

**Мэн Жоу,**

аспирант факультета иностранных языков, Российский университет дружбы народов имени Патриса Лумумбы; 117198, Россия, г. Москва, ул. Миклухо-Маклая, 6; e-mail: 1412019926@qq.com

**ИНТЕГРАЦИЯ ЦИФРОВЫХ РЕСУРСОВ  
В МЕТОДИКУ ИНТЕРАКТИВНОГО ИНОЯЗЫЧНОГО ОБУЧЕНИЯ**

**КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА:** цифровизация образования; цифровые технологии; цифровая образовательная среда; цифровые образовательные ресурсы; студенты; иностранные языки; методика преподавания иностранных языков; методика иностранных языков в вузе; образовательный процесс; методы обучения; учебная деятельность; интерактивное обучение; проектная деятельность; учебная мотивация; самостоятельная работа; коммуникативные навыки

**АННОТАЦИЯ.** В статье рассматриваются возможности применения цифровых технологий в образовательном процессе для повышения мотивации студентов и развития их творческих способностей. Цель исследования заключается в оценке влияния использования цифровых инструментов на качество выполнения проектных заданий и уровень вовлеченности студентов в учебный процесс. Основные результаты показали, что использование цифровых технологий способствует более полному раскрытию творческого потенциала студентов, активному вовлечению в учебную деятельность и улучшению качества выполнения проектных заданий. Апробация предложенной структуры интерактивного занятия и методики проектного обучения проводилась на базе Российского университета дружбы народов в рамках 2-го курса бакалавриата по специальности «Городское управление и экология». Студенты экспериментальной группы проявляли более высокую заинтересованность в теме проекта, проявляли инициативу в выборе способов представления информации, активно применяли креативные подходы в создании презентаций, видео- и мультимедийных материалов. Содержательные выводы подтверждают, что применение цифровых технологий на всех этапах проектной деятельности способствует повышению учебной мотивации, улучшению качества усвоения материала, а также развитию самостоятельности и креативности, что делает образовательный опыт более насыщенным и эффективным.

**ДЛЯ ЦИТИРОВАНИЯ:** Мэн, Жоу. Интеграция цифровых ресурсов в методику интерактивного иноязычного обучения / Мэн Жоу. – Текст : непосредственный // Педагогическое образование в России. – 2024. – № 6. – С. 202–210.

**Meng Zhou,**

Postgraduate Student of Faculty of Foreign Languages, RUDN University, Moscow, Russia

**INTEGRATION OF DIGITAL RESOURCES INTO THE METHODOLOGY  
OF INTERACTIVE FOREIGN LANGUAGE TEACHING**

**KEYWORDS:** digitalization of education; digital technologies; digital educational environment; digital educational resources; students; foreign languages; methods of teaching foreign languages; methods of teaching foreign languages in higher education institutions; educational process; teaching methods; educational activities; interactive learning; project activities; educational motivation; independent work; communication skills

**ABSTRACT.** The article considers the possibilities of using digital technologies in the educational process to increase students' motivation and develop their creativity. The purpose of the study is to assess the impact of using digital tools on the quality of project assignments and the level of students' involvement in the educational process. The main results showed that the use of digital technologies contributes to a more complete disclosure of students' creative potential, active involvement in educational activities and improvement of the quality of project assignments. Students in the experimental group showed a higher interest in the project topic, took the initiative in choosing the methods of presenting information, actively used creative approaches in creating presentations, video and multimedia materials. Substantive findings confirm that the use of digital technologies at all stages of project activities contributes to increased educational motivation, improved quality of material acquisition, as well as the development of students' independence and creativity, which makes their educational experience more intense and effective.

**FOR CITATION:** Meng, Zhou. (2024). Integration of Digital Resources into the Methodology of Interactive Foreign Language Teaching. In *Pedagogical Education in Russia*. No. 6, pp. 202–210.

**Введение.** На сегодняшний день в образовательной сфере существует большое число методов и подходов, которые делают процесс обучения более увлекательным, эффективным и актуальным. Интерактивный метод обучения является одним из таких.

Интерактивные методы, поддерживае-

мые цифровыми инструментами, создают новые возможности для развития языковых навыков, что особенно актуально при изучении иностранных языков. Тем не менее эффективность такой интеграции вызывает споры, поскольку не все преподаватели и учащиеся обладают достаточными навыками для работы с новыми технологиями, а

доступность и качество цифровых ресурсов могут существенно различаться. Это поднимает вопрос о необходимости более детального исследования влияния цифровых ресурсов на эффективность методики интерактивного обучения иностранным языкам.

**Актуальность исследования** обусловлена стремительным развитием информационных технологий и их влиянием на образовательный процесс. В современных условиях преподаватели и студенты сталкиваются с необходимостью адаптации к новым форматам обучения, которые предполагают активное использование цифровых инструментов. Однако, несмотря на возрастающее внимание к данной теме, не все образовательные учреждения имеют равный доступ к качественным цифровым ресурсам, а уровень подготовленности педагогов и учащихся к их использованию существенно различается.

**Цель исследования** – определение влияния интеграции цифровых ресурсов на эффективность интерактивных методик обучения иностранным языкам и разработка рекомендаций по их оптимальному использованию в образовательном процессе.

Тематика интеграции цифровых ресурсов в процесс обучения иностранным языкам исследовалась рядом ученых, таких как А. А. Окатьева, А. В. Долина, Ю. Н. Куликова, О. Г. Плехова, которые изучали влияние цифровых технологий на развитие коммуникативных навыков, повышение мотивации студентов и адаптацию учебных программ под современные требования. В зарубежной науке значительный вклад в развитие этого направления внесли такие исследователи, как Стивен Крашен, Ричард Майер и Лев Выготский, чьи работы фокусируются на когнитивных аспектах использования цифровых ресурсов и принципах мультимодального обучения.

Несмотря на это, остаются нерешенными вопросы, связанные с методической адаптацией цифровых инструментов для студентов с различным уровнем языковой подготовки, а также проблемы оценки эффективности их применения в контексте самостоятельной работы. Кроме того, недостаточно разработаны практические рекомендации по оптимальному использованию цифровых ресурсов в зависимости от технической и профессиональной направленности обучения.

**Методология и методы исследования** включают проведение педагогического эксперимента с разделением студентов на контрольную и экспериментальную группы. Эксперимент проходил на базе Российского университета дружбы народов (далее – РУДН) в рамках 2-го курса бака-

лавриата по специальности «Городское управление и экология».

В первой группе студенты выполняли проектные задания традиционными методами, во второй – с применением цифровых платформ, таких как Miro, Padlet, MindMeister и др. Методы исследования включали наблюдение, анализ продуктов проектной деятельности и статистическую обработку полученных данных.

**Результаты исследования и обсуждение.** По мере того, как меняется окружающий нас мир, меняются и требования к образовательному процессу. Основная цель образования – подготовка специалистов, способных преуспевать в конкурентной среде и добиваться успеха. Выпускники должны быть готовы к постоянному повышению своих знаний и потенциала на протяжении всей карьеры и адаптации к различным условиям труда [3, с. 27–28]. Развитие личностных качеств является ключевым аспектом обучения студентов в высших учебных заведениях. Они должны приобрести широкий спектр навыков и умений, а также такие качества, как целеустремленность, ответственность, инициативность, стрессоустойчивость, внимательность, способность к обучению, социальная адаптивность и профессиональный опыт.

Умения решать проблемы, критически мыслить, ориентироваться в различных ситуациях и творчески подходить к трудностям являются необходимыми навыками для любого будущего компетентного специалиста. Студентам необходимо не только запоминать и воспроизводить информацию, но и уметь эффективно применять ее на практике [1, с. 96]. Однако преподаватели иностранных языков часто сталкиваются с проблемой из-за сокращенного количества учебных часов, поскольку курсы иностранных языков считаются общеобразовательными, а не специализированными предметами. Это ограничение заставляет студентов изучать, понимать и обрабатывать большой объем материала в сжатые сроки.

Для студентов большая нагрузка может значительно снизить мотивацию к изучению иностранного языка, что негативно скажется на их успеваемости и энтузиазме по отношению к предмету. В результате преподаватели должны применять нетрадиционные, творческие и комплексные методы, чтобы вовлекать студентов и способствовать высокому уровню владения языком.

Основа интерактивного обучения – взаимодействие ученика с учебной средой и приобретенный в ней опыт [6, с. 179]. Эта среда формирует объем полученных знаний. Одной из основных целей этого подхода является создание комфортной и благоприят-

ной атмосферы для учеников в классе, что, в свою очередь, повышает их вовлеченность и общую эффективность процесса обучения.

На интерактивных занятиях по иностранному языку преподаватель переключает внимание на студентов, создавая среду, которая побуждает их проявлять инициативу. Используя интерактивные методы обучения, преподаватель позволяет студентам использовать собственный опыт как основной источник обучения.

Впервые термин «интерактивное обучение» был введен в конце XX века, в это время педагогика стала активно включать в себя смежные научные направления. Так, понятие «интерактивность» было взято из социологии [11, с. 124]. В 1950-х и 1960-х годах принципы гуманистической психологии, психотерапии и социально-перцептивного когнитивизма существенно повлияли на развитие интерактивного обучения.

Начиная с 1960-х годов интерактивные технологии переживают бурное развитие, во многом благодаря выходу на новый этап развития средств массовой информации. Благодаря СМИ и расцвету технологий интерактивность стали воспринимать как форму взаимодействия субъекта и информационной среды. Таким образом, развился технологический подход к понятию данного термина, а интерактивность и цифровые ресурсы стали тесно связаны [5, с. 206].

На сегодняшний день ученые по-разному трактуют термин «интерактивное обучение».

По мнению С. В. Титовой, интерактивное обучение – метод обучения, при котором в учебный процесс активно вовлекаются учащиеся через взаимодействие между преподавателем, учениками и учебными материалами. Предполагается использование различных методов и средств, которые способствуют активному обмену информацией, идеями и опытом [14, с. 314].

Ю. В. Серикова рассматривает «интерактивное обучение» как способ организации

образовательного процесса, при котором студенты и преподаватели активно взаимодействуют между собой и учебным материалом через использование технологий, игр, групповой работы и других форм активного обучения [10, с. 247]. По мнению Ж. Н. Жаткамбаевой, интерактивное обучение предполагает создание условий для самостоятельной и совместной деятельности учащихся, что способствует развитию критического мышления, практических навыков и более глубокому усвоению учебного материала [4, с. 128].

Е. Н. Возмилкина подчеркивает, что интерактивное обучение – это в первую очередь педагогический подход, при котором студенты принимают активное участие в учебном процессе через обсуждения, проекты, симуляции и интерактивные технологии, что позволяет им применять полученные знания на практике и развивать навыки общения и сотрудничества [2, с. 107].

Итак, на основании мнений ученых и педагогов можем дать следующее определение. Интерактивное обучение – это метод обучения, основанный на активном взаимодействии всех участников образовательного процесса, включая студентов и преподавателя, с целью совместного приобретения знаний и умений. Метод предполагает использование различных форм коммуникации, обмена опытом, совместного решения задач и моделирования ситуаций, что способствует формированию навыков сотрудничества, критического мышления и рефлексии.

Отметим, что в интерактивном обучении ни один студент не доминирует в процессе обучения. Вместо этого студенты вовлечены в поддерживающую и совместную среду, которая способствует познавательной деятельности и поощряет активное участие всех вовлеченных.

Существуют различные типы интерактивных методов обучения, которые можно использовать в учебных целях (табл. 1).

Таблица 1

**Интерактивные методы обучения иностранному языку.  
Составлено автором по данным источников [6; 9; 14]**

<b>Интерактивный метод</b>	<b>Описание</b>	<b>Цель</b>
Ролевая игра	Имитация реальных ситуаций, в которых студенты играют определенные роли	Развитие навыков устной речи, коммуникативных умений и уверенности в использовании языка
Дискуссия и дебаты	Обсуждение актуальных тем, выражение и обоснование своей точки зрения	Формирование критического мышления, навыков аргументации и публичной речи на иностранном языке
Мозговой штурм	Коллективное генерирование идей на заданную тему	Развитие креативного мышления, улучшение способности быстро реагировать и выражать мысли
Проектная работа	Работа над созданием проекта, предполагающая исследование и использование языка в определенной сфере	Углубление знаний, приобретение профессиональных навыков и работа в команде

Продолжение таблицы 1

Интерактивный метод	Описание	Цель
Кейс-метод	Решение проблемных ситуаций, связанных с профессиональной или жизненной деятельностью	Применение языковых знаний на практике, развитие аналитических навыков и принятия решений
Работа в парах или малых группах	Выполнение заданий совместно с другим студентом или в группе	Развитие навыков взаимодействия, сотрудничества и повышения мотивации к обучению
Интерактивные онлайн-платформы	Использование образовательных цифровых ресурсов (например, онлайн-тренажеры, видеоконференции)	Повышение уровня владения языком через доступ к дополнительным ресурсам и коммуникативным практикам
Веб-квесты	Задания с использованием интернета для поиска информации на иностранном языке	Развитие навыков поиска информации, критического анализа и языковой компетентности
Деловая игра	Имитирует профессиональную деятельность, моделируя реальные рабочие процессы	Развитие профессиональных компетенций и применение языка в бизнес-среде
Флеш-карты и викторины	Использование карточек и викторин для проверки знаний	Закрепление лексики, грамматики и развитие скорости реакции

Как можно заключить из таблицы, все интерактивные методы улучшают коммуникативные навыки, способствуют установлению эмоциональных связей между учениками и с учителем, учат участников слушать мнения других и выражать свои собственные взгляды. При этом широкий спектр интерактивных методов обучения позволяет вносить большее разнообразие в уроки, а игровой формат облегчает усвоение информации, способствуя сохранению в долговременной памяти [11, с. 127].

Учебная дисциплина «Иностранный язык» отличается большим числом компетенций, которые развивают ученики во время обучения. К ним относятся коммуникативная, когнитивная, межкультурная, со-

циальная и личностная компетенции. Учитывая этот факт, а также требования ФГОС по внедрению современных цифровых технологий в образовательный процесс, актуальным является внедрение различных аспектов интерактивного обучения в образовательный процесс [9, с. 130].

Вместо традиционных интерактивных методов рекомендуем использовать цифровые интерактивные платформы, такие как Miro, Padlet и AhaSlides, а также онлайн-инструменты для создания интеллект-карт, такие как MindMeister.

В таблице 2 отобразим основные этапы интерактивного занятия с использованием цифровых ресурсов.

Таблица 2

**Структура интерактивного занятия по иностранному языку для развития диалогической речи. Составлено автором**

Этап	Типы упражнений	Цели
1. Мотивационный этап	Введение в тему с использованием видео или изображений. Мини-дискуссия на основе просмотренного. Определение целей и задач занятия	Заинтересовать студентов темой занятия. Активизировать имеющиеся знания и пробудить интерес. Мотивировать к изучению и активному участию
2. Этап актуализации знаний	Лексико-грамматические разминки. Словарные игры, например «Мозговой штурм»	Повторить ключевые лексические и грамматические конструкции. Активизировать знания и актуализировать базовые понятия
3. Этап формирования навыков	Ролевые игры и ситуационные диалоги. Имитационные упражнения (сценарии, моделирование). Диалоги в парах или в группах	Развить навыки построения диалогической речи. Научить применять знания в смоделированных ситуациях. Сформировать умение реагировать и поддерживать беседу
4. Этап закрепления навыков	Обсуждение заданных ситуаций или текстов в группах. Совместное создание проектов (например, создание сценария). Анализ и разбор типичных ошибок в диалогах	Закрепить навыки диалогической речи в обсуждении. Стимулировать совместную работу и обмен мнениями. Снизить вероятность повторения ошибок, отработка навыков

Этап	Типы упражнений	Цели
5. Этап рефлексии	Подведение итогов, обсуждение впечатлений. Заполнение рефлексивных карт, устные отзывы. Оценивание успешности занятия преподавателем и студентами	Оценить уровень усвоения материала и понять сложности. Развить критическое мышление и самоанализ. Получить обратную связь для дальнейшего планирования занятий

Главные принципы обучения, которые стоит принимать во внимание в ходе внедрения цифровых инструментов в образовательный процесс [13, с. 52]:

1. Необходимо минимизировать количество избыточной информации на экране и постепенно увеличивать объем представляемого учебного материала. Цифровые ресурсы должны быть структурированы в соответствии с принципом последовательного усложнения, обеспечивая переход от базовых элементов к более сложным концепциям.

2. Цифровые инструменты должны обеспечивать условия для активной учебной деятельности обучающихся, включающей решение задач, моделирование и проведение экспериментальных действий.

3. С целью повышения уровня вовлеченности обучающихся рекомендуется применять разнообразные интерактивные форматы, включая игровые элементы, симуляции и коллективный анализ задач.

4. Обеспечение возможностей для получения обратной связи, проведения самооценки и внесения корректировок является ключевым фактором в развитии метакогнитивных навыков обучающихся.

Метод проектов, по нашему мнению, является одним из наиболее результативных интерактивных методов обучения. Его существенным отличием от других методов, например кейсов или брейншторма, является то, что обучающиеся имеют большую свободу в самовыражении – студенты само-

стоятельно формулируют исследовательскую проблему, разрабатывают структуру исследования и выбирают форму его презентации. Проектная деятельность, как правило, требует длительного временного участия, что способствует развитию навыков командной работы и углублению профессиональных компетенций участников.

Как уже было отмечено ранее, проектная деятельность предполагает активное вовлечение студентов в процесс работы, соответственно, меняется и позиция преподавателя. Он становится организатором познавательной деятельности и менеджером обучения, направляя учащихся в своей проектной работе [16, р. 337].

Практически всегда проектная работа подразумевает самостоятельную работу. Это может быть индивидуальный проект, парный или групповой. Как правило, подготовка проекта требует длительного времени, и в большинстве случаев проекты готовятся в группе. Таким образом, развивается навык командной работы, студенты учатся делегировать, эффективно обмениваться информацией, учитывать мнение других, справляться с конфликтными ситуациями и принимать коллективное решение в условиях ограниченного времени и ресурсов.

Многие типы обучающихся и инструментальных упражнений и цифровых платформ могут применяться на различных этапах организации проектной деятельности (табл. 3).

Таблица 3

**Обучающие и инструментальные приложения, применяющиеся на различных этапах проектной деятельности. Составлено автором**

Этап проектной деятельности	Инструментальные приложения и цифровые платформы
Определение проблемы и формулирование целей проекта	Miro, MindMeister, Google Jamboard (для создания интеллектуальных карт и визуализации идей)
Сбор и анализ информации	Google Scholar, ResearchGate, EndNote (для поиска и управления научной информацией)
Планирование проекта и распределение ролей	Trello, Asana, Microsoft Planner (для управления задачами и проектами)
Разработка контента и создание материалов	Canva, Prezi, Google Slides, Microsoft PowerPoint (для создания презентаций и визуального контента)
Обсуждение и совместная работа в реальном времени	Microsoft Teams, Zoom, Slack, Google Meet (для видеоконференций и совместной работы)
Подготовка финальной версии проекта	Google Docs, Overleaf, Microsoft Word (для создания текстовых документов и совместного редактирования)
Презентация проекта	Padlet, Thinglink, Adobe Spark (для создания интерактивных презентаций и виртуальных досок)
Оценка результатов и обратная связь	Mentimeter, Kahoot!, Google Forms (для создания опросов, викторин и сбора обратной связи)

Тематика языковых проектов может включать анализ культурных особенностей и традиций разных стран. Содержание подобных веб-проектов может варьироваться в зависимости от выбранной темы. Например, проекты могут быть посвящены изучению вербальных и невербальных способов общения, исследованию праздников, их происхождения и традиций празднования или сравнительному анализу норм поведения в обществе, деловому этикету, традициям гостеприимства и т. п. [12, с. 340–341].

Практическими задачами такого проекта могут стать разработка словаря лекси-

ки изучаемого языка определенного стиля или регистра, создание справочника, а также разработка веб-сайтов, посвященных культуре и истории стран изучаемого языка. Также востребованы исследовательские проекты, направленные на сопоставление различных культурных аспектов страны изучаемого языка и своей страны, сравнение литературных традиций, изучение творчества писателей и поэтов, пишущих на изучаемом языке, и т. д.

В таблице 4 приведены некоторые идеи для возможных тем содержательной части проекта, соответствующие его целям.

Таблица 4

**Возможные темы языковых проектов и развиваемые компетенции**

Тема	Развиваемые компетенции	Уровень языка	Предполагаемый цифровой продукт	Возможные приложения и платформы
Рассказ о себе	Лингвистическая компетенция, устно-речевые умения, письменно-речевые умения	A1-A2	Создать презентацию о себе с фото	Tilda, Canva, PowerPoint
		A2-B1	Создать презентацию о своих хобби	Miro, Padlet, PowerPoint
		B2-C1	Записать видеовизитку для работодателя о себе	Vimeo, YouTube, Prezi, VoiceThread
Изучаем иностранные языки	Лингвистическая компетенция, работа в команде	B1-B2	Создать карту по грамматике / лексике с упражнениями. Создать глоссарий	Miro Mindmeister IthoughtHD
		B1-C2	Создать аудиогид по выбранной достопримечательности. Создать квест, посвященный культурному событию в стране	YouTube, Vimeo VoiceThread
Сравниваем свою культуру и менталитет с культурой и менталитетом другой страны	Социокультурная компетенция, умение работать в группе, аналитические навыки	B1-C2	Сравнить и сопоставить культурные, социальные или политические реалии в своей стране и в стране изучаемого языка, создав презентацию, видеоролик или гид	YouTube Vimeo Canva Tilda PowerPoint
Исследуем и делаем выводы по профессиональной проблеме	Лингвистическая компетенция, устно-речевые умения, письменно-речевые умения, умение работать в команде, аналитические навыки	B2-C2	Исследовать профессионально ориентированную проблему, создать мультимедийную презентацию, сайт, написать совместное эссе	Tilda, Canva, PowerPoint Google Docs Dropbox Evernote

Апробация предложенной структуры интерактивного занятия и методики проектного обучения проводилась на базе РУДН в рамках 2-го курса бакалавриата по специальности «Городское управление и экология».

Студенты были поделены на две группы, каждой из которых предлагалось подготовить проект на тему «Культурные различия и сходства между странами изучаемого языка и своей страной» и презентовать его в свободной форме. Группы работали над проектом в течение двух недель. Первая

группа (экспериментальная) могла использовать цифровые ресурсы, такие как Miro, Google Docs, MindMeister, PowerPoint и т. д., а также видеоплатформы для создания мультимедийного контента. Вторая группа (контрольная) готовила проект традиционным методом – с использованием бумажных источников и презентовала проект в формате устной презентации без поддержки цифровых инструментов.

Результаты эксперимента представлены в таблице 5.

Таблица 5

**Сравнительный анализ результатов проектной деятельности студентов с использованием цифровых ресурсов и без них. Составлено автором**

Критерий	Первая группа (с цифровыми ресурсами)	Вторая группа (без цифровых ресурсов)
<b>Качество проектов</b>	Проект более структурирован, его удобнее воспринимать за счет наглядности представленных данных. Можно проследить, какую информацию студенты считают приоритетной и наиболее важной	–
<b>Уровень вовлеченности и мотивации</b>	Отмечен высокий уровень вовлеченности, а также участие всех членов команды, распределение и делегирование обязанностей	Процесс подготовки и презентации проекта показался студентам более формальным и менее увлекательным
<b>Развитие языковых компетенций</b>	Развитие как письменной, так и устной речи. Активное участие в устных дискуссиях	Основное внимание на устной речи. Меньше внимания структурированию информации
<b>Навыки работы в команде</b>	Легкая координация через совместные документы и платформы. Распределение задач и отслеживание прогресса в реальном времени. Подготовка к проекту занимает меньше времени благодаря совместной работе в онлайн-режиме	Трудности с координацией из-за отсутствия доступа к совместным цифровым ресурсам. Высокая вероятность конфликтов и недопонимания в команде
<b>Уровень стрессоустойчивости</b>	Снижение стресса за счет визуальных и интерактивных элементов, на которые можно опираться при презентации проекта. Более уверенная подача материалов	Высокий уровень стресса из-за необходимости запомнить большой объем информации

Помимо перечисленных в таблице результатов, также отметим, что, студенты из первой (экспериментальной) группы активнее проявляли свой творческий потенциал. Отдельные участники группы проявили навыки создания видео, другие подготовили анимацию, также были студенты, которые оформили материал в едином стилевом жанре. Благодаря высокому уровню вовлеченности в проект студенты лучше запомнили материал и при презентации не использовали печатные материалы для рассказа. Студенты из контрольной группы подготовили проект, отвечающий требованиям задания, однако в процессе презентации наблюдались недостаточная вовлеченность в предметную область, а также проявление признаков сниженной концентрации внимания.

Итак, по результатам эксперимента можем заключить, что использование цифровых технологий положительно влияет на процесс обучения. Интерактивные технологии, применяемые на занятиях, способствуют раскрытию потенциала учащихся, позволяя им в полной мере реализовать свои способности. Кроме того, они создают благоприятные условия для развития твор-

ческого мышления, а также формируют такие качества, как смекалка, находчивость и сообразительность.

**Заключение.** Результаты исследования подтвердили гипотезу о том, что интеграция цифровых технологий в образовательный процесс повышает мотивацию студентов и приводит к более качественным результатам проектов. Также было выявлено, что использование цифровых технологий способствует более полному раскрытию творческого потенциала студентов, активному вовлечению в учебную деятельность и улучшению качества выполнения проектных заданий. Студенты экспериментальной группы проявляли более высокую заинтересованность в теме проекта, проявляли инициативу в выборе способов представления информации, активно применяли креативные подходы в создании презентаций, видео- и мультимедийных материалов.

Перспективами дальнейших исследований могут стать более детальный анализ влияния конкретных цифровых инструментов на развитие отдельных компетенций студентов, а также разработка новых подходов к организации образовательного процесса с учетом специфики цифровых платформ.

### ЛИТЕРАТУРА

1. Бобонова, Е. Н. Применение информационных технологий и цифровых образовательных ресурсов при обучении английскому языку / Е. Н. Бобонова, А. Р. Леденева, С. М. Жантован. – Текст : непосредственный // Вестник педагогических наук. – 2024. – № 3. – С. 95–100.

2. Возмилкина, Е. Н. Интерактивные формы обучения в системе высшего образования: «метод мозгового штурма» / Е. Н. Возмилкина. – Текст : непосредственный // Новая наука: Стратегии и векторы развития. – 2016. – № 118-3. – С. 106–108.
3. Долина, А. В. Цифровые технологии и эмоциональный интеллект – основа современного обучения английскому языку / А. В. Долина. – Текст : непосредственный // Научная мысль: перспективы развития : материалы VIII Международной научно-практической конференции, Армавир, 22 марта 2021 года / научный редактор Л. Н. Горобец ; отв. редакторы: А. А. Васильев, И. И. Тарасова. – Армавир : Армавирский государственный педагогический университет, 2021. – С. 26–33.
4. Жаткамбаева, Ж. Н. Интерактивное обучение как средство развития и повышения эффективности обучения / Ж. Н. Жаткамбаева. – Текст : непосредственный // Вестник Кыргызского государственного университета имени И. Арабаева. – 2019. – Т. 1, № 3. – С. 126–129.
5. Кошлатая, А. В. Интерактивные технологии обучения профессиональной коммуникации при обучении иностранным языкам / А. В. Кошлатая, С. И. Мангура. – Текст : непосредственный // Образование, наука и современное общество: актуальные вопросы экономики и кооперации : тезисы докладов международной научно-практической конференции профессорско-преподавательского состава и аспирантов, Белгород, 16–18 апреля 2013 года / Белгородский университет кооперации, экономики и права. – Белгород : Белгородский университет кооперации, экономики и права, 2013. – С. 206–207.
6. Куликова, Ю. Н. Цифровые технологии и онлайн обучение английскому языку / Ю. Н. Куликова, С. Ю. Дмитриева. – Текст : непосредственный // Организационно-методические аспекты повышения качества образовательной деятельности и подготовки обучающихся по программам высшего и среднего профессионального образования : сборник статей V Всероссийской научно-методической конференции, Пенза, 26–27 октября 2023 года. – Пенза : Пензенский государственный аграрный университет, 2023. – С. 177–181.
7. Окатьева, А. А. Технология обучения письму на английском языке с помощью цифровых сервисов / А. А. Окатьева. – Текст : непосредственный // Молодой ученый. – 2022. – № 49 (444). – С. 204–206.
8. Плехова, О. Г. К вопросу использования цифровых технологий при обучении английскому языку / О. Г. Плехова. – Текст : непосредственный // Шатиловские чтения. Цифровизация иноязычного образования : сборник научных трудов. – СПб. : Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого, 2020. – С. 129–134.
9. Пономарева, А. А. Использование цифровых технологий в обучении чтению на английском языке / А. А. Пономарева, Л. Р. Булатова. – Текст : непосредственный // Лингвометодическая панорама 2021 : материалы научно-методической стажировки учителей иностранных языков Уральского региона, Екатеринбург, 14 декабря 2021 года. – Екатеринбург : Уральский государственный педагогический университет, 2021. – С. 129–134.
10. Серикова, Ю. В. Использование технологии интерактивного обучения для повышения мотивации студентов к обучению иностранным языкам / Ю. В. Серикова. – Текст : непосредственный // Научные преобразования в эпоху глобализации : сборник статей Международной научно-практической конференции, Екатеринбург, 15 августа 2016 года / ответственный редактор А. А. Сукиасян. – Екатеринбург : Общество с ограниченной ответственностью «Аэтерна», 2016. – С. 246–248.
11. Ситдикова, Р. Р. Методы обучения на основе мультимедийной и интерактивной техники как основы информационно-коммуникационного и интерактивного обучения / Р. Р. Ситдикова, А. С. Хайруллина. – Текст : непосредственный // Воспитание, обучение, образование: передовые технологии, исследования и разработки : сборник научных трудов по материалам Международной научно-практической конференции, Новосибирск, 25 мая 2020 года. – Новосибирск : Профессиональная наука, 2020. – С. 123–128.
12. Суворина, М. А. Использование цифровых образовательных технологий в обучении английскому языку / М. А. Суворина. – Текст : непосредственный // Информационные технологии в образовательном процессе вуза и школы : материалы XVIII Всероссийской научно-практической конференции, Воронеж, 27 марта 2024 года. – Воронеж : Воронежский государственный педагогический университет, 2024. – С. 339–344.
13. Твердохлебова, И. П. Академическая речь студентов на английском языке: проблемы обучения и современные технологии цифрового оценивания / И. П. Твердохлебова. – Текст : непосредственный // Иностранные языки в школе. – 2020. – № 7. – С. 46–54.
14. Титова, С. В. Обучение иноязычной письменной речи в цифровой среде вуза / С. В. Титова. – Текст : непосредственный // Вестник Тамбовского университета. Серия: Гуманитарные науки. – 2023. – Т. 28, № 2. – С. 302–316.
15. Muzyambek, D. S. Использование интерактивного подхода в обучении говорению навыки на уроке английского языка / D. S. Muzyambek, G. O. Seidalieva. – Текст : непосредственный // Основные проблемы современного языкознания : сборник статей XIV международной научно-практической конференции, Астрахань, 15 февраля 2022 года. – Астрахань : Астраханский государственный университет, 2022. – Р. 132–140.
16. Staratovich, E. V. Interactive technologies in teaching foreign language vocabulary / E. V. Staratovich. – Text : immediate // Information systems and communication technologies in the modern educational process. – 2020. – P. 336–340.

## REFERENCES

1. Bobonova, E. N., Ledeneva, A. R., Zhantovan, S. M. (2024). Primenenie informatsionnykh tekhnologii i tsifrovyykh obrazovatel'nykh resursov pri obuchenii angliiskomu yazyku [The Use of Information Technology and Digital Educational Resources in Teaching English]. In *Vestnik pedagogicheskikh nauk*. No. 3, pp. 95–100.

2. Vozmilkina, E. N. (2016). Interaktivnye formy obucheniya v sisteme vysshego obrazovaniya: «metod mozgovogo shturma» [Interactive Forms of Learning in the System of Higher Education: “Brainstorming Method”]. In *Novaya nauka: Strategii i vektory razvitiya*. No. 118-3, pp. 106–108.
3. Dolina, A. V. (2021). Tsifrovye tekhnologii i emotsional'nyi intellekt – osnova sovremennogo obucheniya angliiskomu yazyku [Digital Technologies and Emotional Intelligence are the Basis of Modern English Language Teaching]. In Gorobets, L. N., Vasiliev, A. A., Tarasova, I. I. (Eds.). *Nauchnaya mysl': perspektivy razvitiya: materialy VIII Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii, Armavir, 22 marta 2021 goda*. Armavir, Armavirskii gosudarstvennyi pedagogicheskii universitet, pp. 26–33.
4. Zhatkambaeva, Zh. N. (2019). Interaktivnoe obuchenie kak sredstvo razvitiya i povysheniya effektivnosti obucheniya [Interactive Learning as a Means of Developing and Increasing the Effectiveness of Learning]. In *Vestnik Kyrgyzskogo gosudarstvennogo universiteta imeni I. Arabaeva*. Vol. 1. No. 3, pp. 126–129.
5. Koshlataya, A. V., Mangura, S. I. (2013). Interaktivnye tekhnologii obucheniya professional'noi kommunikatsii pri obuchenii inostrannym yazykam [Interactive Technologies for Teaching Professional Communication in Teaching Foreign Languages]. In *Obrazovanie, nauka i sovremennoe obshchestvo: aktual'nye voprosy ekonomiki i kooperatsii: tezisy dokladov mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii professorsko-prepodavatel'skogo sostava i aspirantov, Belgorod, 16–18 aprelya 2013 goda*. Belgorod, Belgorodskii universitet kooperatsii, ekonomiki i prava, pp. 206–207.
6. Kulikova, Yu. N., Dmitrieva, S. Yu. (2023). Tsifrovye tekhnologii i onlain obuchenie angliiskomu yazyku [Digital Technologies and Online English Language Teaching]. In *Organizatsionno-metodicheskie aspekty povysheniya kachestva obrazovatel'noi deyatel'nosti i podgotovki obuchayushchikhsya po programmam vysshego i srednego professional'nogo obrazovaniya: sbornik statei V Vserossiiskoi nauchno-metodicheskoi konferentsii, Penza, 26–27 oktyabrya 2023 goda*. Penza, Penzenskii gosudarstvennyi agrarnyi universitet, pp. 177–181.
7. Okatyeva, A. A. (2022). Tekhnologiya obucheniya pis'mu na angliiskom yazyke s pomoshch'yu tsifrovyykh servisov [Technology of Teaching Writing in English Using Digital Services]. In *Molodoi uchenyi*. No. 49 (444), pp. 204–206.
8. Plekhova, O. G. (2020). K voprosu ispol'zovaniya tsifrovyykh tekhnologii pri obuchenii angliiskomu yazyku [On the Use of Digital Technologies in Teaching English]. In *Shatilovskie chteniya. Tsifrovizatsiya inoyazychnogo obrazovaniya: sbornik nauchnykh trudov*. Saint Petersburg, Sankt-Peterburgskii politekhnicheskii universitet Petra Velikogo, pp. 129–134.
9. Ponomareva, A. A., Bulatova, L. R. (2021). Ispol'zovanie tsifrovyykh tekhnologii v obuchenii chteniyu na angliiskom yazyke [Using Digital Technologies in Teaching Reading in English]. In *Lingvometodicheskaya panorama 2021: materialy nauchno-metodicheskoi stazhirovki uchitelei inostrannykh yazykov Ural'skogo regiona, Ekaterinburg, 14 dekabrya 2021 goda*. Ekaterinburg, Ural'skii gosudarstvennyi pedagogicheskii universitet, pp. 129–134.
10. Serikova, Yu. V. (2016). Ispol'zovanie tekhnologii interaktivnogo obucheniya dlya povysheniya motivatsii studentov k obucheniyu inostrannym yazykam [Using Interactive Learning Technology to Increase Students' Motivation to Learn Foreign Languages]. In Sukiasyan, A. A. (Ed.). *Nauchnye preobrazovaniya v epokhu globalizatsii: sbornik statei Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii, Ekaterinburg, 15 avgusta 2016 goda*. Ekaterinburg, Obshchestvo s ogranichennoi otvetstvennost'yu «Aeterna», pp. 246–248.
11. Sitdikova, R. R., Khairullina, A. S. (2020). Metody obucheniya na osnove mul'timediinoi i interaktivnoi tekhniki kak osnovy informatsionno-kommunikatsionnogo i interaktivnogo obucheniya [Teaching Methods Based on Multimedia and Interactive Technology as the Basis for Information and Communication and Interactive Learning]. In *Vospitanie, obuchenie, obrazovanie: peredovye tekhnologii, is-sledovaniya i razrabotki: sbornik nauchnykh trudov po materialam Mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii, Novosibirsk, 25 maya 2020 goda*. Novosibirsk, Professional'naya nauka, pp. 123–128.
12. Suvorina, M. A. (2024). Ispol'zovanie tsifrovyykh obrazovatel'nykh tekhnologii v obuchenii angliiskomu yazyku [Using Digital Educational Technologies in Teaching English]. In *Informatsionnye tekhnologii v obrazovatel'nom protsesse vuza i shkoly: materialy XVIII Vserossiiskoi nauchno-prakticheskoi konferentsii, Voronezh, 27 marta 2024 goda*. Voronezh, Voronezhskii gosudarstvennyi pedagogicheskii universitet, pp. 339–344.
13. Tverdokhlebova, I. P. (2020). Akademicheskaya rech' studentov na angliiskom yazyke: problemy obucheniya i sovremennye tekhnologii tsifrovogo otsenivaniya [Academic Speech of Students in English: Problems of Teaching and Modern Technologies of Digital Assessment]. In *Inostrannye yazyki v shkole*. No. 7, pp. 46–54.
14. Titova, S. V. (2023). Obuchenie inoyazychnoi pis'mennoi rechi v tsifrovoi srede vuza [Teaching Foreign Language Writing in the Digital Environment of the University]. In *Vestnik Tambovskogo universiteta. Seriya: Gumanitarnye nauki*. Vol. 28. No. 2, pp. 302–316.
15. Myzambek, D. S., Seidaliyeva, G. O. (2022). Ispol'zovanie interaktivnogo podkhoda v obuchenii govoreniyu navyki na uroke angliiskogo yazyka [Using an Interactive Approach in Teaching Speaking Skills in an English Lesson]. In *Osnovnye problemy sovremennogo yazykoznaniiya: sbornik statei XIV mezhdunarodnoi nauchno-prakticheskoi konferentsii, Astrakhan', 15 fevralya 2022 goda*. Astrakhan, Astrakhanskii gosudarstvennyi universitet, pp. 132–140.
16. Staratovich, E. V. (2020). Interactive Technologies in Teaching Foreign Language Vocabulary. In *Information systems and communication technologies in the modern educational process*, pp. 336–340.