МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ САХА (ЯКУТИЯ)
Государственное автономное учреждение дополнительного профессионального образования
Республики Саха (Якутия) «Институт развития профессионального образования»
Якутский колледж связи и информационных технологий
имени П.И. Дудкина

О.Н. Коркина

Цифровая трансформация обучения грамматике: интерактивный практикум по временам английского глагола «English tenses» на платформе UDOBA

Интерактивный практикум

Якутск
2026

УДК 811.111'36(075.32)
ББК 81.432.1-2я723
Ц75

Цифровая трансформация обучения грамматике: интерактивный практикум по временам английского глагола «English tenses» на платформе UDOBA: Интерактивный практикум / Министерство образования и науки Республики Саха (Якутия), Государственное автономное учреждение дополнительного профессионального образования Республики Саха (Якутия) «Институт развития профессионального образования», Якутский колледж связи и информационных технологий имени П. И. Дудкина; составитель О. Н. Коркина. - Якутск : ЯКСИТ им. П. И. Дудкина, 2026. - 14 с.

Агентство CIP НБР Саха

Рецензент: Васильева Варвара Лукинична,
руководитель УМЦ ГАПОУ РС(Я) «ЯКСИТ», учитель английского языка высшей квалификационной категории

Утверждено на заседании Научно-методического совета Государственного автономного учреждения дополнительного профессионального образования Республики Саха (Якутия) «Институт развития профессионального образования» 15 мая 2026 года протокол №2

Цифровая трансформация обучения грамматике: интерактивный практикум по временам английского глагола «English tenses» на платформе UDOBA предназначено для студентов всех специальностей среднего профессионального образования (СПО) и преподавателей английского языка.

Практикум реализован в формате интерактивной книги (Interactive Book) на платформе Udoba.org (стандарт H5P) и включает модули по временным группам Present, Past, Future. Каждый модуль состоит из трёх блоков: «Смотри» (видеоурок), «Изучай» (инфографика и правила), «Тренируй» (интерактивные задания). В основе ресурса лежат 4 типа упражнений (заполнение пропусков, перетаскивание слов, множественный выбор, «верно/неверно»), а также элементы геймификации, микрообучения и автоматическая проверка результатов.

Цель практикума — повысить эффективность изучения видовременных форм английского глагола, активизировать самостоятельную работу студентов, снизить языковой барьер и оптимизировать контроль знаний. Ресурс доступен с любых устройств (ПК, планшет, смартфон) и может использоваться как в аудиторной, так и в дистанционной форме обучения.

Содержание

1. Пояснительная записка …….. 4
2. Сокращения, термины и определения ……... 6
3. Нормативная правовая основа ……... 6
4. Основная часть…… ……. 7

4.1. Типы упражнений ……..…….. 7

4.2. Технические настройки для упражнений …….. 10

5. Заключение …… 11
6. Список использованной литературы …… 12
7. Приложение…….. 13

1. Пояснительная записка

В условиях стремительной цифровизации системы среднего профессионального образования (далее - СПО) традиционные методы преподавания иностранного языка требуют качественной трансформации. Как отмечает Н.Л. Байдикова, современная методика требует ухода от пассивного заучивания к созданию динамической языковой среды, стимулирующей автономию студента [1]. Одной из самых сложных тем для студентов остается система видовременных форм английского глагола. Трудности в усвоении часто приводят к снижению учебной мотивации и возникновению языкового барьера.

Использование платформы Udoba.org (базирующейся на открытом стандарте H5P) позволяет решить эту проблему путем создания интерактивной образовательной среды. Это полностью соответствует требованиям современных стандартов ФГОС. Как отмечает Н. К. Рябцева, современные студенты выросли в цифровую эпоху, поэтому они гораздо лучше усваивают информацию через визуальные образы и интерактивные задания [3].

Цель: повышение эффективности процесса изучения видовременных форм английского глагола через разработку и внедрение многофункционального интерактивного пособия на платформе Udoba.org

Задачи:

- изучить функционал платформы Udoba.org;
- структурировать учебный материал по временам английского глагола;
- разработать систему интерактивных упражнений;

Целевая аудитория: студенты всех специальностей СПО, преподаватели английского языка.

Изучение видовременных форм английского глагола традиционно является одним из самых сложных этапов в подготовке студентов. Инновационный подход данной практики заключается в переходе от линейного предъявления материала к динамической интерактивной среде,

обеспечивающей немедленную когнитивную отдачу и субъектную позицию студента в обучении. Согласно концепции Н. В. Барышникова, именно методическое творчество педагога и внедрение элементов геймификации позволяют преодолеть рутину и трансформировать контроль знаний в увлекательный процесс [2].

В интерактивном практикуме соединены проверенные методы обучения и современные цифровые инструменты формата **H5P.** Практикум реализован в формате Interactive Book (интерактивной книги) и объединяет в себе теоретические блоки (инфографика, видеоуроки) и практические тренажеры (4 типа заданий H5P). Платформа Udoba.org позволяет студентам работать с контентом с любого устройства (смартфон, планшет, ПК), обеспечивая доступность обучения 24/7.

Ожидаемые результаты:

1. Повышение качества знаний. Применение практикума позволит увеличить средний балл по грамматическим тестам на 21%, за счет возможности многократного повторения заданий до достижения верного результата.

2. Активизация самостоятельной работы. Интерактивный формат и элементы геймификации поспособствуют росту вовлеченности студентов, превращая рутинную проверку знаний в увлекательный процесс.

3. Оптимизация контроля. Автоматическая проверка заданий внутри системы сократит время преподавателя на проверку работ.

4. Универсальность. Данный цифровой ресурс может быть использован как для аудиторной работы, так и для дистанционного обучения.

2. Сокращения, термины и определения

1. ЦОР - цифровой образовательный ресурс.
2. СПО – среднее профессиональное образование.
3. ФГОС – федеральный государственный образовательный стандарт.
4. ИП – интерактивный практикум.

3. Нормативная правовая основа

1. Федеральный закон от 29.12.12 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

2. Приказ Министерства просвещения РФ от 24.08.2022 № 762 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам среднего профессионального образования».

3. Закон Республики Саха (Якутия) от 15 декабря 2014 г. 1401-З N 359-V «Об образовании в Республике Саха (Якутия)».

4. ФГОС СПО по специальности УГС 09.01.04 «Наладчик аппаратных и программных средств инфокоммуникационных систем», 09.02.06 «Сетевое и системное администрирование», 09.02.07 «Информационные системы и программирование», 10.02.05 «Обеспечение информационной безопасности автоматизированных систем», 11.02.15 «Инфокоммуникационные сети и системы связи», 11.02.16 «Монтаж, техническое обслуживание и ремонт электронных приборов и устройств», 25.02.08 «Эксплуатация беспилотных авиационных систем».

4. Основная часть

Интерактивный практикум для студентов 1-2 курсов представляет собой создание и использование цифрового образовательного ресурса (ЦОР) — Interactive Book (интерактивной книги) на Udoba.org. (Приложения 1, 2). Практикум включает в себя модули по каждой группе времен (Present, Past, Future), состоящие из трех блоков:

I. «Смотри» (видеоурок).

II. «Изучай» (инфографика и правила).

III. «Тренируй» (интерактивные задания).

В структуру практикума включены 4 типа упражнений, направленных на развитие различных когнитивных навыков: от узнавания формы глагола до самостоятельного конструирования предложений.

Технологии и методы реализации:

1. H5P (HTML5 Package) - создание интерактивных элементов, работающих во всех браузерах.

2. Микрообучение (Microlearning) - дробление грамматического материала на малые, легко усваиваемые.

3. Геймификация: система баллов, визуальные эффекты при правильном ответе.

Основным методом выступает интерактивный тренинг - многократное выполнение упражнений до достижения 100% результата.

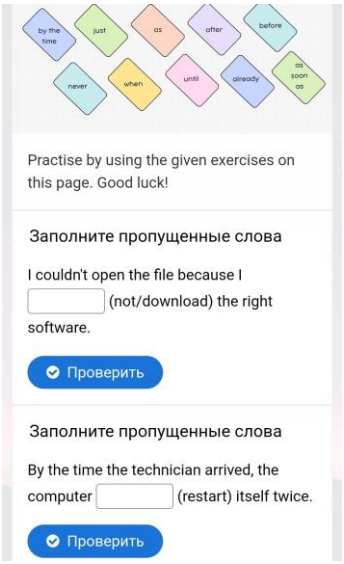
4.1. Типы упражнений

1. Упражнение «Fill in the Blanks» («Заполните пропуски»).

Студент видит предложение с глаголом в скобках в инфинитиве (например, *I (not/download*). Ему необходимо впечатать правильный вариант (*hadn't/had not downloaded*). Основной целью является отработка навыка постановки глагола в правильную форму.

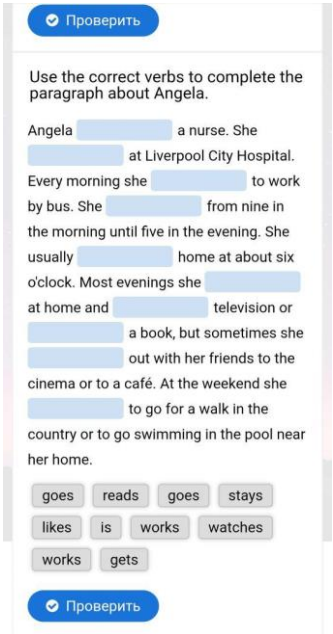
Особенность сайта Udoba - это настройка функции «учета регистра» и «игнорирования мелких опечаток», чтобы техническая ошибка не снижала оценку за знание грамматики. Предусмотрены всплывающие подсказки (Tips) с формулой времени.

Рис.1



2. Упражнение **«Drag the Words»** («Перетаскивание слов».

Рис. 2

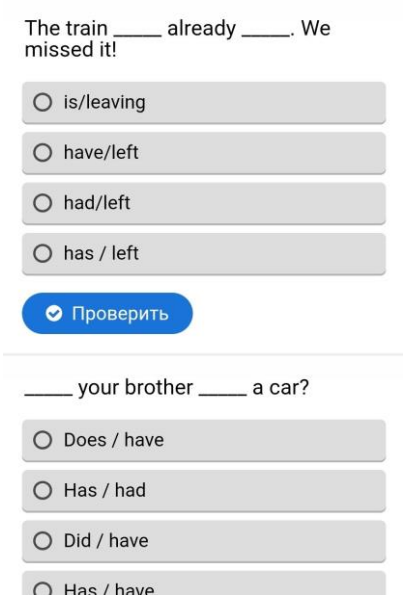


В отличие от простых тестов, здесь студент работает со связным текстом. Цель — закрепить использование **Present Simple** (3-е лицо, единственное число). Он должен понимать логику повествования, чтобы правильно

распределить глаголы-синонимы (например, отличить, где нужно поставить *goes*, а где *gets*).

3. Упражнение **«Multiple choice»** («Множественный выбор»)

Рис.3

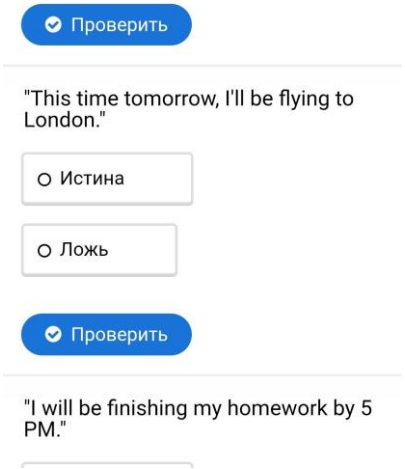


Данный тип упражнения подходит для того, чтобы сфокусировать внимание студента на различиях в правилах или лексике. Он должен не просто узнать время, а выбрать правильный вспомогательный глагол в зависимости от подлежащего (*The train — has, Your brother — Does*). Это тренирует внимательность к деталям (согласование подлежащего и сказуемого).

В каждом вопросе предлагается 4 варианта, из которых только один является грамматически верным. Студент сначала нажимает на выбранный вариант, а затем на кнопку **«Проверить»** («Check»). Сразу после нажатия кнопки «Проверить» система окрашивает выбранный вариант в **зеленый** (верно) или **красный** (ошибка) цвет.

4. Упражнение **«True/False»** («Верно/Неверно»)

Рис.4



В данном случае цель — проверить понимание уместности использования времени **Future Continuous**. Ученик должен проанализировать маркеры времени (например, *this time tomorrow* vs *by 5 PM*) и определить, верно ли применена форма глагола. В конструкторе Udoba названия кнопок отредактированы (вместо стандартных True/False использованы русские эквиваленты «Истина» и «Ложь»). Красный цвет при ошибке сигнализирует о необходимости вернуться к правилу. Если в настройках Udoba включены «Комментарии», ученик может увидеть подсказку, почему, например, во втором предложении (*by 5 PM*) правильнее было бы использовать Future Perfect, а не Continuous.

4.2. Технические настройки для упражнений

1. **Повтор (Retry):** Студенту разрешено неограниченное количество попыток, что снижает уровень стресса и стимулирует доведение задания до верного результата.

2. **Показать решение (Show solution):** Кнопка активна только после первой неудачной попытки, что исключает механическое подсматривание ответов.

3. **Шкала прогресса:** В конце каждого блока упражнений выводится общий балл, который мотивирует студента улучшить свой результат.

5. Заключение

Использование интерактивного практикума «The English Tenses» на платформе Udoba.org подтвердило свою эффективность в качестве экспериментальной (инновационной) деятельности в рамках преподавания иностранного языка. Он не только систематизирует знания студентов, но и формирует у них цифровую грамотность.

По итогам реализации практики, можно сделать следующие выводы:

1. Повышение мотивации. Интерактивный формат (мгновенная проверка, игровые элементы, работа с видео) снизил психологический барьер перед сложной темой и увеличил вовлеченность студентов.

2. Оптимизация работы преподавателя. Автоматизация проверки упражнений высвободила время для более глубокой разговорной практики на занятиях.

3. Доступность. Благодаря облачному формату Udoba.org, пособие доступно с любого мобильного устройства, что делает процесс обучения непрерывным.

Модульная структура на базе стандарта H5P позволяет дополнять его новыми разделами и адаптировать под разные уровни подготовки обучающихся. Использование данного цифрового инструмента позволило трансформировать изучение временных форм глагола из пассивного заучивания правил в активный процесс практического применения.

Практикум может быть рекомендован коллегам как эффективный инструмент цифровизации образовательного процесса, соответствующий требованиям современных ФГОС.

6. Список использованной литературы

1. Байдикова, Н. Л. Методика обучения английскому языку : учебник и практикум для вузов / Н. Л. Байдикова. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 439 с.

2. Барышников, Н. В. Обучение иностранным языкам и методическое творчество учителя : монография / Н. В. Барышников. — Москва : ИНФРА-М, 2024. — 184 с.

3. Рябцева, Н. К. Развитие цифровых гуманитарных наук и когнитивные трансформации в методике преподавания иностранных языков / Н. К. Рябцева // Информационные технологии и языковое образование : сборник научных трудов Института языкознания РАН. — Москва : ИЯз РАН, 2023. — Вып. 12. — С. 115–134.

4. Мерфи Р. English Grammar in Use. Intermediate / Raymond Murphy. — Cambridge University Press, 2019. — 394 p.

Электронные ресурсы и интернет-источники

1. **https://udoba.org/user/79645/library** — Образовательная платформа-конструктор интерактивного контента. (Дата обращения: 25.03.2026).

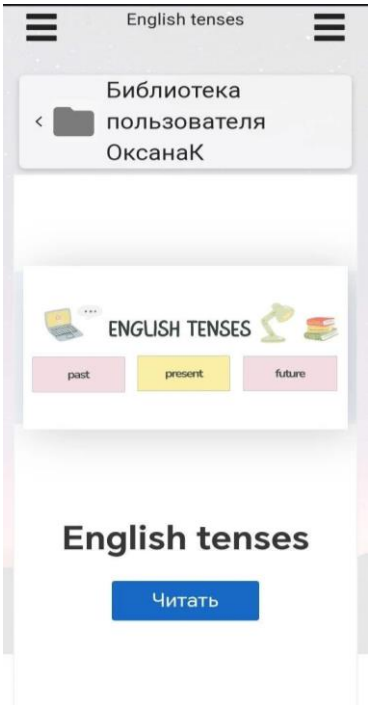
2. **https://h5p.org/** — Официальный сайт сообщества разработчиков открытого интерактивного контента (документация и примеры). (Дата обращения: 10.03.2026)

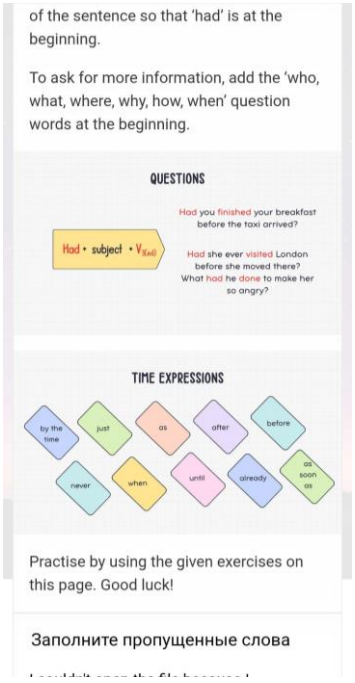
3. **https://learnenglish.britishcouncil.org/** — Грамматический справочник и мультимедийные материалы по теме English Tenses. (дата обращения: 10.03.2026)

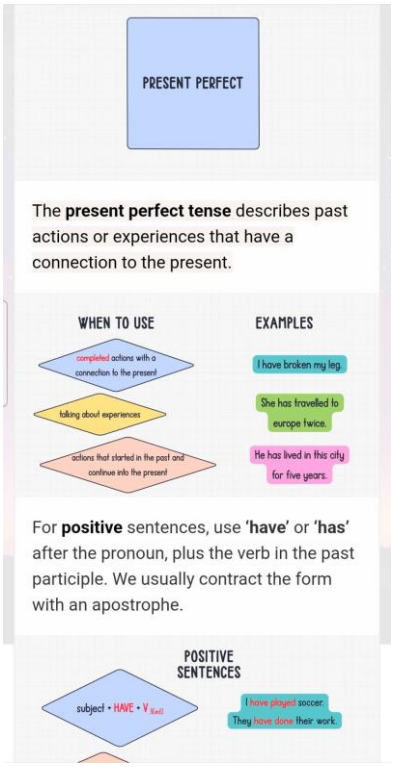
7. Приложение

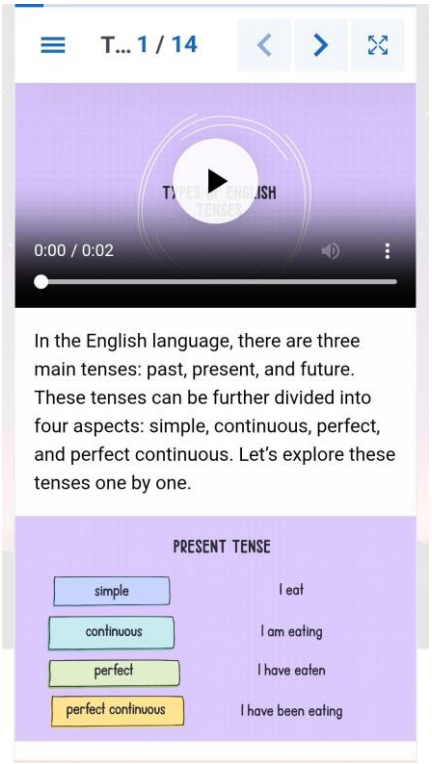
Приложение 1

Скриншоты интерфейса пособия









Приложение 2

QR-код со ссылкой на интерактивное учебно-методическое пособие

