротив, считают, что запись видео – одно из преимуществ приложения.

Выполнение заданий на платформе и в приложении Google Arts & Culture 95,7% респондентов считают увлекательным, лишь у одного студента в работе с ним возникли технические трудности. Данное приложение и формат задания «виртуальные экскурсии» получили много положительных откликов студентов.

В качестве ограничения проведённой опытно-экспериментальной работы следует назвать количество её участников (52). Продолжение исследования в перспективе позволит получить более точные данные для анализа эффективности предлагаемой методики. Наблюдения также показали, что препятствием для применения технологии дополненной реальности в обучении может стать предвзятое отношение педагогов или студентов к использованию новейших технологий в обучении, боязнь столкнуться с техническими трудностями, нежелание приобретения нового опыта, нехватка времени, которое требуется для ознакомления с новыми инструментами и для разработки учебно-методических материалов с их использованием. Данное ограничение преодолевается с помощью получения актуальных знаний о лингводидактических возможностях технологии дополненной реальности, о доступных для широкого круга пользователей приложениях, которые могут быть задействованы в учебном процессе.

Предлагаемая методика развития стратегий устной интеракции с использованием технологии дополненной реальности отвечает требованиям современных российских и международных нормативных документов, учитывает актуальные социальные реалии и вызовы.

В **заключении** обобщены результаты исследования, изложены основные выводы, намечены перспективы и отдельные направления дальнейшего исследования.

1. На основе психолого-педагогических и лингводидактических исследований, создающих теоретическую базу для осмысления устной интеракции и стратегий устной интеракции как одного из компонентов иноязычной коммуникативной компетенции, на основе ключевых положений когнитивно-коммуникативного, компетентностного и социокультурного подходов к обучению иностранному языку, теории и практического опыта интеграции технологии дополненной реальности в образовательный процесс разработана и экспериментально апробирована методика развития стратегий устной интеракции с использованием технологии дополненной реальности для обучающихся, изучающих французский язык как второй иностранный на ступени магистратуры. Предлагаемая методика базируется на дидактических и методических принципах развития стратегий устной интеракции: сознательности, активности, визуализации, коммуникативности, учёта специальности и уровня владения языком, ситуативно-тематической организации обучения, учёта социокультурного контекста, которые реализуются через совокупность сознательно-практического и коммуникативного методов.

2. Установлено, что наряду с другими видами коммуникативных стратегий (рецепции, продукции, медиации) стратегии устной интеракции

являются одним из компонентов иноязычной коммуникативной компетенции, владение которым существенно влияет на качество общения.

3. Выделены умения, обеспечивающие владение стратегиями достижения взаимопонимания и стратегиями построения связного последовательного общения в устной речи для категории магистрантов, изучающих французский язык как второй иностранный. Предложено проводить оценивание уровня владения стратегиями устной интеракции в формате ролевого проигрывания ситуаций социально-бытового, профессионального и академического межкультурного общения; в качестве критериев оценивания выступают: успешность решения коммуникативной задачи, лексическая и грамматическая правильность, учёт социокультурного контекста.

5. Определены методические, дидактические и организационно-технические критерии отбора приложений дополненной реальности для целей развития стратегий устной интеракции, которые могут быть использованы в дальнейшем для отбора приложений нового поколения.

6. Для развития стратегий устной интеракции предложена система заданий, которая включает ознакомительно-аналитический, репродуктивный, продуктивный и контрольный этапы, в основе которых – выполнение в приложениях дополненной реальности заданий, ориентированных на решение познавательно-поисковых задач, ролевое проигрывание ситуаций межкультурного общения, организацию коммуникативно-ролевых игр. При проектировании системы заданий учтены дидактические свойства и функции технологии дополненной реальности, установленные и обоснованные в рамках данного исследования.

7. В рамках исследования разработана программа экспериментального обучения стратегиям устной интеракции для магистрантов, изучающих французский язык как второй иностранный, включающая образцы заданий, порядок их выполнения, оценочные средства.

8. Данные, полученные в ходе опытно-экспериментальной работы, свидетельствуют об эффективности представленной методики развития стратегий устной интеракции с применением технологии дополненной реальности. Результаты опросов участников экспериментального обучения демонстрируют положительное отношение обучающихся к интеграции технологии дополненной реальности в процесс обучения иностранному языку.

Перспективы дальнейшего исследования заключаются в изучении возможностей использования технологии дополненной реальности на других уровнях общего и профессионального образования, а также для развития других типов коммуникативных стратегий, не только в устной, но и в письменной речи.

Список работ, опубликованных по теме диссертации

Научные статьи, опубликованные в изданиях, рекомендованных для защиты в диссертационном совете МГУ по специальности 13.00.02

1. Авраменко А.П., Матвеева О.Ю. Развитие коммуникативных стратегий интеракции с использованием приложений дополненной реальности // Высшее образование сегодня. – М.: Логос, 2021. – № 2. – С. 17 – 21.

2. Авраменко А.П., Матвеева О.Ю. Определение уровня владения стратегиями коммуникативного взаимодействия у студентов магистратуры неязыковых факультетов (французский язык) // Rhema. Рема. М.: Московский педагогический государственный университет, 2020. – № 3. – С. 53 – 64.

3. Авраменко А.П., Матвеева О.Ю. Формирование коммуникативных стратегий на иностранном языке с использованием мобильных технологий // Вестник Московского государственного областного университета. Серия "Педагогика". – М.: «ИИУ МГОУ», 2020. – № 1. – С. 22 – 28.

4. Матвеева О.Ю. Технология дополненной реальности в обучении и ее место в информационно-коммуникационной компетенции преподавателей иностранных языков // Преподаватель XXI век. – 2021. – № 2. Часть 1. – С. 94–102.

Статьи в журналах, в сборниках тезисов докладов и научных трудов

5. Матвеева О.Ю. Возможности использования приложений дополненной реальности в обучении иностранным языкам (на примере Google Arts & Culture) // Языковая картина мира в условиях мультилингвизма и мультикультурализма: переводческий, лингвистический и дидактический аспекты: материалы Международной научно-практической конференции (Воронеж, 16-19 декабря 2020 г.) / [под ред. Л.Г. Кузьминой, Н.А. Фененко]. – Воронеж: Издательство «Истоки», 2021. – 656 с. С. 337 – 342.

6. Матвеева О.Ю. Развитие стратегий коммуникативного взаимодействия с использованием технологии дополненной реальности // Материалы Международного молодежного научного форума «Ломоносов-2020» [Электронный ресурс] / отв. ред. И.А. Алешковский, А.В. Андриянов, Е.А. Антипов. – М.: МАКС Пресс, 2020.

7. Матвеева О.Ю. Развитие иноязычной стратегической компетенции на базе мобильных технологий // Материалы Международного молодежного научного форума «Ломоносов-2019» [Электронный ресурс] / Отв. ред. И.А. Алешковский, А.В. Андриянов, Е.А. Антипов. – М.: МАКС Пресс, 2019.