

RU

## Электронная платформа Lumio как эффективный цифровой инструмент в обучении англоязычной лексике студентов неязыковых вузов

Осипова Е. С., Багрова Е. Ю.

**Аннотация.** Цель исследования – выявить лингводидактический потенциал электронной платформы Lumio как средства обучения англоязычной лексике студентов неязыковых вузов. В статье рассматриваются приоритетные задачи цифровой лингводидактики, одной из которых является изучение дидактических свойств электронных образовательных платформ. Научная новизна исследования заключается в описании дидактических свойств инструментов платформы Lumio в обучении иностранному языку, в соотнесении существующих инструментов платформы Lumio с этапами формирования лексического навыка, а также в разработке комплекса упражнений, направленных на обучение студентов неязыковых специальностей англоязычной лексике с использованием инструментов платформы Lumio. В результате доказано, что описанный и апробированный комплекс упражнений, предполагающий реализацию (а) ориентировочно-подготовительного этапа, включающего в себя использование инструментов Frayer Model, Flip Out, Word Search Puzzle, Memory Match для составления языковых упражнений, направленных на семантизацию и первичное закрепление лексики, (б) ситуативно-стереотипизирующего этапа, на котором используются инструменты Fill in the Blanks, Match `Em Up!, Super Sort, Game Show для составления условно-речевых упражнений, направленных на ситуативную тренировку и создание прочных лексических речевых связей в однотипных речевых ситуациях, (в) вариативно-ситуативного этапа с использованием инструментов Shout It Out!, Tic-Tac-Toe Choice Board, Discussion, Cause and Effect для составления коммуникативных упражнений, направленных на создание динамичных лексических речевых связей в разнообразных речевых ситуациях, является эффективным в обучении студентов неязыковых вузов англоязычной лексике, а также положительно влияет на мотивацию студентов.

EN

## Lumio by Smart: An effective digital tool for teaching English vocabulary to non-language students

E. S. Osipova, E. Y. Bagrova

**Abstract.** The research aims to reveal the linguodidactic potential of the Lumio online platform as a tool for teaching English vocabulary to non-language university students. The article examines the priority tasks of digital linguodidactics, one of which is studying the didactic properties of online educational platforms. The scientific novelty of the research lies in describing the didactic properties of Lumio platform tools in foreign language learning, correlating existing Lumio platform tools with the stages of lexical skill formation, and developing a set of exercises aimed at teaching non-language students English vocabulary using Lumio platform tools. The study proves that the described and tested set of exercises is effective in teaching non-language university students English vocabulary, and also positively influences student motivation. The set of exercises involves implementing (a) an orientation-preparatory stage, including the use of the Frayer Model, Flip Out, Word Search Puzzle, Memory Match tools to create language exercises aimed at semanticization and initial consolidation of vocabulary; (b) a situational-stereotypical stage, where the tools Fill in the Blanks, Match `Em Up!, Super Sort, Game Show are used to create conditional speech exercises aimed at situational training and creating strong lexical speech connections in similar speech situations; (c) a variative-situational stage using the Shout It Out!, Tic-Tac-Toe Choice Board, Discussion, Cause and Effect tools to compile communicative exercises aimed at creating dynamic lexical speech connections in a variety of speech situations.

## Введение

Цифровая трансформация высшего образования и цифровизация обучения иностранным языкам в высшей школе являются важными и приоритетными направлениями в системе российского образования (Цифровая экономика РФ: национальная программа: утверждена протоколом заседания президиума Совета при Президенте РФ по стратегическому развитию и национальным проектам от 4 июня 2019 г. № 71. <http://government.ru/info/35568>; О Стратегии развития информационного общества в Российской Федерации на 2017-2030 годы: Указ Президента РФ от 9 мая 2017 г. № 203. <http://www.kremlin.ru/acts/bank/41919>). Необходимость адаптации высшего образования к вызовам цифровой экономики поставила перед дидактикой и лингводидактикой новые задачи, решение которых привело к появлению новых направлений «цифровая дидактика» и «цифровая лингводидактика».

Цифровая лингводидактика базируется на положениях цифровой дидактики, которые разработаны и описаны современными методистами (Биленко, Блинов, Дулинов и др., 2019; Ибрагимов, Ибрагимова, Калимуллина, 2021; Лapidус, 2021; Соловова, Дмитриев, Суханкина и др., 2020).

В настоящем исследовании под цифровой дидактикой мы понимаем область педагогики, предметом которой является организация процесса обучения в условиях цифрового общества (Биленко, Блинов, Дулинов и др., 2019, с. 78). Следует подчеркнуть, что в организации процесса обучения важную роль играют не столько цифровые образовательные средства и их функционирование, сколько деятельность человека, деятельность обучаемого.

Направление цифровой лингводидактики решает большой спектр задач, важных для методики преподавания иностранных языков: (а) оценка методического потенциала электронных лингводидактических средств в преподавании, (б) создание электронных средств обучения иностранному языку (приложений, тренажеров, электронных учебников) для организации дистанционного образования, (в) внедрение технологий «Веб 2.0» в сферу преподавания иностранных языков: динамических презентаций, облаков слов, инфографики, ментальных карт, интерактивных заданий, флеш-карточек, интерактивного учебного видеоконтента, виртуальных досок для совместной работы, использование в обучении социальных сервисов коммуникации, средств видеоконференц-связи, (г) создание образовательных программ и цифровых подготовительных факультетов для подготовки будущих специалистов в области цифровой лингводидактики (Фейзер, Дьякова, 2023).

В нашем исследовании приоритет отдается такой задаче цифровой лингводидактики, как оценка методического потенциала электронных образовательных платформ.

Быстрый темп развития информационных технологий и цифровизация образования создают потребность в изучении и исследовании электронных образовательных платформ, которые способствуют оптимизации процесса обучения иностранным языкам благодаря интерактивности, быстрому доступу к разнообразным ресурсам, возможности индивидуализации обучения и стимулированию активного взаимодействия со студентами. Исследователи изучают дидактические возможности самых разнообразных электронных образовательных платформ: *Vznania* (Абалян, 2024), *Edvibe (Progress.me)* (Безукладников, Крюкова, Безукладников, 2022), *Linguatorium* (Шерай, Трубицина, 2021), *Wizer.me* (Osipova, Bagrova, 2023) – в контексте обучения иностранному языку.

Однако до настоящего момента платформа Lumio не была предметом изучения, что подчеркивает актуальность проведенного исследования. Выявление лингводидактического потенциала платформы Lumio как средства обучения англоязычной лексике студентов неязыковых вузов имеет важное значение для понимания эффективности данной платформы в контексте обучения иностранным языкам, а также для разработки рекомендаций по ее использованию в образовательном процессе.

Для достижения цели исследования необходимо решить следующие задачи:

- во-первых, рассмотреть дидактические свойства платформы Lumio и выявить лингводидактический потенциал инструментов платформы для обучения англоязычной лексике;
- во-вторых, разработать комплекс упражнений для обучения студентов неязыковых вузов англоязычной лексике с использованием ресурсов платформы Lumio;
- в-третьих, экспериментально проверить эффективность разработанного комплекса упражнений, нацеленного на обучение студентов неязыковых вузов англоязычной лексике с использованием ресурсов платформы Lumio, и выявить отношение студентов к работе с платформой Lumio.

Для достижения указанной цели и решения поставленных задач применялись следующие методы: (а) теоретические: анализ методической литературы по вопросам использования электронных платформ в обучении иностранному языку, сравнение и обобщение научно-методической литературы по ключевым положениям и задачам цифровой дидактики, цифровой лингводидактики, компонентный и комплексный анализ инструментов платформы Lumio с целью отбора наиболее ценных в контексте обучения англоязычной лексике, разработка комплекса упражнений по обучению студентов неязыковых вузов англоязычной лексике с использованием инструментов платформы Lumio, (б) эмпирические: опытное обучение для апробации разработанного комплекса упражнений по обучению студентов лексике по теме “Traveling” с использованием инструментов платформы Lumio, опрос студентов с целью анализа их отношения к платформе Lumio как средству изучения лексики.

Теоретическую базу составили исследования, посвященные вопросам цифровой дидактики (Биленко, Блинов, Дулинов и др., 2019; Ибрагимов, Ибрагимова, Калимуллина, 2021; Лapidус, 2021; Соловова, Дмитриев, Суханкина и др., 2020), приоритетным задачам цифровой лингводидактики (Фейзер, Дьякова, 2023), использованию электронных образовательных платформ в лингводидактике (Абалян, 2024; Безукладников,

Крюкова, Безукладников, 2022; Крылова, Симакина, Тарасова, 2021; Шегай, Трубицина, 2021; Шульц, 2024), формированию лексического компонента языковой компетенции (Трубицина, 2022; Шатилов, 1986).

Практическая значимость исследования заключается в разработке и апробации комплекса упражнений по обучению студентов неязыковых вузов лексической стороне речи с применением инструментов платформы Lumio, а также в выявлении лингводидактического потенциала электронной платформы Lumio в обучении студентов вуза иностранному языку, который может быть использован в условиях общеобразовательной школы и при организации дополнительного образования.

## Обсуждение и результаты

Под электронной образовательной платформой понимается интегрированный набор ресурсов, инструментов и интерактивных онлайн-услуг для конструирования программных средств учебного назначения, подготовки или генерирования учебно-методических и организационных мероприятий, а также сервисных «настроек» программы (Крылова, Симакина, Тарасова, 2021, с. 36).

В цифровой лингводидактике отмечается высокий лингводидактический потенциал электронных платформ, так как они (а) позволяют создавать собственные занятия и учебные курсы на основе уже готовых сценариев, которые предлагают платформы, (б) объединяют преимущества отдельных педагогических технологий и создают современную электронную образовательную среду с использованием возможностей информационных технологий (Безукладников, Крюкова, Безукладников, 2022).

О. Е. Шульц (2024, с. 212) рассматривает основные электронные платформы (*Microsoft Teams, SKYPE, Turbosite, Quizlet, Kahoot*), которыми оперирует цифровая лингводидактика для организации преподавания иностранного языка в вузе, подчеркивая их высокий лингводидактический потенциал.

В настоящем исследовании внимание уделяется платформе *Lumio by Smart* (<https://suite.smarttechprod.com>) от компании *SMART Technologies*, мирового лидера по производству интерактивного оборудования. Платформа разработана для создания и проведения увлекательных занятий по самым разнообразным областям знаний и обладает широким спектром *дидактических свойств*, необходимых для эффективной организации образовательного процесса: (а) *интерактивность*: Lumio позволяет создавать интерактивные задания, которые включают в себя элементы активного взаимодействия, такие как викторины, опросы и игры, что способствует активному вовлечению обучающихся в образовательный процесс и повышению их мотивации, (б) *мультимедийность*: платформа поддерживает интеграцию разнообразных мультимедийных элементов, включая изображения, видео и аудио, что помогает сделать занятия более наглядными и интересными, а также способствует лучшему пониманию материала, (в) *гибкость и адаптивность*: преподаватели могут легко адаптировать готовые уроки под конкретные задачи обучающихся, добавляя или удаляя элементы, изменяя последовательность заданий и настраивая содержание в соответствии с уровнем подготовки, (г) *совместная работа*: Lumio поддерживает возможности для групповой работы, что позволяет совместно выполнять проекты, обмениваться идеями и развивать навыки коллективного взаимодействия, (д) *обратная связь*: платформа предоставляет инструменты для мгновенной обратной связи, что дает возможность быстро оценивать уровень усвоения материала и корректировать процесс обучения в режиме реального времени, (е) *аналитика и отслеживание прогресса*: Lumio включает функции аналитики, позволяющие отслеживать прогресс, выявлять проблемные зоны и разрабатывать индивидуальные планы обучения.

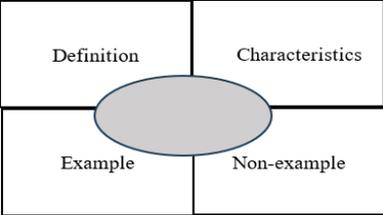
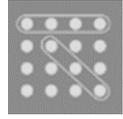
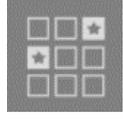
В настоящем исследовании платформа *Lumio* будет рассмотрена в контексте обучения иностранным языкам в высшей школе, в частности обучения лексической стороне речи, так как, на наш взгляд, платформа содержит широкий спектр инструментов, которые обладают высоким потенциалом для формирования лексического навыка.

В методической литературе традиционно выделяют три этапа формирования навыка, в соответствии с которыми осуществляется обучение иноязычной лексике: ориентировочно-подготовительный (введение и первичное закрепление лексики), стереотипизирующе-ситуативный (тренировка и создание прочных лексических речевых связей в однотипных речевых ситуациях) и варьирующе-ситуативный (новокомбинирование знакомых лексических элементов в различных контекстах) (Шатилов, 1986; Трубицина, 2022).

Анализ инструментария платформы Lumio позволил нам решить следующие задачи: (а) сделать отбор тех инструментов, которые будут наиболее целесообразны для обучения иноязычной лексике, (б) описать типы упражнений, которые можно создать с помощью отобранных инструментов, (в) организовать отобранные инструменты в соответствии с этапами формирования лексического навыка. Результаты анализа представлены в Таблице 1.

После изучения лингводидактического потенциала инструментов платформы Lumio с целью обучения лексической стороне речи нами был разработан комплекс упражнений по обучению студентов неязыковых специальностей лексике по теме "Traveling" с использованием отобранных и описанных выше инструментов. Опытное обучение проводилось в весеннем семестре 2023/2024 учебного года со студентами первого курса Санкт-Петербургского политехнического университета Петра Великого, обучающихся по направлению подготовки «Электроэнергетика и электротехника», в рамках изучения дисциплины «Иностранный язык: базовый курс» (16 академических часов). Средний уровень владения английским языком: B1+/B2. Основное учебное пособие: *Cotton D., Falvey D., Kent S. Language Leader. Intermediate. Coursebook. B1-B2. Longman Pearson, 2015*. Изучаемая тема: *Traveling*.

Таблица 1. Инструменты Litio для обучения иноязычной лексике

Инструмент	Тип упражнения
<b>I. Ориентировочно-подготовительный этап</b> <b>Цель этапа:</b> семантизация и первичное закрепление лексики. <b>Данный этап предполагает выполнение языковых упражнений.</b>	
<b>Frayer Model / модель Фрейер</b> 	Инструмент <b>Frayer Model</b> рекомендуется для создания <b>языковых упражнений на различные способы беспереводной семантизации</b> : с использованием описаний (дефиниций), с использованием синонимов или антонимов, с обобщающим значением через перечисление конкретных примеров, на основе языковой догадки.
<b>Flip Out / Переворот</b>  <p>Обучающиеся переворачивают карточки, чтобы улучшить память, словарный запас и навыки взаимно-однозначного соответствия.</p> <p><b>Practice activity: Flash cards</b></p>	Инструмент <i>Flip Out</i> может быть использован для создания <b>языковых упражнений</b> , направленных как на <b>переводную и беспереводную семантизацию</b> изученной лексики, так и на <b>первичное запоминание</b> значения изученных слов.
<b>Word Search Puzzle / Поиск слова</b>  <p>Обучающиеся ищут скрытые слова в этой классической головоломке. Это облегчает пополнение словарного запаса по любому предмету.</p> <p><b>Practice activity: Word search / Fillword</b></p>	Инструмент <i>Word Search Puzzle</i> помогает закрепить изученные лексические единицы, что способствует лучшему запоминанию и узнаваемости слов. Рекомендуется использовать для создания <b>языковых упражнений на нахождение и выделение английских слов среди сетки с буквами</b> .
<b>Memory Match / Проверка памяти</b>  <p>Обучающиеся выбирают совпадающие пары карт для улучшения концентрации, а также кратковременной и визуальной памяти.</p> <p><b>Practice activity: Memory match</b></p>	Инструмент <i>Memory Match</i> позволяет создавать <b>языковые упражнения на запоминание местоположения карточек с изученными словами, их дефинициями и иллюстрациями</b> , что способствует не только долговременному запоминанию изученной лексики, но и тренирует зрительную память обучающихся.
<b>II. Стереотипизирующе-ситуативный этап</b> <b>Цель этапа:</b> ситуативная тренировка и создание прочных лексических речевых связей в однотипных речевых ситуациях. <b>Данный этап предполагает выполнение условно-речевых упражнений.</b>	
<b>Fill in the Blanks / Заполните пропуски</b>  <p>Обучающиеся перетаскивают слова или числа в пропуски. Таким образом развиваются дедукция, композиция и память.</p> <p><b>Pre-communicative activity: Gap-filling / Blank-filling</b></p>	Инструмент <i>Fill in the Blanks</i> дает возможность создавать <b>условно-речевые упражнения, нацеленные на синтезированные действия по выбору лексической единицы адекватно замыслу</b> . Обучающиеся угадывают пропущенные слова по смыслу, исходя из контекста и сочетаемости слов, или заменяют их синонимами.
<b>Match `Em Up! / Соответствия</b>  <p>Обучающиеся подбирают связанные между собой элементы, чтобы развивать навыки взаимно-однозначного соответствия и кратковременную память.</p> <p><b>Pre-communicative activity: Classifying/Matching</b></p>	Инструмент <i>Match `Em Up!</i> направлен на распознавание соотносящихся друг с другом элементов, предварительно разрозненных, и объединение их в пары или группы. Рекомендуется применять для создания <b>условно-речевых упражнений на правильное сочетание лексических единиц</b> и обеспечения ситуативного использования изучаемой лексической единицы в речи.
<b>Super Sort / Суперсортировка</b>  <p>Обучающиеся должны рассортировать элементы по двум категориям. Это обучение посредством классификации группирования и логического мышления.</p> <p><b>Pre-communicative activity: Grouping/Sorting</b></p>	Инструмент <i>Super Sort</i> используется для классификации языковых единиц в соответствии с заданными категориями или без заданных категорий. Рекомендуется применять для создания <b>условно-речевых упражнений на правильное сочетание лексических единиц</b> с другими и обеспечения ситуативного использования изучаемой лексической единицы в речи.
<b>Game Show / Игровое шоу</b>  <p>Обучающиеся по очереди отвечают на вопросы с несколькими вариантами ответов и на вопросы типа «правда или ложь».</p> <p><b>Pre-communicative activity: Questioning</b></p>	Инструмент <i>Game Show</i> может быть использован для создания <b>условно-речевых упражнений, направленных на ситуативную тренировку изученных лексических единиц в вопросно-ответных формах</b> .

Инструмент	Тип упражнения
<p><b>III. Варьирующе-ситуативный этап</b>  <b>Цель этапа:</b> создание динамичных лексических речевых связей.                      Данный этап предполагает выполнение <b>коммуникативных упражнений</b>.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>Shout It Out! / Кричи!</b></p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div> <p>Совместные задания отлично подходят для генерации идей.</p> </div> </div> <p><b>Communicative activity: Brainstorming</b></p>	<p>Инструмент <i>Shout It Out!</i> позволяет обучающимся поделиться своими идеями и ассоциациями по предложенной теме. Рекомендуется использовать для создания <b>коммуникативных упражнений на генерацию идей</b>.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Tic-Tac-Toe Choice Board / Крестики-нолики</b></p> <p><b>Instructions:</b> Choose 3 activities from the Tic-Tac-Toe board to complete. They should make a vertical, diagonal, or horizontal row.</p>  <p><b>Communicative activity: Tic-Tac-Toe Choice Board</b></p>	<p>Инструмент <i>Tic-Tac-Toe Choice Board</i> представляет собой игровое поле для «крестиков-ноликов», которое можно использовать для создания разнообразных <b>коммуникативных упражнений на составление историй</b>, где каждая клетка предлагает различные элементы истории для включения в совместный рассказ.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Discussion/Обсуждение</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p style="text-align: center; border: 1px solid black; margin-bottom: 5px;">Characters</p> <p>Main: Supporting:</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 45%;"> <p style="text-align: center; border: 1px solid black; margin-bottom: 5px;">Setting</p> <p>Time: Place:</p> </div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center; border: 1px solid black; margin-bottom: 5px;">Plot</p> <p>Beginning: Middle: End:</p> </div> <p><b>Communicative activity: Discussion</b></p>	<p>Инструмент <i>Discussion</i> рекомендуется использовать для создания <b>коммуникативных упражнений, направленных на обсуждение</b> просмотренного фильма, видеоряда, прочитанного текста.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Cause and Effect / Причина и следствие</b></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <p style="text-align: center; font-size: small;">Cause <span style="float: right;">Effect</span></p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;"> <span style="font-size: 2em;">➔</span> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;"> <span style="font-size: 2em;">➔</span> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <span style="font-size: 2em;">➔</span> </div> <p><b>Communicative activity: Cause and effect</b></p>	<p>Инструмент <i>Cause and Effect</i> может быть полезен для создания <b>коммуникативных упражнений на объяснение</b>: студентам могут предлагаться ситуации или предложения, к которым они должны придумать и объяснить возможные причины и следствия на иностранном языке. Рекомендуется использовать для тематических дискуссий, где студенты обсуждают причины и последствия различных событий, явлений или решений.</p>

Цель опытного обучения – апробировать разработанный комплекс упражнений по обучению студентов лексике по теме “Traveling” с использованием инструментов платформы Lumio и провести опрос студентов с целью анализа их отношения к платформе Lumio как средству изучения лексики. Комплекс упражнений был разработан с учетом принципа поэтапности формирования лексического навыка. Приведем пример упражнений из разработанного комплекса.

### I. Ориентировочно-подготовительный этап Инструмент Frayer Model

Новая лексика, связанная с изучаемой тематикой, представлена в блоках Frayer Model (Рис. 1), которые формируются как преподавателем, так и обучающимися.

*Complete the word map for "Accommodation" by providing a definition, characteristics, several examples, and non-examples.*

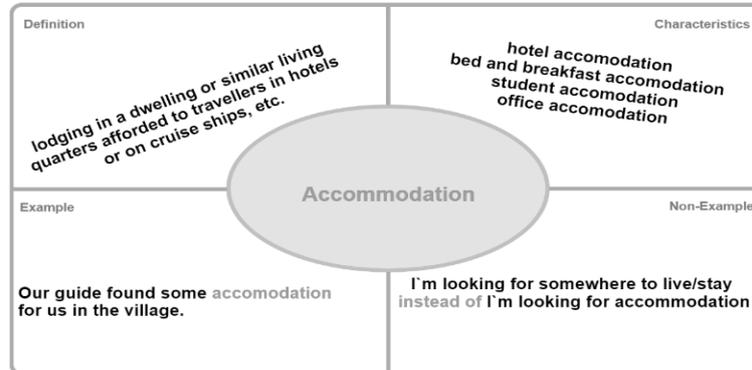


Рисунок 1. Работа с Frayer Model

Упражнение нацелено на беспереводную семантизацию и способствует формированию навыка установления денотативных и ситуативных связей новых лексических единиц.

### Инструмент Flip Out

Новые лексические единицы представлены в двустороннем формате. Одна сторона карточки содержит слово на английском языке, а другая – его перевод, графическое изображение, синоним или определение (Рис. 2).

*Look at the word on the front of the card and try to recall its meaning without looking at the back. Say the meaning out loud or write it down.*



Рисунок 2. Работа с Flip Out

Упражнение нацелено на первичное запоминание значения изученных слов и способствует формированию навыка языковой догадки о значении лексической единицы по картинке, переводу, синониму или узкому контексту.

### Инструмент Word Search Puzzle

Необходимо произвести поиск слов в головоломке, что помогает ознакомиться с новыми словами и выражениями и повторять уже известные, а также способствует улучшению навыков правописания (Рис. 3).

*Find the words in the puzzle. Words can be placed horizontally, vertically, or diagonally.*



Рисунок 3. Работа с Word Search Puzzle

Упражнение нацелено на закрепление изученной лексики и формирует навык узнавания изученных слов в головоломке, что способствует улучшению зрительного восприятия графической формы слова.

### Инструмент Memory Match

Студентам необходимо запомнить и найти пары слов (соотнести слово с картинкой, переводом или определением). Соединение слов с изображениями или их определениями помогает создавать крепкие ментальные ассоциации (Рис. 4).

*Flip over two cards at a time trying to find matching pairs (word + picture/translation).*

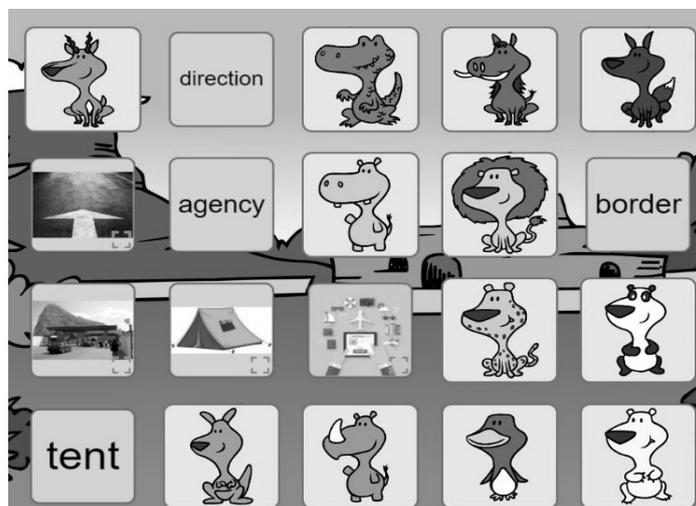


Рисунок 4. Работа с Memory Match

Упражнение нацелено на закрепление изученной лексики и формирует языковой лексический навык оперирования изолированным словом вне контекста и ситуации общения; игровая форма упражнения способствует улучшению концентрации, а также кратковременной и визуальной памяти.

## II. Стереотипизирующе-ситуативный этап

### Инструмент Fill in the Blanks

Студентам предлагается заполнить пропуски, используя предоставленные ниже слова или выражения, что помогает обучающимся лучше понять, как эти слова употребляются в реальных ситуациях (Рис. 5).

*Fill in the gaps using the provided words.*



Рисунок 5. Работа с Fill in the Blanks

Упражнение нацелено на синтезированные действия по выбору лексической единицы адекватно замыслу и формирует экспрессивный лексический навык включения слова в узкий контекст на основе смысловой совместимости; игровая форма упражнения способствует развитию дедукции, композиции и памяти.

### Инструмент Match `Em Up!

Студентам предлагается соотнести различные типы путешествий с их определениями, что помогает лучше понять значение слов и выражений, а также создает крепкие ментальные ассоциации (Рис. 6).

*Match the types of travel with their corresponding definitions. Make your own sentences using all the different modes of travel you've learned.*



Рисунок 6. Работа с Match 'Em Up!

Упражнение нацелено на синтезированные действия по дифференциации типов путешествий и формирует экспрессивный лексический навык использования изученных слов в узком персонализированном контексте.

### Инструмент Super Sort

Студентам предлагается классифицировать предметы, которые они берут с собой на пляжный отдых и в кемпинг (Рис. 7).

*Categorize the items you would bring for a beach holiday versus a camping trip. Then, decide which type of holiday you prefer and list the items you'd bring for it.*

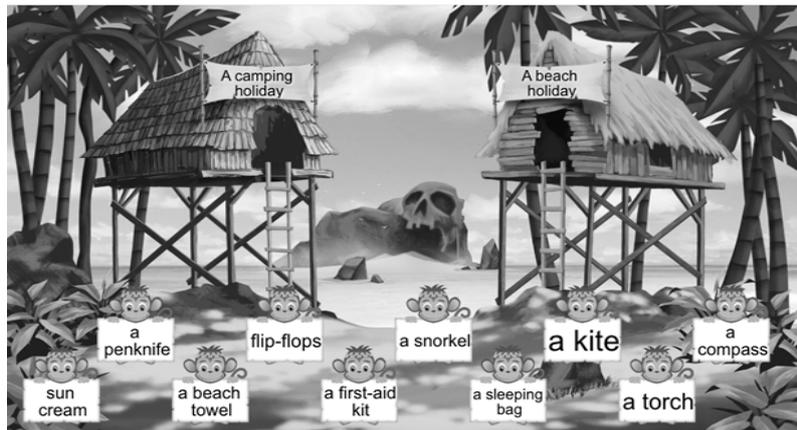


Рисунок 7. Работа с Super Sort

Упражнение нацелено на синтезированные действия по классификации языковых единиц в соответствии с заданными категориями и формирует экспрессивный лексический навык использования изученных слов в узком персонализированном контексте.

### Инструмент Game Show

Студенты разделяются на две команды и соревнуются друг с другом, отвечая на вопросы по теме (Рис. 8). *Respond to the questions and select the correct answer.*

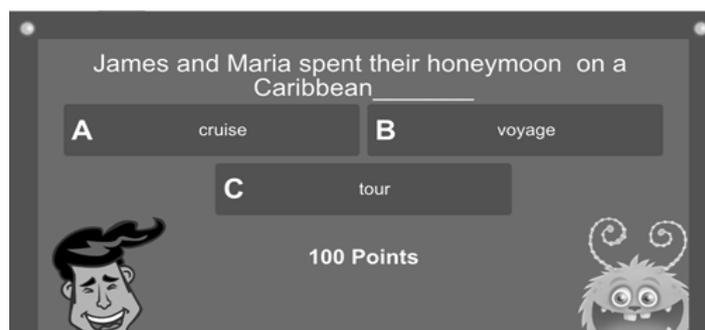


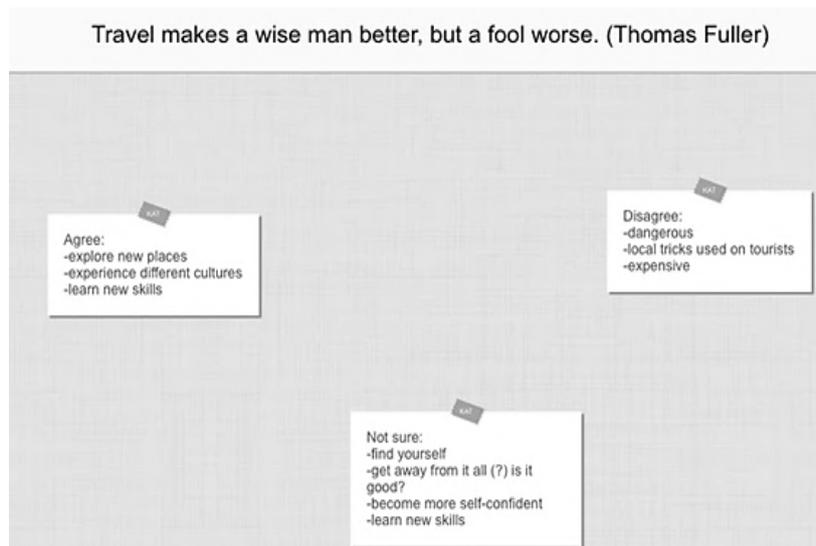
Рисунок 8. Работа с Game Show

Упражнение нацелено на ситуативную тренировку изученных лексических единиц в вопросно-ответных формах и формирует экспрессивный лексический навык, который позволяет обучающимся быстро извлечь необходимое слово из памяти, в том числе выбрать его из синонимических или антонимических рядов, включить слово в узкий контекст на основе смысловой совместимости и в соответствии с грамматической нормой; игровая форма упражнения добавляет элемент соревновательности, что способствует развитию более быстрой реакции в процессе подбора необходимой лексической единицы и повышает мотивацию обучающихся.

**III. Варьирующе-ситуативный этап  
Инструмент Shout It Out!**

Студентам предлагается выразить свое мнение о цитате «Путешествие делает мудрого человека лучше, а глупого – хуже», используя изученные слова и выражения, связанные с темой “Traveling” (Рис. 9).

*Provide your response to the quote by Thomas Fuller, “Travel makes a wise man better, but a fool worse.” Argue whether you agree or disagree with this statement and support your stance with concise explanations and examples.*



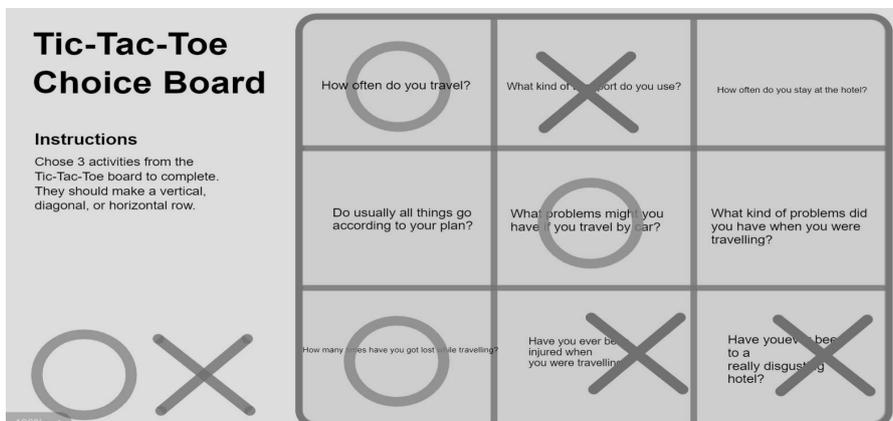
**Рисунок 9. Работа с Shout It Out!**

Упражнение нацелено на выражение согласия или несогласия с цитатой о путешествии и формирует речевой лексический навык самостоятельного использования лексики в широком контексте; работа с цитатой способствует развитию критического восприятия и творческого мышления студентов.

**Инструмент Tic-Tac-Toe Choice Board**

Два игрока (X и O) по очереди выбирают клетки. Чтобы занять клетку, игрок должен правильно ответить на вопрос, написанный в клетке (Рис. 10).

*Players take turns choosing a cell to answer its question.*



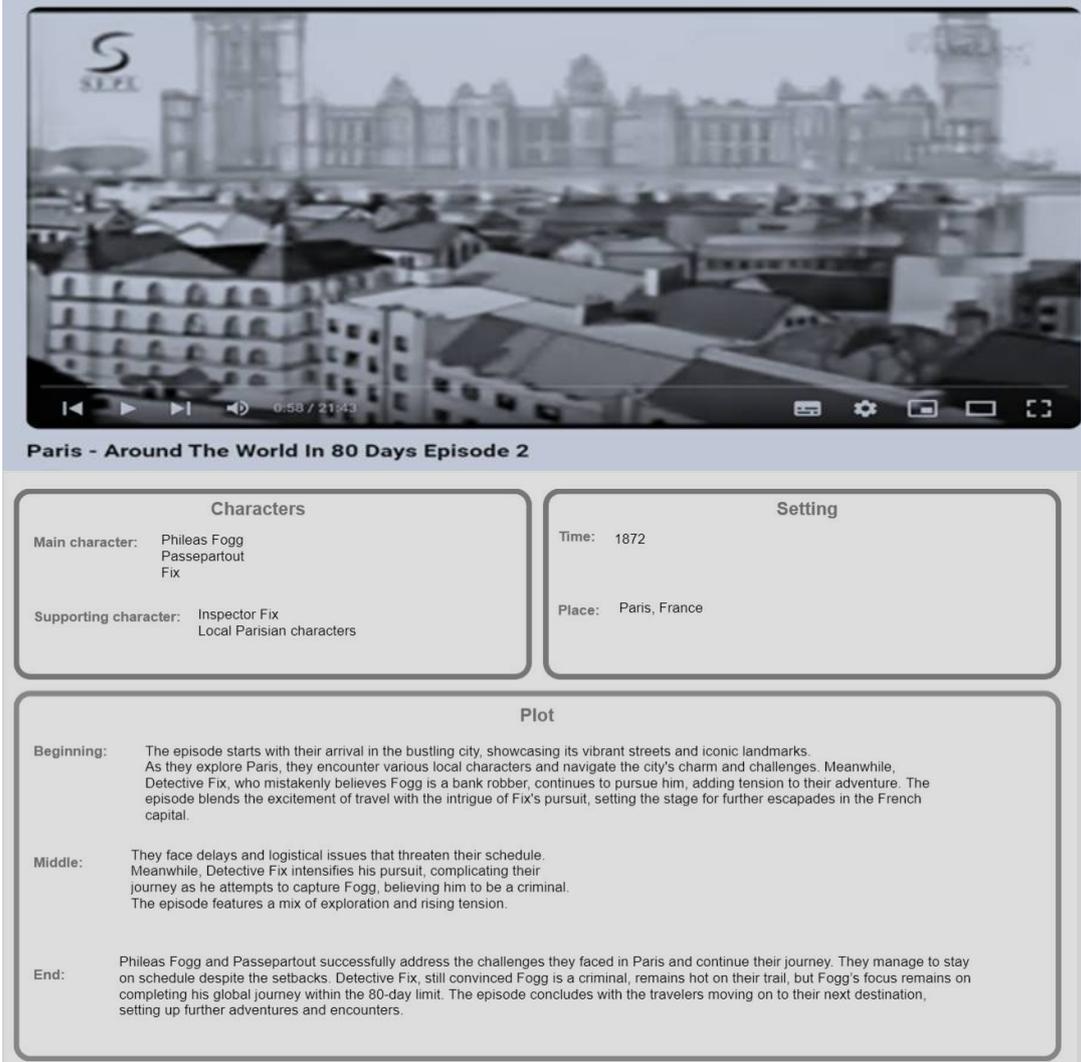
**Рисунок 10. Работа с Tic-Tac-Toe Choice Board**

Упражнение нацелено на создание динамичных лексических речевых связей и формирует речевой лексический навык новокомбинирования изученных лексических элементов в различных контекстах; игровая форма упражнения добавляет элемент соревновательности, что повышает мотивацию обучающихся.

### Инструмент Discussion

Студентам предлагается посмотреть эпизод видео «Вокруг света за 80 дней» (Франция), заполнить таблицу и на основе информации из таблицы подготовить устный ответ (Рис. 11).

*Watch the video "Paris around the world in 80 days". Complete the table. Afterward, engage in a discussion about the topic.*



**Paris - Around The World In 80 Days Episode 2**

Characters		Setting	
Main character:	Phileas Fogg Passepartout Fix	Time:	1872
Supporting character:	Inspector Fix Local Parisian characters	Place:	Paris, France

**Plot**

**Beginning:** The episode starts with their arrival in the bustling city, showcasing its vibrant streets and iconic landmarks. As they explore Paris, they encounter various local characters and navigate the city's charm and challenges. Meanwhile, Detective Fix, who mistakenly believes Fogg is a bank robber, continues to pursue him, adding tension to their adventure. The episode blends the excitement of travel with the intrigue of Fix's pursuit, setting the stage for further escapades in the French capital.

**Middle:** They face delays and logistical issues that threaten their schedule. Meanwhile, Detective Fix intensifies his pursuit, complicating their journey as he attempts to capture Fogg, believing him to be a criminal. The episode features a mix of exploration and rising tension.

**End:** Phileas Fogg and Passepartout successfully address the challenges they faced in Paris and continue their journey. They manage to stay on schedule despite the setbacks. Detective Fix, still convinced Fogg is a criminal, remains hot on their trail, but Fogg's focus remains on completing his global journey within the 80-day limit. The episode concludes with the travelers moving on to their next destination, setting up further adventures and encounters.

**Рисунок 11.** Работа с Discussion

Упражнение нацелено на работу с лексикой при просмотре видео, формирует как рецептивный лексический навык узнавания тематической лексики в процессе аудирования, так и экспрессивный лексический навык использования тематической лексики в ситуации общения.

### Инструмент Cause and Effect

Студентам предлагается прочитать текст про удовольствия от путешествий, заполнить таблицу причинно-следственных связей (Рис. 12) и рассказать о своем путешествии.

Упражнение нацелено на работу с текстовым материалом и формирует как рецептивный лексический навык узнавания тематической лексики в процессе чтения, так и экспрессивный лексический навык новокombинирования лексических элементов в контексте установления и обсуждения причинно-следственных связей.

В результате апробации разработанного комплекса упражнений нами была определена оптимальная комбинация инструментов платформы Lumio. Эта комбинация включает в себя инструменты Frayer Model, Flip Out, Word Search Puzzle, Memory Match для составления языковых упражнений, направленных на семантизацию и первичное закрепление лексики, Fill in the Blanks, Match 'Em Up!, Super Sort, Game Show для составления условно-речевых упражнений на ситуативную тренировку и создание прочных лексических речевых связей в однотипных речевых ситуациях, Shout It Out!, Tic-Tac-Toe Choice Board, Discussion, Cause and Effect для составления коммуникативных упражнений на создание динамичных лексических речевых связей в разнообразных речевых ситуациях. Важно подчеркнуть, что процесс овладения умениями не всегда бывает последовательным и поэтапным (Шатилов, 1986), поэтому линейное прохождение языковых, условно-речевых и коммуникативных упражнений не является обязательным. На разных этапах обучения все эти типы упражнений могут использоваться параллельно, меняется лишь соотношенность между ними, их удельный вес.

Read the text about the pleasure of traveling and complete the cause and effect table. Tell your partner what makes traveling pleasant.

**Text: The pleasure of traveling**

'Hit the road, you've already worked enough!' This was a catchphrase from a Korean TV commercial. Why did they recommend people to travel instead of anything else? Even many TV show program winners get a prize of travel. When they get it, they jump to the ceiling for joy. How on earth does travel affect people to act like that? Most people have some curiosity or vague longing for different worlds that they have never experienced. Travel alone is enough to lull the thirst. Travel gives an opportunity to meet various people, various cultures, above all it provides a strong refreshment to the tired people.

First, we can meet very varied people through travel especially internationally. They may use another language, have different skin colors and clothing. They may be poorer or richer than us. These kinds of new meeting chances make us have broader minds apart from thinking about ourselves. Sometimes we decide to learn that language and help the poor, and to be much richer for doing it. We often become friends with them later. Who knows that it may bear fruit to the marriage? Likewise, international travel gives an opportunity and pleasure to meet various people.

Next, travel gives an opportunity to meet various cultures including foods, housing and religion. Other cultures can eat some foods that we have never eaten till then such as ants, worms, and even a Bear's tongue. They can eat the food just with fingers not a spoon. Sometimes they may let us try the food very kindly without noticing our disgust. They may live in an igloo, a floating house, or a very gorgeous castle. They can worship an animal not God. This kind of new opportunity to meet various cultures often gives some spirits to change our view of life. Therefore, one might become a traveling businessman or missionary worker.

Last, we can be refreshed through this travel because we're so tired from every single daily life. We might be already a bunch of wet cotton for a burden of life. Our heads may explode from being full of steam. We often need to let some of the steam off. Sometimes when we try to learn English too hard, we can't complete it. Our tongues are still tied. In another example, our bosses might push us to a higher goal without any compassion. However, our ideas have already been exhausted. We frequently feel how short Sunday nights are, and we can't rest. It is the right time to depart on a trip somewhere. Travel can awake these exhausted people by refreshing. It surely gives power to break through the tough surroundings, and it finally raises us up.

In conclusion, travel is an essential factor in a life. The opportunity to meet new people and cultures through travel, provides people with a turning point in their lives. Like living water, travel can refresh people being exhausted from ordinary daily life. Through travel we can broaden our view of life; and as a result we will mature much more than before.

Источник: The Pleasure of Traveling / cause-effect essay // Karen / Fall2 writing: blog. 24.11.2012. <https://writingkarenlee.blogspot.com/2012/11/the-pleasure-of-traveling-cause-effect.html?m=1>

Cause	Effect
Curiosity or longing for different worlds	Travel lulls this thirst and provides refreshment.
Meeting varied people through international travel	Broadens the mind and changes perspectives, potentially leading to learning new languages, helping others, forming friendships, or even marriage.
Exposure to different cultures (e.g., foods, housing, religion)	Changes one's view of life and can inspire new life paths, such as becoming a traveling businessman or missionary worker.

Рисунок 12. Работа с Cause and Effect

Разработанный комплекс упражнений не только способствует формированию лексических навыков студентов, но и повышает мотивацию студентов к обучению, что подтверждают результаты проведенного опроса, в котором приняли участие две академические группы студентов (49 человек), обучающихся по направлению подготовки «Электроэнергетика и электротехника», после завершения обучения по дисциплине «Иностранный язык: базовый курс» в мае 2024 года.

Цель анкетирования – анализ отношения студентов к платформе Lumio как средству изучения лексики. В анкете из 5 вопросов студенты выражали свое мнение о степени их удовлетворенности (очень недовольны / недовольны / удовлетворены / очень удовлетворены) использованием инструментов платформы Lumio для (1) введения новой лексики, (2) отработки новой лексики в упражнениях, (3) запоминания новой лексики, (4) использования новой лексики в устной речи. Вопрос (5) касался желания студентов использовать ресурсы Lumio by Smart на занятиях по иностранному языку с разной частотой (никогда, редко, иногда, часто) (Рис. 13).

### Результаты анкетирования

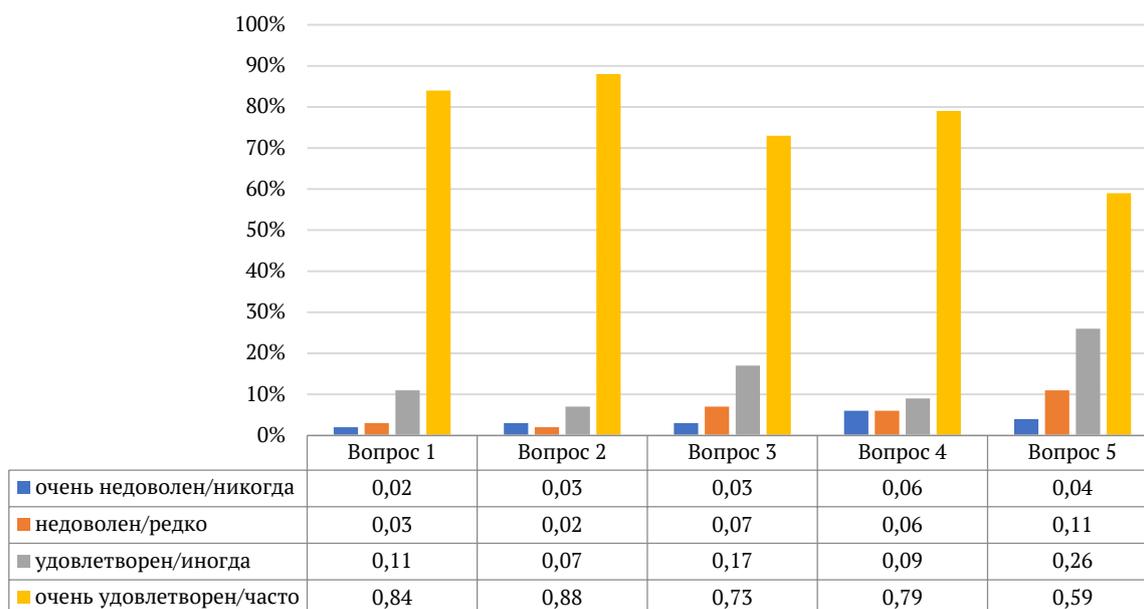


Рисунок 13. Результаты анкетирования

Результаты анкетирования показали, что студенты остались довольны внедрением инструментов платформы Lumio в процесс изучения лексики. Большинство опрошенных находят эту платформу полезной при знакомстве с новой лексикой (95%) и дальнейшей отработке в языковых и условно-речевых упражнениях (95%), которая способствовала лучшему пониманию контекста употребления изученных слов и положительно отразилась на точности использования изученных слов в устной речи (88%). Интерактивность, увлекательность заданий и возможность постоянной тренировки изученной лексики на платформе содействовали более быстрому и прочному запоминанию изученных слов у 90% обучающихся. Высокий процент опрошенных (85%) выразили желание продолжить работу с Lumio на постоянной основе, что позволяет нам сделать вывод о привлекательности внедрения инструментов платформы Lumio в процесс обучения иностранным языкам.

### Заключение

Таким образом, электронная платформа Lumio, обладающая широким спектром дидактических свойств (*интерактивность, мультимедийность, гибкость и адаптивность, предоставление возможностей организации совместной работы, обратной связи, отслеживания прогресса*) рассматривается нами как эффективный цифровой инструмент в языковой подготовке студентов высшей школы, в частности в обучении англоязычной лексике студентов неязыковых вузов.

В исследовании выявляется высокий лингводидактический потенциал инструментов платформы для организации обучения лексической стороне речи и описывается комплекс упражнений, направленных на обучение студентов неязыковых специальностей англоязычной лексике с использованием инструментов платформы Lumio.

Руководствуясь *принципом поэтапности формирования навыка* при разработке комплекса упражнений, мы выявили оптимальную комбинацию использования инструментов платформы в соответствии с определенным этапом:

- а) *ориентировочно-подготовительный этап*: Frayer Model, Flip Out, Word Search Puzzle, Memory Match;
- б) *стереотипизирующе-ситуативный этап*: Fill in the Blanks, Match `Em Up!, Super Sort, Game Show;
- в) *варьирующе-ситуативный этап*: Shout It Out!, Tic-Tac-Toe Choice Board, Discussion, Cause and Effect.

Апробация разработанного комплекса и опрос студентов позволяют сделать вывод о допустимости, целесообразности и эффективности использования инструментов платформы Lumio на занятиях по иностранному языку в высшей школе.

Перспективы дальнейшего исследования. В целом можно полагать, что вопрос изучения лингводидактического потенциала электронных образовательных платформ, отбора необходимых инструментов и внедрения их в языковую подготовку студентов неязыковых специальностей поставлен и требует дальнейшего изучения, в частности при овладении студентами грамматической или фонетической сторонами речи, а также отдельного внимания заслуживают элементы геймификации платформы Lumio и проверка их эффективности в процессе обучения иностранному языку.

**Источники | References**

1. Абалян Ж. А. Электронная платформа «Взнания», виртуальная реальность и Chat GPT как средства реализации персонализированного подхода в процессе изучения иностранного языка в профессиональной сфере в вузе // Мир науки, культуры, образования. 2024. № 2 (105).
2. Безукладников К. Э., Крюкова А. Н., Безукладников В. К. Интеграция онлайн-платформы Edvibe.com в процесс обучения профессионально ориентированному английскому языку студентов вуза // Вестник Пермского национального исследовательского политехнического университета. Проблемы языкознания и педагогики. 2022. № 1.
3. Биленко П. Н., Блинов В. И., Дулинов М. В., Есенина Е. Ю., Кондаков А. М., Сергеев И. С. Дидактическая концепция цифрового профессионального образования и обучения. М.: Перо, 2019.
4. Ибрагимов Г. И., Ибрагимова Е. М., Калимуллина А. А. О понятийно-терминологическом аппарате дидактики цифровой эпохи // Педагогический журнал Башкортостана. 2021. № 2 (92).
5. Крылова Е. Б., Симакина М. А., Тарасова Г. В. Проблемы использования основных доступных образовательных платформ, необходимых для организации учебного процесса в дистанционной форме, в условиях COVID-19 // Образование и образованный человек в XXI веке. 2021. № 1.
6. Лапидус Л. В. Стратегии цифровой трансформации бизнеса в условиях нарастающей турбулентности цифровой среды // Управление бизнесом в цифровой экономике: сборник тезисов выступлений Четвертой международной конференции (г. Санкт-Петербург, 18-19 марта 2021 г.). СПб.: СПбГУПТД, 2021.
7. Соловова Н. В., Дмитриев Д. С., Суханкина Н. В., Дмитриева Д. С. Цифровая педагогика: технологии и методы: учебное пособие. Самара: Самарский университет, 2020.
8. Трубицина О. И. Методика обучения иностранному языку: учебник и практикум для вузов. М.: Юрайт, 2022.
9. Фейзер Ж. И., Дьякова Т. А. Этапы развития цифровой лингводидактики русского языка как иностранного // Русистика. 2023. Т. 21. № 2.
10. Шатилов С. Ф. Методика обучения немецкому языку в средней школе: учеб. пособие для пед. ин-тов. М.: Просвещение, 1986.
11. Шегай Н. А., Трубицина О. И. Преимущества обучения иностранному языку в условиях электронной информационно-образовательной среды // Педагогический журнал Башкортостана. 2021. № 4 (94).
12. Шульц О. Е. Лингводидактический потенциал электронных образовательных платформ, программ и приложений в обучении студентов вуза иностранному языку // Педагогика. Вопросы теории и практики. 2024. Т. 9. Вып. 3.
13. Osipova E., Bagrova E. Unlocking the Power of Gamification: Evaluating the Efficacy of Wizer.me in EFL Vocabulary Acquisition // The World of Games: Technologies for Experimenting, Thinking, Learning. PCSF 2023 / ed. by D. Bylieva, A. Nordmann. Cham: Springer, 2023.

**Финансирование | Funding**

**RU** Исследование профинансировано Министерством науки и высшего образования РФ в рамках Программы стратегического академического лидерства «Приоритет-2030» (соглашение № 075-15-2024-201 от 6 февраля 2024 г.).

**EN** The research was funded by the Ministry of Science and Higher Education of the Russian Federation under the strategic academic leadership program “Priority 2030” (Agreement 075-15-2024-201 dated 06.02.2024).

**Информация об авторах | Author information**

**RU** Осипова Екатерина Сергеевна<sup>1</sup>, к. пед. н.  
Багрова Екатерина Юрьевна<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup> Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого

**EN** Ekaterina Sergeevna Osipova<sup>1</sup>, PhD  
Ekaterina Yurievna Bagrova<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup> Peter the Great St. Petersburg Polytechnic University

<sup>1</sup> osipova\_es@sbstu.ru, <sup>2</sup> kate94.5@mail.ru

**Информация о статье | About this article**

Дата поступления рукописи (received): 22.08.2023; опубликовано online (published online): 20.08.2024.

**Ключевые слова (keywords):** цифровая лингводидактика; цифровой инструмент; электронные образовательные платформы; обучение лексике; языковая подготовка; Lumio by Smart; digital linguodidactics; digital tool; online educational platforms; vocabulary teaching; language training.