

УДК 373

DOI 10.25688/2072-9014.2020.51.1.11

**О. Н. Крючкова**

## **Виды и возможности мультимедийных обучающих программ, используемых при обучении школьников иностранному языку**

В статье рассматривается типология мультимедийных программ, применяемых на уроках иностранного языка, их особенности и классификации упражнений, реализуемых с помощью обучающих мультимедийных программ.

*Ключевые слова:* компьютерная обучающая программа; мультимедийная обучающая программа; школьник; обучение иностранному языку.

**В** настоящее время, используя при обучении иностранному языку комплекс программных средств, необходимо понимать значение термина «программное обеспечение обучения». Существует разграничение понятия «программное обеспечение обучения» на узкий и широкий смысл.

Согласно высказыванию В. М. Полонского, термин «программное обеспечение обучения» в широком смысле включает в себя следующие компоненты:

- программы, которые позволяют компьютеризировать организацию учебного процесса (например, база данных);
- программы, которые используют для подготовки учебных материалов;
- программы, которые предназначены непосредственно для обучения.

В узком же смысле данное понятие соотносится только с программами, обеспечивающими изучение определенного предмета [4: с. 132].

В отечественной литературе наибольшее распространение получили следующие понятия:

- «автоматизированный учебный курс» (АУК),
- «автоматизированный обучающий курс» (АОК),
- «автоматизированная обучающая система» (АОС),
- «компьютерный учебный курс» (КУК),
- «электронный / компьютерный / компьютеризованный учебник»,
- «компьютерная учебная программа» (КУП),
- «компьютерная обучающая программа» (КОП)» [4: с. 46–47].

Понятия «компьютерный учебный курс» (КУК), «автоматизированная обучающая система» (АОС), «автоматизированный обучающий курс» (АОК),

«автоматизированный учебный курс» (АУК) не имеют четкого разграничения [Там же]. Как правило, автоматизированная обучающая система (АОС) представляет собой комплекс программ, обеспечивающий возможности разработки новых курсов и функционирование обучающей программы.

Следует отметить, что термины КУП и КОП часто используются как взаимозаменяемые, но некоторые исследователи считают понятие «учебная» более общим. Термин «обучающая» предпочтительнее применять к конкретной программе (пособию, курсу).

В своих трудах В. М. Полонский указывает на то, что «термин (КОП) применяется для обозначения программных продуктов, которые специально разработаны для использования в процессе обучения независимо от объема изучаемого материала (тема, раздел, курс), учебного предмета, структуры и других показателей как методического, так и технического планов» [4: с. 132].

Главным отличием компьютерной обучающей программы от других, используемых в обучении, является наличие системы заданий. В такой программе преподаватель самостоятельно формулирует задания для обучающихся и предлагает способы их выполнения.

В современной литературе существует разнообразие классификаций компьютерных обучающих программ. Например, согласно классификации Б. С. Гершунского, «компьютерные обучающиеся программы, используемые на уроках иностранного языка, делятся на управляющие, диагностирующие, контролирующие, демонстрационные, генерирующие, операционные» [1].

Далее рассмотрим особенности каждого типа программ.

*Управляющие и диагностирующие программы* направлены на управление процессом обучения как в аудиторных условиях, так и в условиях групповой или индивидуальной работы. С их помощью можно последовательно задавать вопросы обучающимся, проводить анализ ответов, выявлять допущенные ошибки, определять насколько качественно был усвоен материал. На основе этого анализа преподаватель может внести соответствующие изменения в учебный процесс. В условиях электронной школы процессы контроля и самоконтроля становятся более динамичными, а обратная связь обучающихся с учителем — более систематической и продуктивной.

*Контролирующие программы* осуществляют текущий или итоговый срез знаний обучающихся. Такие программы позволяют установить обратную связь между учителем и учеником в процессе обучения и предоставляют возможность проследить динамику успеваемости каждого обучающегося. В контролирующих программах можно соотнести результаты успеваемости со сложностью предлагаемых заданий, индивидуальными особенностями обучающихся, предложенным темпом изучения, объемом материала и его содержанием.

*Демонстрационные программы* ориентированы на представление материала, позволяя делать это динамично и наглядно. Программы имеют очень широкий диапазон возможностей — могут иллюстрировать фрагменты

изучаемого материала, например страноведения, погружать обучающихся в среду изучаемого языка, приобщать их к творчеству известных людей.

*Генерирующие программы* предназначены для разработки набора задач определенного типа по конкретной тематике. Данные программы помогают вести персонализированную работу на уроках иностранного языка, обеспечивая каждому обучающемуся отдельное задание, которое соответствует его индивидуальным возможностям.

«*Операционные программы* позволяют обучающимся самостоятельно ставить и решать задачи в рамках компьютерной обучающей программы. Такие программы способствуют развитию творческой деятельности обучающихся» [1: с. 158–160]. По мнению Д. Скандура, обучающие программы делятся на три типа [8: с. 181–182]:

*Наставнические* — по усвоению новых знаний. Программы, которые позволяют учащемуся самому задавать вопросы, а вопросы, задаваемые программой, могут меняться в зависимости от учебных целей. Программы этого типа обеспечивают закрепление учебного материала.

*Имитационные с педагогическим моделированием.* Программы на моделирование и игровые обучающие программы.

*Закрепляющие программы* включают в себя представления учебного материала и осуществляют контроль усвоения.

Существующие обучающие программы можно делить по степени сложности проектирования:

- представляющие фрагменты учебного материала,
- проверяющие,
- демонстрационные,
- игровые,
- закрепляющие,
- моделирующие,
- с комплексной формой обучения,
- с проблемно-ориентированным контролем,
- допускающие множественный выбор ответов на вопросы обучающего [1: с. 175–176].

На сегодняшний день не существует их общепринятой классификации, так как одна и та же обучающая программа может быть отнесена к нескольким типам программ одновременно.

При разработке универсальной квалификации программ необходимо учитывать следующие их особенности:

1. Необходимость (или ее отсутствие) непосредственного взаимодействия учащегося с компьютером.

2. Оснащение программы всеми функциями, которые необходимы для формирования законченного качественного фрагмента обучения. Либо наличие у программы отдельно взятых функций, таких как осуществление

различного вида контроля, демонстрация необходимой учебной деятельности, управление решением заданий на закрепление пройденного материала.

3. Наличие возможности управления программой со стороны учащегося (может ли учащийся сформулировать конкретную задачу и обеспечивает ли компьютер помощь в ее решении).

4. Способность программы учитывать индивидуально-возрастные особенности обучающегося, и если да, то обеспечивается ли ею возможность рефлексивного управления [7: с. 74–77].

Большинство КОП построены по следующей схеме: изложение материала – тренировка – контроль.

В качестве контроля такие программы, как правило, используют тестовый контроль. Учитель может самостоятельно определять критерии для оценивания успешности освоения материала. Также он может установить время прохождения теста, количество возможных попыток, дать доступ для просмотра ошибок, допущенных учащимися, а также указать конкретные действия в случае верного, неверного и частично верного ответа. Например, в случае если учащийся дает верный ответ, то он может перейти к следующему вопросу, а в случае, если дан неверный ответ, учащийся переходит на информационный слайд, где есть, например, грамматическое правило с тем примером, в котором он допустил ошибку. По итогам выполненных заданий обучающийся получает количество баллов, которые дают представление учителю об успешности или неуспешности освоения той или иной темы [6: с. 119].

Все большее влияние в настоящее время получают методы, позволяющие стимулировать интерес к обучению. Большое значение здесь имеет привлекательность учебного материала для учащихся, так как от этого фактора во-многом зависит степень усвоения новых знаний, умений и навыков. Одним из самых эффективных методов для решения этой задачи является применение игровых ситуаций и собственно обучающие игры. Преимущество данных программ — это их многофункциональность: встроенные видео- и аудиоредактор, интерактивность, запись экрана, редактор текста, программа для интерактивных книг — все это дает возможность создавать различные виды контента в одном окне. Большая библиотека различной информации предоставляет широкий выбор способов для насыщения этого контента элементами привлекательности: красочные фоны, персонажи, темы, иконки, фотографии, стили текста, анимация, переходы, все это оснащено удобным и быстрым поиском.

И. В. Роберт отмечает, что главной задачей использования мультимедийных средств обучения на уроках иностранного языка является постановка и реализация в учебном процессе дидактических задач. Реализация дидактической задачи включает в себя следующие последовательные этапы:

- задание цели обучения на конкретном этапе обучения;
- отбор и структурирование содержания обучения, адекватного заданной цели;

- задание уровней усвоения учебных тем;
- выбор конкретного программного средства (мультимедийной программы) обучения;
- разработка тестов и заданий для контроля усвоения содержания;
- разработка структуры проведения и планирования учебных занятий;
- определение совокупности способов и приемов организации познавательной деятельности обучаемых, построение схемы ее управления [5: с. 109–111].

Далее рассмотрим возможности использования обучающих программ на уроках иностранного языка.

Обучение с помощью специальных компьютерных программ имеет свои особые методические приемы и используемые упражнения.

1. Упражнения для самоконтроля владения словарем. Возможны следующие варианты таких упражнений:

а) упражнения в виде кроссвордов, где при неправильном написании слов ошибочная буква высвечивается другим цветом; или из предложенных букв учащемуся предлагается составить слова из активного словаря по пройденной теме;

б) упражнения на соотнесение слов. Нужно соотнести слово из изучаемого иностранного языка со словом из родного языка; создать пары антонимов или синонимов; соотнести перечень слов со списком их дефиниций; соотнести изображения с их названиями или описаниями.

2. Упражнения на развитие навыков диалогической речи. Можно выделить такие формы диалога:

а) вопросно-ответная форма диалога. Учащийся дает конкретный ответ на заданный вопрос, используя при этом в качестве образца тот языковой минимум, который содержится в вопросе;

б) диалог, когда из нескольких предлагаемых программой вариантов нужно выбрать правильный ответ;

в) диалог с правом построения собственного ответа. В программе заложены возможные варианты ответа, это помогает компьютеру понять и оценить ответ учащегося.

3. Тесты множественного выбора является наиболее распространенными среди тестовых заданий. Они могут в своем составе иметь следующие задания:

- выбор нужного ответа на вопрос;
- необходимость закончить фразу, используя предложенные тезисы;
- расположить в хронологическом порядке предложенные факты;
- соотнести между собой различные понятия;
- заполнить пропуски [3: с. 101].

В заданиях на заполнение пропусков можно заполнить пропуски, используя подсказки в виде слов на родном языке, которые необходимо перевести на иностранный язык и употребить в нужной форме. Возможно заполнить про-

пуски словами или словосочетаниями, выбрав их из предлагаемых программой. Если учащийся дает неправильный ответ, то возможны следующие действия:

- учащийся не может перейти к следующему заданию;
- учащийся переходит к следующему заданию, но с возможностью в дальнейшем (в рамках задания) исправить свой ответ;
- учащийся переходит на слайд, содержащий правило, которое объясняет допущенную ошибку или содержит комментарий по данному грамматическому случаю.

4. Игровые упражнения. Данные упражнения могут определяться сюжетной линией, где обучающийся является непосредственным участником событий, которые происходят с действующими лицами (виртуальные существа), управляемыми им самим. Учебный материал в данных программах трансформируется в игровую форму и представляется с помощью ассоциативных связей, что способствует повышению интереса у учащегося, активизирует его восприятие. Тем самым создаются условия для плодотворной учебной работы на разных этапах обучения иностранному языку. Контроль за усвоением учебного материала реализуется благодаря наличию в сюжетных ситуациях проблемных моментов. Необходимо заметить, что в игровых упражнениях часто имеют место элементы других типов упражнений (заполнение пропусков и на проверку овладения словарем) [5: с. 57–61].

Рассмотрев возможности мультимедийных обучающих программ, можно сделать вывод, что использование данных программ способствует совершенствованию образовательного процесса, дает возможность обучающимся тренировать виды речевой деятельности и сочетать их. С помощью таких программ можно создавать коммуникативные ситуации, автоматизировать языковые и речевые умения; они помогают реализовывать индивидуальный подход к обучению и способствуют интенсификации самостоятельной работы учащегося. С помощью мультимедийных программ у обучающихся лучше формируется коммуникативная компетенция — одна из основных компетенций, необходимых при освоении иностранного языка.

### *Литература*

1. Гершунский Б. С. Компьютеризация в сфере образования: Проблемы и перспективы. М.: Педагогика, 1987. 264 с.
2. Гриншкун В. В., Реморенко И. М. Фронтиры «Московской электронной школы» // Информатика и образование. 2017. № 7 (286). С. 3–8.
3. Крючкова О. Н. Использование мультимедийных программ на уроках немецкого языка (как второго иностранного) // Создание виртуального межкультурного образовательного пространства средствами технологий электронного обучения: сборник статей. М.: МГПУ, 2017. С. 114–122.
4. Полонский В. М. Словарь по образованию и педагогике. М.: Высшая школа, 2004. 512 с.
5. Роберт И. В. Современные информационные технологии в образовании: дидактические проблемы: перспективы использования. М.: ИИО РАО, 2010. 140 с.

6. *Соболева А. В.* Использование мультимедийных технологий в обучении иностранным языкам // Педагогика: традиции и инновации: материалы IV Международной научной конференции. Челябинск: Два комсомольца, 2013. С. 119–123.

7. *Glenn A., Rawitsch D.* Computing in the social studies classroom // ICCE Publication University of Oregon Eugene, Oregon. 1984. 84 p.

8. *Scandura J.M.* Three roles for computer in education // Educational Technology. 1983. № 9. P. 218–221.

### *Literatura*

1. *Gershunskij B. S.* Komp'yuterizaciya v sfere obrazovaniya: Problemy` i perspektivy`. M.: Pedagogika, 1987. 264 s.

2. *Grinshkun V. V., Remorenko I. M.* Frontiry` «Moskovskoj e`lektronnoj shkoly» // Informatika i obrazovanie. 2017. № 7 (286). S. 3–8.

3. *Kryuchkova O. N.* Ispol'zovanie mul'timedijny`x programm na urokax nemeczkogo yazy`ka (kak vtorogo inostrannogo) // Sozdanie virtual'nogo mezukul'turnogo obrazovatel'nogo prostranstva sredstvami texnologij e`lektronnogo obucheniya: sbornik statej. M.: MGPU, 2017. S. 114–122.

4. *Polonskij V. M.* Slovar` po obrazovaniyu i pedagogike. M.: Vy`sshaya shkola, 2004. 512 s.

5. *Robert I. V.* Sovremenny`e informacionny`e texnologii v obrazovanii: didakticheskie problemy`: perspektivy` ispol'zovaniya. M.: IIO RAO, 2010. 140 s.

6. *Soboleva A. V.* Ispol'zovanie mul'timedijny`x texnologij v obuchenii inostranny`m yazy`kam // Pedagogika: tradicii i innovacii: materialy` IV Mezhdunarodnoj nauchnoj konferencii. CHelyabinsk: Dva komsomol'ca, 2013. S. 119–123.

7. *Glenn A., Rawitsch D.* Comruting in the social studies classroom // ICCE Rublication University of Oregon Eugene, Oregon. 1984. 84 r.

8. *Scandura J. M.* Three roles for comruter in education // Educational Technology. 1983. № 9. P. 218–221.

***O. N. Kryuchkova***

### **Types and Capabilities of Multimedia Training Programs Used When Teaching Students a Foreign Language**

The article deals with the typology of multimedia programs used in foreign language lessons, their features and classification of exercises implemented with the help of multimedia training programs.

*Keywords:* computer training program; multimedia training program; student; foreign language training.