

*Агафонова Надежда Анатольевна*

**ПРИМЕНЕНИЕ АКТИВНЫХ И ИНТЕРАКТИВНЫХ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРОЦЕССЕ  
ПРЕПОДАВАНИЯ ОБЩЕЛИНГВИСТИЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН  
НА ПОТОКАХ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПЕРЕПОДГОТОВКИ  
И ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ**

*Ключевые слова:* образовательные технологии, интерактивные технологии, профессиональная переподготовка, повышение квалификации, диалоговые формы, игровые методы, тренинговые формы обучения.

*В статье представлено обоснование необходимости применения активных образовательных технологий в высшей школе в процессе преподавания общелингвистических дисциплин. Раскрыты сущность и содержание интерактивных образовательных технологий, в которых ключевое место принадлежит игровым и тренинговым методам обучения. Показано, что диалоговые формы являются базисными в активных и интерактивных образовательных технологиях.*

*Keywords:* educational technologies, interactive technologies, professional re-training, advanced training, dialogue forms, game methods, training forms of training.

*The article presents the rationale for the use of active educational technologies in higher educational institutions in teaching process of General linguistic disciplines. The essence and content of interactive educational technologies where the key place belongs to game and training methods of training is revealed. It is shown that the dialog forms are the basis of an active and interactive educational technologies.*

О необходимости активизации деятельности обучающихся на потоках профессиональной переподготовки и повышения квалификации в процессе преподавания общелингвистических дисциплин свидетельствуют требования работодателей, заинтересованных в специалистах, на высочайшем уровне владеющих нормами современного русского литературного языка и готовых применять свои знания в практике трудовой деятельности. Именно поэтому в вузах представлен широкий спектр дисциплин, позволяющих совершенствоваться, расширять,

углублять имеющиеся знания. Анализ практики некоторых вузов России показал, что общелингвистические дисциплины представлены следующими циклами: «Русский язык и культура речи», «Практическая стилистика русского языка», «Культура профессиональной речи» и рядом других, необходимых для осуществления профессиональных функций специалистом. По роду своей деятельности тележурналисты, сотрудники издательств, преподаватели русского языка, юристы, а также специалисты смежных профессий призваны свободно владеть всеми языковыми ресурсами, обеспечивать их нормативное функционирование в соответствии с Конституцией Российской Федерации, 53 ФЗ о государственном языке Российской Федерации.

Результативность профессиональной переподготовки и повышения квалификации во многом определяется подходами к организации образовательного процесса в системе непрерывного образования специалистов. Оптимальный выбор образовательных технологий в учебно-воспитательном процессе высшей школы обеспечивает необходимые условия, способствующие активизации познавательной деятельности обучающихся, что способствует актуализации, систематизации имеющихся знаний, углублению и расширению представлений об используемых единицах русского языка.

Анализ опыта построения образовательного процесса до XXI в системе профессиональной переподготовки кадров и повышения квалификации позволил выделить основные формы работы со студентами. Отсутствие интернет-технологий, недостаточная обеспеченность необходимой литературой в высшей школе приводило к тому, что образовательный процесс строился с позиций передачи знаний, а лекции были важнейшей составляющей образовательного процесса. В конце XX века обучающиеся получают возможность доступа к глобальному информационному пространству и, как следствие, преподаватель высшей школы выступает не только как транслятор знаний. Здесь происходит поворот построения образовательного процесса в сторону поиска новых технологий, на основе которых должна наблюдаться взаимная циклическая детерминация как

способ связи обучающего и обучаемого. Этот процесс дает новый импульс для внедрения в педагогическую практику активных образовательных технологий.

В современной педагогической теории выделилось множество дефиниций понятия «образовательная технология». Различные определения понятия «педагогические технологии» отражаются в исследованиях В.П. Беспалько, М.В. Кларина, Г.К. Селевко [2; 6; 8] и др. Анализ классификаций современных образовательных технологий высшей школы представлен в исследованиях Н.В. Бордовской, Л.А. Даринской, С.Н. Костроминой и др. Вместе с тем, отсутствие единого подхода к пониманию термина создает предпосылки вариативного трактования феномена, что обусловлено исследованиями различных аспектов образовательного процесса. В широком смысле такие технологии рассматриваются как проект педагогической системы, реализуемой на практике; а в узком смысле как интегративная система, включающая упорядоченное множество операций и действий субъектов образовательного процесса, которые обеспечивают целеопределение, содержательные, информационные, предметные и процессуальные аспекты, направленные на усвоение учебного материала, формирование личностных качеств обучаемых, заданных целями обучения [4, с. 31]. Кроме того, опираясь на энциклопедическую информацию, технологию в образовании можно рассматривать и как «совокупность средств и методов воспроизведения теоретически обоснованных процессов обучения и воспитания, позволяющих успешно реализовывать поставленные образовательные цели» [7, с. 191]. По мнению Л.В. Загрекова и В.В. Николина в основе педагогической технологии лежат потребности социального развития общества, а также общенаучные; общепедагогические, психологические, дидактические [4, с. 7].

*Анализ теории показал, что в основании педагогических технологий лежит ориентация на конечный результат через проектирование психолого-педагогического взаимодействия в педагогическом процессе на основе алгоритмизации (рис. 1).*

Т.Г. Мухина, опираясь на труды В.Н. Кругликова, В.А. Сластенина, в процессе исследования проблемы активных и интерактивных образовательных

технологии в высшей школе выделяет активное обучение, активные методы обучения, активные формы проведения занятий [1].

Создание условий, направленных на активизацию учебно-познавательной деятельности обучающихся, лежит в основе активных методов и форм обучения. В то же время, согласно исследованиям Т.Г. Мухиной, интерактивные методы рассматриваются в образовательном процессе в качестве составляющей активных технологий [там же].

Анализ теоретических источников по проблеме, отражающей формирование взглядов на активные педагогические технологии, позволил выделить ключевые моменты содержания данного понятия:

1) это педагогическая технология направлена на достижение поставленной цели;

2) она является процессуальной категорией вследствие включенности в психолого-педагогический образовательный процесс, направленный на достижение поставленной цели его участников;

3) она предусматривает предварительное проектирование, модель организации в образовательном процессе совокупности взаимосвязанных и взаимодополняющих условий, направленных на реализацию цели;

4) в основе такой технологии всегда лежит взаимодействие участников образовательного процесса на основе «живого» диалога его участников, где можно выделить его два типа:

– двухсторонний диалог «педагог-обучающийся»; «обучающийся-обучающийся»;

– трехсторонний диалог «педагог-обучающиеся: обучающийся-обучающийся» (рис. 1).

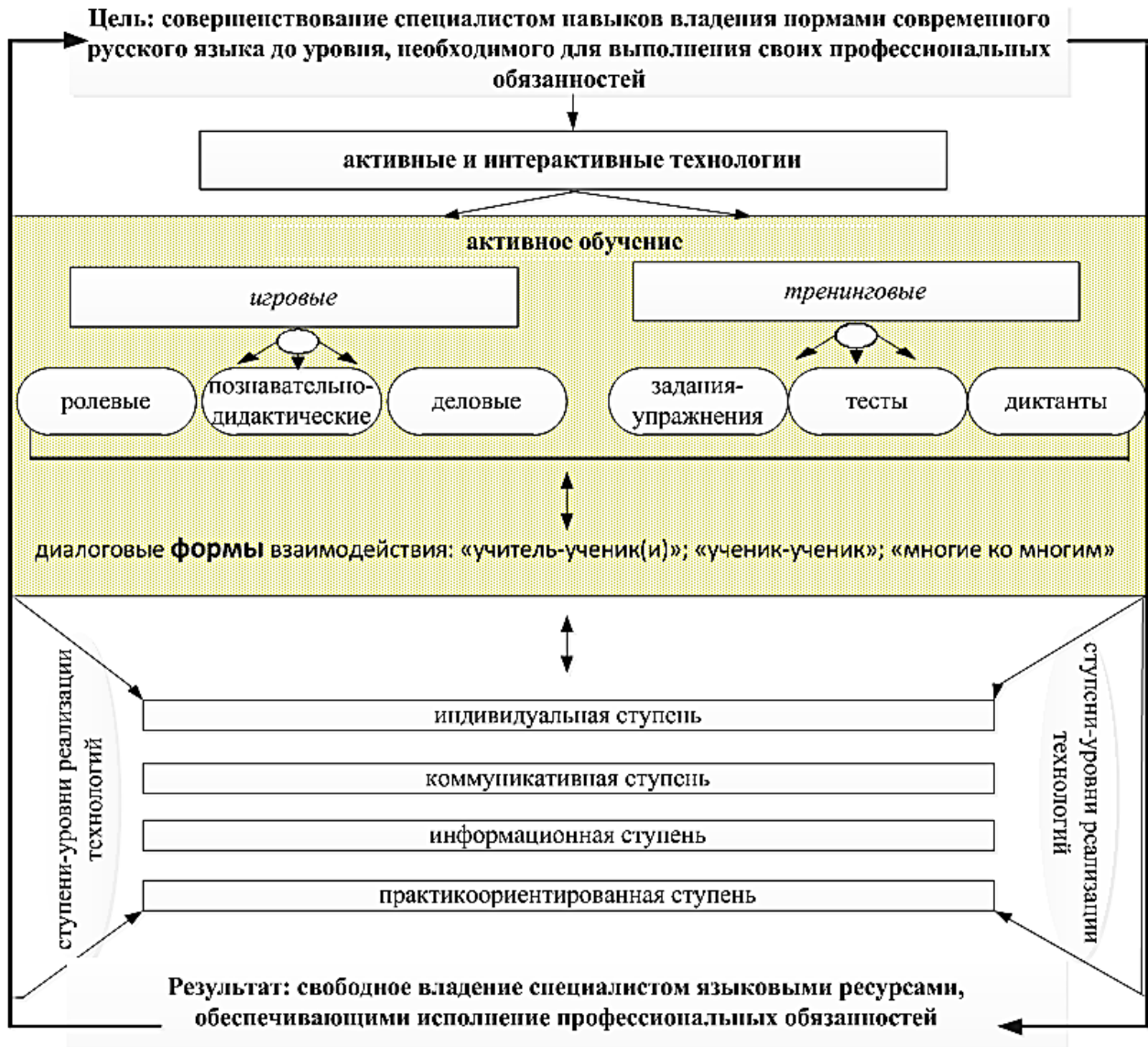


Рис. 1. Модель реализации активных и интерактивных образовательных технологий в процессе преподавания общелингвистических дисциплин

Высокая степень активности участников образовательного процесса обеспечивается диалоговыми формами как базисной составляющей активных и интерактивных технологий процесса образования, где «коммуникативная направленность придает изучаемому содержанию личностно-значимый смысл» [4, с. 91], в то же время, согласно Е.О. Галицких, такие технологии есть универсальный способ становления специалиста в процессе его профессионально-личностного роста [3, с. 51]. Исследуя сущность диалоговых форм обучения, Л.В. Загрекова и В.В. Николина подчеркивают, что диалог «выступает не только как форма и метод обучения, но и как неотъемлемый компонент, внутреннее содержание

любой личностно-ориентированной технологии, направленной на развитие духовно-нравственного потенциала личности», что является «показателем его перехода на личностно-смысловый уровень» [4, с. 94]. Следовательно, активизации познавательной деятельности способствует именно диалоговое взаимодействие между преподавателем и обучающимися, а также взаимодействие обучающихся друг с другом, где преподаватель имеет возможность выступать в данной ситуации в качестве тьютора. Диалог является ценностью и механизмом реализации общечеловеческого взаимопонимания и взаимодействия, исходным положением полифонии мира, именно поэтому он является базисом активных технологий в образовательном процессе.

Такие формы взаимодействия позволяют участникам образовательного процесса транслировать накопленный опыт, научные знания, обмениваться суждениями. Диалог сторон позволяет отражать видение поставленной проблемы, исходя из имеющихся теоретических знаний, а также собственного мировоззрения, обусловленного культурным самоопределением, социальной принадлежностью, этническим происхождением, семейно-родовыми традициями, религиозным вероисповеданием, национальными обычаями, гражданской принадлежностью и др. Расхождение взглядов участников образовательного процесса на поставленные проблемы различного генеза создает дополнительные возможности для развития устной речи обучающихся в процессе ведения беседы, участия в дискуссии, полемическом диалоге, дебатах и других формах процесса обучения. Следовательно, оптимальность выбора форм занятия при применении активных образовательных технологий обусловлена выбором форм диалогового взаимодействия.

Широкое распространение получили игровые формы обучения, которые В.Д. Симоненко, Н.Ф. Фомин относят к интерактивным технологиям обучения, а В.И. Загвязинский рассматривает их в качестве игровых методов имитационной (моделирующей) технологии обучения. Проблемы игровых технологий рассматриваются также Л.В. Загрековой, В.С. Кукушиным, С.А. Мухиной, А.А. Соловьевой и др.[1; 4].

Ввиду того, что в ходе игровых форм обучения активизируются эмоциональные, волевые психические процессы, стимулируется познавательная деятельность студентов, они приобрели особую значимость.

Функциональные возможности игр в образовательном процессе заключаются во включении обучающихся в процессы : социализации, где система общественных отношений рассматривается в качестве культуры; межкультурной коммуникации, где ориентация на общечеловеческие ценности осуществляется через «диалог культур»; самореализации, где раскрываются возможности проявления индивидуальности, культурной самобытности; психотерапевтические, где игровой процесс способствует снятию эмоционального напряжения, созданию комфортной среды.

Различные классификации педагогических игр представлены в работах Л.В. Загрековой, С.А. Мухиной, В.В. Николиной, Г.К. Селевко, А. А. Соловьевой и др.

Учитывая специфику общелингвистических дисциплин, особенности реализации программ профессиональной переподготовки и повышения квалификации, мы полагаем, что наиболее приемлемым будет комплексное использование типологии игр: обучающих, организационно-деятельностных, ролевых, деловых, познавательно-дидактических.

Анализ опыта работы на потоках профессиональной переподготовки и повышения квалификации позволяет отнести разработанную познавательно-дидактическую игру «Подбери пазл» к интерактивным образовательным технологиям. Данную игру можно применять в процессе преподавания общелингвистических дисциплин в рамках предметов «Русский язык и культура речи», «Практическая стилистика русского языка» и других дисциплин общелингвистического профиля. Предлагаемую игру целесообразно использовать в случае необходимости подбора пары к заданной лексической единице при объяснении выбора слова в зависимости от его лексической сочетаемости, выбора слова в зависимости от его семантики и предметно-логической соотнесенности; например, подбора вариантов окончаний р.п. мн.ч. существительных мужского рода с основой на

твердый согласный и j (типа: воробей-воробьев) и иных вариантах, где можно использовать алгоритм «подбери пару».

Например, познавательную-дидактическую лингвистическую игру на узнавание и лексическую сочетаемость паронимов можно провести, используя следующий алгоритм: один из обучающихся – ведущий, которого выбирают игроки, получает два конверта: в одном – слова-паронимы, в другом – слова, которые могут употребляться с данными паронимами. Ведущий раздает игрокам из одного конверта карточки со словами, лексически сочетающиеся с паронимами, а из другого конверта извлекает карточку со словом-паронимом. Игроки, которые считают, что у них есть слова, сочетающиеся со словом-паронимом, соединяют с данным словом, получается пазл. Игрокам необходимо объяснить свой выбор пары. Ведущий игры наблюдает за правильностью подбора слов и отмечает возможные ошибки, объясняет их, затем подводит итоги игры. Победитель – участник, не допустивший или допустивший наименьшее число ошибок. Участникам игры при работе с паронимами необходимо рекомендовать использовать справочную литературу в процессе деятельности. Для лучшего усвоения материала, активизации мыслительной деятельности обучающихся целесообразно использовать презентацию, наглядный и раздаточный материал.

Предложенная игра является формой мелкогруппового взаимодействия участников образовательного процесса. Если в группе их численность не превышает семи человек, то в этом случае работа строится в одной группе с одним ведущим, в остальных случаях целесообразно сформировать несколько микрогрупп, в каждой из которых численность участников не будет превышать семи человек, включая ведущего данной подгруппы.

Данный вариант познавательной-дидактической игры может быть отнесен к интерактивным образовательным технологиям, поскольку диалоговые формы взаимодействия преобладают над педагогическим воздействием, сам образовательный процесс направлен на активизацию учебно-познавательной деятельности обучающихся посредством использования как дидактических, так и организационно-управленческих форм построения образовательного процесса.



Обратимся к использованию тренинговых форм обучения как к реализации метода обучения, в котором формируются умения и навыки. И. Куртикова, К. Лаврова, Всеволод Ли, И. Стародубцева, Е.В. Сидоренко и другие рассматривают тренинг в качестве активных форм обучения в группе, где происходит отработка знаний, развитие умений и навыков. Исследователи считают, что тренинги могут включать ролевые игры, командную работу, выполнение практических заданий, а также мозговой штурм, где активные методы способствуют интенсификации деятельности обучающихся [5].

Автором разработана игра, базирующаяся на тренинговых формах обучения по теме «Правописание служебных частей речи» (данную игру можно использовать при изучении темы «Трудности в употреблении служебных частей речи» и сопряженных с ней), которую можно с успехом применять не только в процессе профессиональной переподготовки и повышения квалификации, но также в системе основного образования в учебном заведении. Данный вид игры, как технологии обучения, приемлем и для школьников. Широкое применение обусловлено спектром возможностей, которые дают интерактивные образовательные технологии. Отличие для разных возрастных категорий автор видит только на содержательном уровне предлагаемого участникам материала игры. Следует отметить, что игра разрабатывалась для обучающихся очной формы обучения.

Оптимальное количество участников игры-шесть человек.

Условия игры: все участники – одна команда, которой необходимо доставить конверт, в котором содержатся важные сведения для руководства. Задание считается выполненным, а цель достигнута, если любой из участников доставит информацию. Участники игры объединены общей целью. В качестве оборудования можно использовать игровое поле для произведения «хода», кубик с цифрами от 1 до 6 для совершения ходов, конверт с заданиями. Методом случайной выборки определяется первая позиция участников на игровом поле, которая будет одинаковой для всех. Каждый ход – задание, выполняемое участниками игры

одновременно. Задания систематизированы по видам, ход – выполнение одного из заданий одновременно всеми участниками игры:

- задание на слитное/раздельное написание предлогов;
- задание типа «найди и исправь ошибку»;
- словарный диктант на правописание служебных частей речи;
- задание на знание теоретического материала: «расскажи правило»;
- упражнение на правильность выбора предлога в соответствии с его лексическим значением;
- задание на выполнение теста.

Участники тренинга самостоятельно выполняют задание. Письменные варианты подлежат взаимопроверке с последующим анализом допущенных ошибок. Задача игроков: обнаружить ошибки у соперника, исправить их, обосновать замечание. Участник, совершивший ошибку, обязан сделать по одному ходу назад за каждый неправильный вариант ответа. Участник, выявивший и объяснивший ошибки соперника, получает бонусы в виде дополнительных ходов вперед по количеству обнаруженных недочетов. Второй ход и каждый последующий определяется также методом случайной выборки с помощью кубика, а каждый из участников делает шаги вперед по количеству выпавшего числа на кубике. Однако в данном случае позиция участников игры на поле будет отлична друг от друга, поскольку на нее повлияют либо допущенные в предыдущем задании ошибки, сделанные игроком, либо дополнительные баллы, начисленные игроку за проявленную орфографическую зоркость и грамотный анализ допущенных соперником ошибок.

Данный вариант игры можно отнести к интерактивному, поскольку живой обмен мнениями между участниками образовательного процесса позволяет выработать правильное понимание содержания изучаемой темы и способов ее практического использования.

Следовательно, тренинговые образовательные технологии в процессе преподавания общелингвистических дисциплин направлены на повышение

эффективности образовательного процесса, достижение всеми обучающимися высоких конечных результатов освоения учебной дисциплины.

Применение активных педагогических технологий в процессе преподавания общелингвистических дисциплин на потоках профессиональной переподготовки и повышения квалификации позволяют выделить четыре уровня их реализации:

1. Индивидуализации (индивидуальная ступень), которая направлена на самореализацию личности. Она включает в себя ориентацию образовательного процесса на личность студента через систему индивидуального подхода, заключающуюся в учете психофизиологических параметров студента; что предполагает возможность работать на занятии в удобном для него темпоритме, постепенно включаясь в выполнение разноуровневых заданий, а также учет специфики личности студента в процессе психолого-педагогического взаимодействия и при контроле усвояемости материала.

2. На коммуникативной ступени, которая заключается в формировании у студентов коммуникативных навыков. Использование диалоговых и игровых форм предполагает взаимодействие на принципах сотрудничества, что направлено на подготовку к профессиональной деятельности в условиях поликультурного социума, развитие культуры взаимоотношений при работе в микрогруппе (команде).

3. На информационной ступени, которая способствует углублению и расширению знаний, умений, навыков по заданной тематике, развитию орфографической зоркости/языковой компетенции. Систематизация знаний, формирование новых представлений происходит в учебно-воспитательном процессе в момент подготовки к занятиям при самостоятельной работе с информационными источниками по заданным темам, направлениям; в процессе аудиторной работы в процессе диалоговых форм обучения, когда обучающийся актуализирует представления о природе языковой единицы или явления, получает дополнительную информацию по изучаемой теме.

4. Практикоориентированная ступень, которая направлена на закрепление полученных знаний на практике, коррекцию представлений об изучаемом

предмете. Данная ступень предполагает связь выполняемых упражнений, заданий с непосредственной деятельностью специалиста, в то же время именно на данном этапе действия обучаемого приводят к появлению новых знаний, переосмыслению теоретического материала и его применению непосредственно в своей профессиональной деятельности, что способствует увеличению скорости работы с языковыми единицами, полноте полученных знаний, закреплению навыка. Степень количества выполненных практических заданий и их разнообразие также влияет на конечный результат, поэтому серия практикоориентированных заданий может стать завершающим этапом в цикле практических занятий.

Применение активных и интерактивных образовательных технологий можно рассматривать как *отработку навыков в действиях* в процессе формирования новых знаний и систематизации имеющихся. Ведущие педагогические концепции современности позволяют рассматривать данные технологии обучения как наиболее приемлемые, а само их применение способствует интенсификации процесса обучения в системе профессиональной переподготовки и повышения квалификации.

Анализ теории и практики свидетельствует, что к числу интерактивных образовательных форм работы с обучающимися исследователи относят и дистанционную работу. Так, например, Т.Г. Мухина выделяет интерактивные формы организации самостоятельной работы студентов, которые могут быть направлены на поиск информации с помощью он-лайн технологий; взаимодействие обучающегося как с преподавателем, так и между собой в процессе подготовки к занятиям с помощью возможностей, которые предоставляют современные платформы и видеосервисы, в том числе и создание web-страниц, и выполнение проектов.

В последние десятилетия наряду со старейшими вузами профессиональной переподготовкой и подготовкой стали заниматься организации, реализующие образовательные программы преимущественно на дистанционной основе. Интеллектуальные коммуникации позволяют осуществлять взаимодействие по

типу «преподаватель» – «ученик»; «аудитория» – «аудитория», где под последним понимаем формат «многие-ко-многим».

Видеолекции, дистанционные курсы, вебинары используются с участниками образовательного процесса, находящимися на удаленном расстоянии от учебного заведения, как наиболее эргономичный формат профессиональной переподготовки и повышения квалификации в вузе. «Ученик» в рамках видеолекции видит демонстрируемый ему материал, слышит преподавателя, может задавать в письменном виде вопрос не только непосредственно педагогу, но и опубликовать его в чате, где к его обсуждению подключаются остальные участники вебинара.

Для дистанционных форм обучения разрабатываются специальные тренажеры, игры с мгновенной самопроверкой, где роль тьютора-педагога берет на себя информационная система. Положительным моментом таких форм обучения можно считать возможность получения к ним круглосуточного доступа из труднодоступных районов страны. Вместе с тем, подобные форматы, на наш взгляд, лишены главного-диалогового взаимодействия между сторонами – участниками образовательного процесса, поэтому эти игры, тесты, тренажеры могут использоваться в качестве вспомогательного материала для отработки необходимых навыков как в системе дистанционного обучения, так и при традиционном очном взаимодействии в системе современного образования.

Следует отметить, что для того, чтобы в полной мере применялись активные технологии, интерактивные как их разновидность, необходимо учитывать оптимальный количественный состав участников тренинга.

Анализ теоретической литературы и практики работы тренеров, в том числе и по психологии, позволяет выделить следующие разновидности тренинговых групп по количественному составу:

1. Микрогруппы (5–7 человек).
2. Малые группы (7–15 человек).
3. Средние группы (15–30 человек).
4. Большие группы (свыше 30 человек).

Целесообразность разбиения на группы или самостоятельного формирования педагогом количественного состава определяется целями, задачами и индивидуальными особенностями обучающихся. Однако, по мнению И. Куртиковой, К. Лавровой, Всеволода Ли, если размер группы более 15 человек, велика вероятность невключенности отдельных участников в коллективной работе, может наблюдаться тенденция формированию микрогрупп внутри уже созданной подгруппы [5].

Имеющийся богатый опыт подготовки обучающихся к профессиональной деятельности, анализ опыта работы других специалистов, позволил определить, что применение тренинговых технологий в процессе преподавания общелингвистических дисциплин целесообразно, если количественный состав групп будет составлять пять-семь человек, поэтому большие группы, состоящие из 25–35 человек, необходимо разбивать на микрогруппы.

В то же время специфика учебно-воспитательного процесса в разных учебных заведениях обуславливается организационными формами проведения занятий, поэтому выбор педагогических технологий определяется с учетом данного фактора.

Таким образом, проведенный анализ особенностей применения активных и интерактивных образовательных технологий в процессе преподавания общелингвистических дисциплин на потоках профессиональной переподготовки и повышения квалификации позволил выявить ряд их преимуществ и обозначить проблемы, требующие их решения:

1. Активные образовательные технологии в системе высшего образования позволяют интенсифицировать образовательный процесс при определенных условиях и обеспечивают его результативность.

2. Существующий спектр активных образовательных технологий позволяет выделить игровые и тренинговые методы обучения в качестве базовых, позволяющих успешно реализовывать поставленные цели.

3. Активные технологии базируются на диалоговых формах взаимодействия, что позволяет участникам образовательного процесса отражать понимание проблемы как на основании имеющихся теоретических знаний, так и с учетом накопленного социокультурного опыта.

4. Продуктивность применения активных образовательных технологий обеспечивается количественным составом обучающихся, когда численность подгрупп не превышает пяти-семи человек.

5. Выделяются четыре уровня-ступени реализации данных технологий: индивидуальная; коммуникативная; информационная; практикоориентированная.

6. Педагогический состав должен быть готов наряду с традиционными формами обучения внедрять в практику работы активные технологии обучения на потоках профпереподготовки и повышения квалификации.

7. Спектр методических материалов требует расширения: необходимы специально разработанные игры, тренинги для внедрения в практику образовательной деятельности высшей школы.

### ***Список литературы***

1. Активные и интерактивные образовательные технологии (формы проведения занятий) в высшей школе: Учебное пособие / Сост. Т.Г. Мухина. – Н. Новгород: ННГАСУ, 2013. – 97 с.

2. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии / В.П. Беспалько. – М.: Педагогика, 1989. – 190 с.

3. Галицких Е.О. Диалог в образовании как способ становления толерантности: Учеб. пособие для слушателей системы доп. проф. пед. образования / Е.О. Галицких; Вят. гос. гуманитар. ун-т. – М.: Акад. Проект, 2004. – 233 с.

4. Загрекова Л.В. Теория и технология обучения: Учеб. пособие для студентов вузов / Л.В. Загрекова, В.В. Николина. – М.: Высш. шк, 2004. – 156 с.

5. Куртикова И. Тренинг: Руководство к действию. Теория и практика / И. Куртикова, К. Лаврова, Всеволод Ли. – М., 2005. – 240 с.

6. Кларин М.В. Педагогическая технология в учебном процессе: (Анализ зарубеж. опыта) / М.В. Кларин. – М.: Знание, 1989. – 75 с.

7. Педагогический энциклопедический словарь. – М.: Большая Рос. энцикл.: Дрофа, 2003. – 527 с.

8. Селевко Г.К. Технологии развивающего образования / Г.К. Селевко. – М.: НИИ шк. технологий, 2005 (ОАО Можайский полигр. комб.). – 185 с.

---

**Агафонова Надежда Анатольевна** – канд. пед. наук, независимый эксперт Центра дистанционных образовательных технологий «ЦМДОТ», Россия, Москва.

---