

**Н.В. Зиновьева,
В.И. Зиновьев**

Создание интерактивного программного обеспечения для обучения учеников начальных классов английскому языку

В статье рассматривается создание работающего образца компьютерной программы обучения английскому языку, основанного на принципах методик Глена Домана. Как наиболее простой и эффективный метод изучения иностранного языка была выбрана игровая методика. Доминантной основой, заложенной в алгоритме данной программы, стала методика Глена Домана, американского врача нейрофизиолога. Для практической реализации данного проекта была выбрана интегрированная среда разработки ПО, Borland Delphi 7.

Ключевые слова: английский язык; школьник; изучение; ассоциативное мышление; игровая методика.

Большинство инфокоммуникационных источников и СМИ публикует свои материалы на английском языке. На английском языке представлено более 70 % всей информации в Интернете: фильмы, книги, сериалы, музыка и многое другое. Универсальность английского также подкрепляется фактором того, что это язык бизнес-сферы. В итоге мы можем отметить, что английский язык стал международным ввиду множества исторических и экономических факторов.

В качестве целевой аудитории для исследования была выбрана возрастная категория начальных классов в связи с тем, что в данном возрасте обучение иностранному языку способствует лучшему развитию памяти, стимулирует личностное развитие. Воспроизведение ребенком разных языков способствует более совершенному развитию мозга, к тому же детям обучаться намного легче, чем взрослым, они очень быстро впитывают новую информацию.

Игровая методика обучения была выбрана как наиболее простой и эффективный метод изучения иностранного языка. В играх происходит замена мотивов: учащиеся действуют из желания получить удовольствие, а результат становится конструктивным явлением. Игры, лежащие в основе игровых методов обучения, выступают средством обучения. Играя в лингвистическую игру, учащиеся концентрируют свое внимание на конкретных задачах, стоящих в игре, а результатом их деятельности становится усвоение новой лексики, общение на иностранном языке.

Также мы учитывали, что использование аудио- и видеорассказов, сказок, иллюстративного материала в непосредственной образовательной деятельности

способствует индивидуализации обучения и развитию ассоциативного восприятия у детей.

В современном мире существует большое количество методик преподавания английского языка детям. Можно сказать, что практически каждая языковая школа, каждый педагог стремятся выработать свой подход. Однако большинство таких авторских методик базируются на одной из следующих: методике Глена Домана, игровой методике, коммуникативной методике, методике Н. Зайцева, проектной методике, обучении посредством видео, смешанной методике.

Доминантной основой, заложенной в алгоритм нашей программы, стала методика Глена Домана. Согласно этой методике, ребенку нужно показывать специальные карточки и проговаривать их названия в течение короткого промежутка времени. Слова, как фотоснимки, запечатлеваются в мозгу ребенка, и малыш быстро учится иностранному языку.

Глен Доман (1920–2013) — американский врач-нейрофизиолог, автор методики интенсивного интеллектуального и физического развития детей с момента рождения, основанной на результатах детального изучения закономерностей развития детей.

Глен Доман считал, что основу каждого знания составляют факты. Фактами не являются оценочные суждения. Проводя аналогию человеческого мозга с компьютером, Доман считал, что вся существующая информация должна быть четко структурирована и разложена на разделы и категории. Руководствуясь данными принципами, он в своей методике разделил все существующие знания на 10 больших разделов: язык, математика, биология, искусство, история, география, музыка, анатомия человека, общие знания, литература.

Целью описываемого здесь проекта являлось создание работающей методики, основанной на принципах методик Глена Домана, комбинированной с ИКТ и перенесенной в компьютерную программу «English Animals», принцип работы которой основан на запоминании слов английского языка посредством отгадывания изображенного на картинке представителя биологического вида. Для реализации данного проекта был взят раздел «Биология», как один из наиболее наглядных и больших разделов в категориях Домана, легко усвояемый, а также несомненно интересный для детей. Используя в процессе обучения кроссворды на английском языке по конкретной узконаправленной тематике, ребенок усваивает новую лексику без перегрузок, при этом развивая память и ассоциативное мышление.

Стоит кратко пояснить основные моменты ассоциативного мышления в развитии ребенка. Ребенок начинает познание мира, сопровождая его определенными процессами, происходящими в его головном мозгу. Мышление определяет многое в жизни ребенка. В психологических исследованиях большое процентное соотношение занимает ассоциативная теория мышления. Ассоциации в жизни ребенка определяют его обучение, познание мира, социальную и психологическую адаптацию, и в целом полноценное психологическое

развитие личности. Любое обучение опирается на конкретный наглядный материал. Это значит, что ребенок не может чему-то научиться, если он не получил представления и образы различного характера. Кроме того, получая их, ребенок неосознанно стимулирует свое сознание процессами обобщения, анализа, сравнения. То есть, изобретая ассоциативные ряды, ребенок расширяет границы своих способностей.

Взаимосвязь образов и ассоциаций непосредственно влияет на поведение ребенка и его адаптацию к окружающей среде. Ассоциативная психология мышления подразумевает тесную связь между этими понятиями: сначала в мышлении ребенка возникает образ, затем ассоциация с этим образом, а далее происходит действие или чувственная реакция на раздражитель. Данный процесс может происходить и в обратном направлении.

На основании описанных выше принципов и теорий были сформированы предпосылки для реализации данной методики в алгоритм.

Для практической реализации данного проекта была выбрана интегрированная среда Borland Delphi 7. Delphi 7 — это среда быстрой разработки, в которой в качестве языка программирования используется строго типизированный объектно-ориентированный язык Delphi.

Рассмотрим более подробно структуру программы. На данном этапе разработки программа состоит из 4 модулей: «About», «Admin», «Autorization», «Main».

Модуль «Autorization». Предназначен для входа в «Модуль преподавателя». Содержит процедуры для авторизации преподавателя или родителя ребенка. Содержит атрибуты «Логин» и «Пароль», а также кнопки «Вход» и «Отмена» (рис. 1).



Рис. 1. Модуль «Autorization»

Модуль «About» содержит общую информацию о назначении программы, а также о разработчиках (рис. 2).

Модуль «Admin» предназначен для преподавателя или родителя ребенка. В данном модуле существует возможность добавления в базу данных нового животного, а также новой фотографии данного животного. Для того чтобы попасть в этот модуль, необходимо пройти авторизацию в системе (рис. 3).

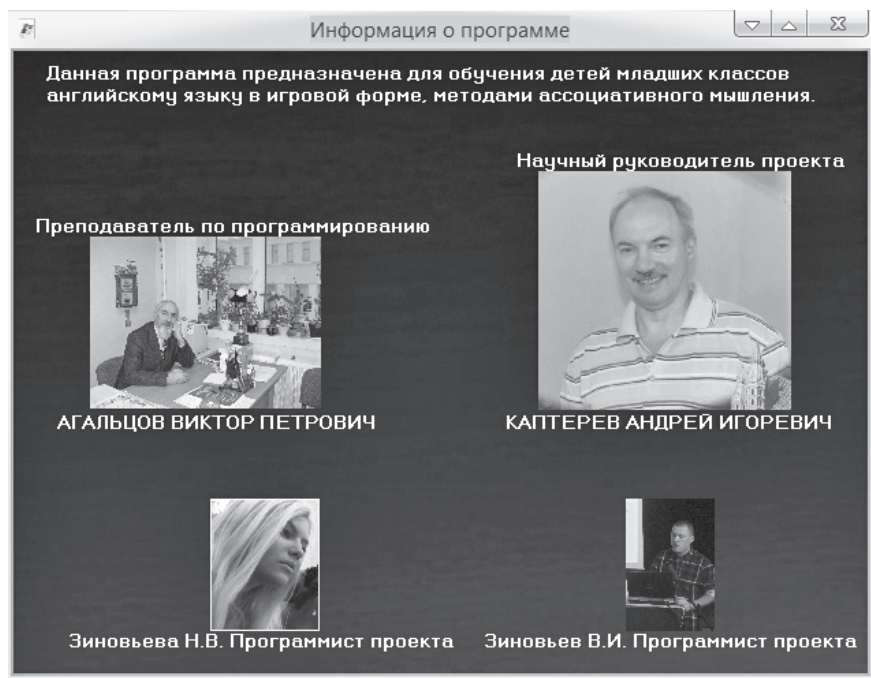


Рис. 2. Модуль «About»

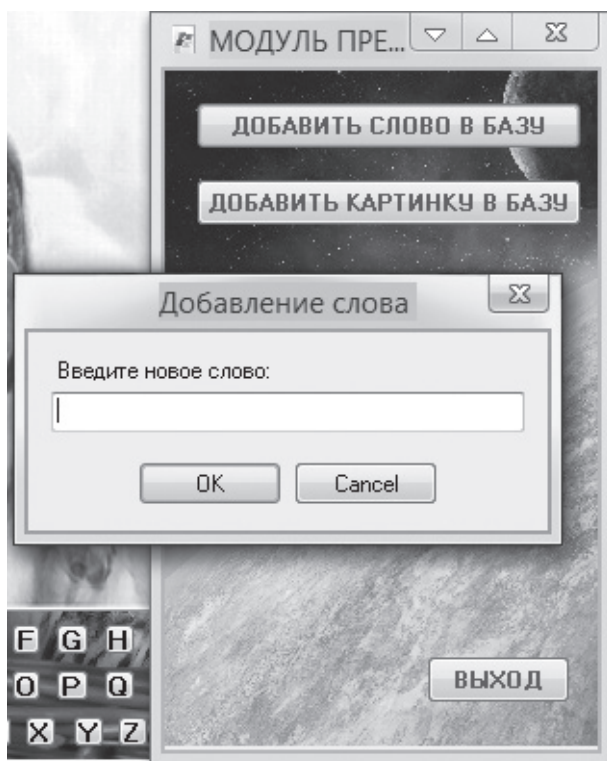


Рис. 3. Модуль «Admin»

Модуль «Main» является главным модулем программы и содержит в себе элементы, необходимые для того, чтобы начать игру. Смысл данного эксперимента заключается в следующем. Ребенок нажимает на кнопку «Новая игра», после чего в нижнем окне случайным образом появляется животное или птица, и в левом нижнем окне ребенок должен посредством виртуально смоделированной клавиатуры отгадать животное или птицу на английском языке (рис. 4). Для каждой игры дается 9 попыток.

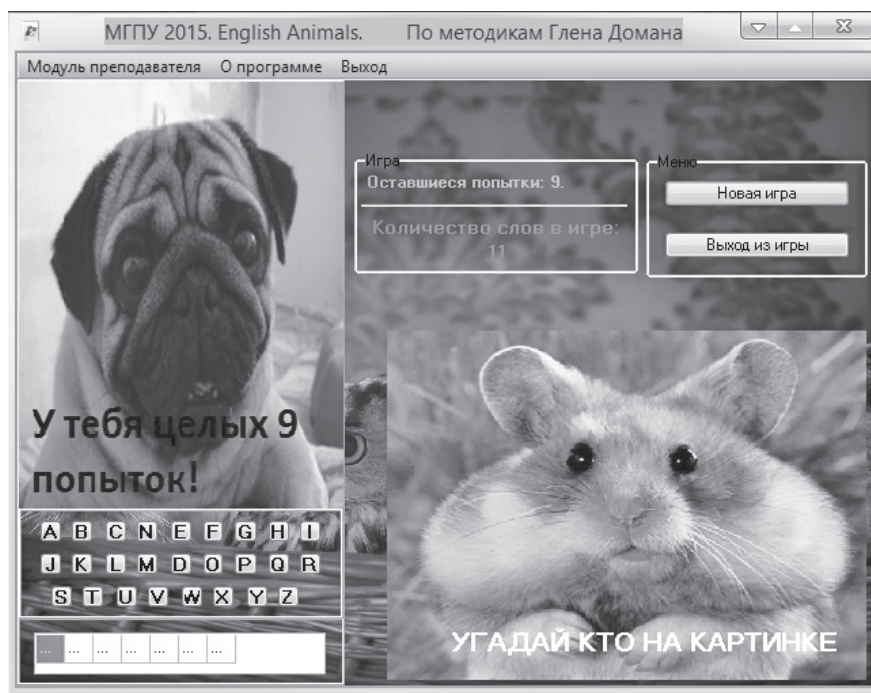


Рис. 4. Главное окно программы. Модуль «Main»

Таким образом, была создана полностью работоспособная программа, предназначенная для эксперимента по комбинированию научных и игровых методик в совокупности с современными ИКТ-методами.

Литература

1. *Гленн Доман*. Как научить ребенка читать. Ласковая революция / перевод Г. Кривошеиной. М: АСТ, Астрель, 2004. 256 с.
2. *Амонашвили Ш.А.* Психологические особенности усвоения второго языка школьниками // *Иностранная литература в школе*. 1986. № 2. С. 24–27.
3. *Гальскова Н.Д.* Об итогах второго года экспериментального обучения иностранным языкам в начальной школе // *Иностранный язык в школе*, 1990. № 1. С. 3–7.
4. *Glenn Doman*. What To Do About Your Brain-injured Child / перевод С.Л. Калинина. Рига: Juridiskais birojs Vindex, SIA, 2007. 329 с.
5. *Glenn J. Doman, Janet Doman*. How To Multiply Your Baby's Intelligence. Revised. Square One Publishers.

Literatura

1. *Glenn Doman*. Kak nauchit' rebenka chitat'. Laskovaya revolyuciya / perevod G. Krivosheinoj. M: AST, Astrel', 2004. 256 s.
2. *Amonashvili Sh.A.* Psixologicheskie osobennosti usvoeniya vtorogo yazy'ka shkol'nikami // Inostrannaya literatura v shkole. 1986. № 2. S. 24–27.
3. *Gal'skova N.D.* Ob itogax vtorogo goda e'ksperimental'nogo obucheniya inostranny'm yazy'kam v nachal'noj shkole // Inostranny'j yazy'k v shkole, 1990. № 1. S. 3–7.
4. *Glenn Doman*. What To Do About Your Brain-injured Child / perevod S.L. Kalinina. Riga: Juridiskais birojs Vindex, SIA, 2007. 329 c.
5. *Glenn J. Doman, Janet Doman*. How To Multiply Your Baby's Intelligence. Revised. Square One Publishers.

N.V. Zinovieva,
V.I. Zinoviev

**Creating an Interactive Learning Software
for Teaching Primary School Pupils English Language**

The article considers the creation of the working sample of a computer program of English language teaching based on the principles of Glenn Doman's methods. As the most simple and effective method for the study of the foreign language the authors chose playing methods. The dominant basis laid down in the algorithm of the program became the methods of Glenn Doman, American physician neurophysiologist. For the practical implementation of this project there was chosen integrated environment of software development Borland Delphi 7.

Keywords: English; student; study; associative thinking; playing methods.