

## ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММНЫХ ПРОДУКТОВ ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ

*Н. М. Шкурская*

*Белорусский государственный университет,  
ул. Курчатова, 5, 220045, г. Минск, Республика Беларусь, shdm2009@yandex.ru*

В настоящее время не проводилось серьезных исследований по изучению влияния компьютерных обучающих программ на учебный процесс. Отмечается, что основная масса существующих программ оставляет желать лучшего. Это связано с тем, что при их разработке не всегда привлекают преподавателей-методистов, делая упор на качество графики, специальные эффекты и качество программирования. В статье рассматривается специфика обучающих компьютерных программ, учитывающих индивидуальные особенности учащегося.

**Ключевые слова:** обучающие программы; мультимедиа; программный продукт; информация; фотографии; задание; обучающие экспертные системы; оценка знаний.

## MAIN CHARACTERISTICS OF SOFTWARE PRODUCTS FOR FOREIGN LANGUAGE TEACHING

*N. M. Shkurskaya*

*Belarusian State University,  
Kurchatov str., 5, 220045, Minsk, Republic of Belarus, shdm2009@yandex.ru*

Currently no serious studies have been conducted on the impact of software training programs on educational process, however, it is noted that the bulk of existing programs leaves much to be desired. This is due to the fact that methodologists are not always involved in their development, though the focus has been placed on the quality of graphics, special effects and programming quality. This article discusses the specifics of software training programs that take into account the individual characteristics of a student.

**Key words:** training programs; multimedia; software product; information; photographs; assignment; training expert systems; knowledge assessment.

Исследования американских ученых по компьютерному обучению, проведенные несколько десятилетий тому назад, показали, что в среднем эффективность обучения в результате использования обучающих компьютерных программ возросла на 30 %: то есть появление различных обучающих программ не внесло существенного изменения в процесс обучения. При этом отмечается возрастание мотивации учащихся, качества запоминания информации.

Развитие вычислительной техники, появление мультимедиа и инструментальных пакетов позволяют создавать обучающие компьютерные программы, учитывающие индивидуальные особенности

обучающегося, повышая тем самым уровень освоения материала и мотивацию.

Рассмотрим некоторые программные продукты для обучения иностранным языкам, в частности английскому языку.

**Rosetta Stone** – программный продукт, предназначенный для обучения иностранным языкам с помощью компьютера, разработанный и выпускаемый компанией *Rosetta Stone Inc.*

Применение специализированных методик позволяет в короткий срок освоить базовые навыки, а также существенно их развить в дальнейшем. Для обеспечения результата используется не простое заучивание правил орфографии, грамматики, а полное погружение в языковую среду. *Rosetta Stone* применяет комбинацию текста, изображений и звука с тем, чтобы обучающийся запоминал слова и грамматику интуитивно, без использования словарей [1]. Например, программа демонстрирует учащемуся четыре фотографии (рис. 1). Далее дается звуковое и текстовое пояснения, которые описывают одну из фотографий. Обучающийся должен выбрать фотографию, наиболее соответствующую описанию. В другом варианте он должен завершить описание фотографии.



Рис. 1. Пример выбора ответа

Программа предоставляет экранную клавиатуру для облегчения ввода нелатинских символов в ходе выполнения письменных заданий.

Если у обучающегося имеется микрофон, программное обеспечение может попытаться оценить произношение слов. Можно настроить параметры восприятия произношения, что позволяет тренировать правильную речь.

Интерфейс крайне прост, не вызывает сложностей у начинающих пользователей благодаря интуитивности, развитому механизму подсказок [1].

**Электронное средство обучения «Английский язык. Лексико-грамматический практикум»** состоит из следующих разделов: правила, упражнения по правилу, тест по теме, результаты тренировочных упражнений, упражнения [2; 3].

В практикуме две части: теоретическая и практическая. Первая включает в себя грамматический и лексический материал, вторая состоит из набора упражнений.

При переходе в режим правил открывается список параграфов лексико-грамматического справочника, который представляет собой правила, оформленные в виде отдельных блоков и таблиц (рис. 2).

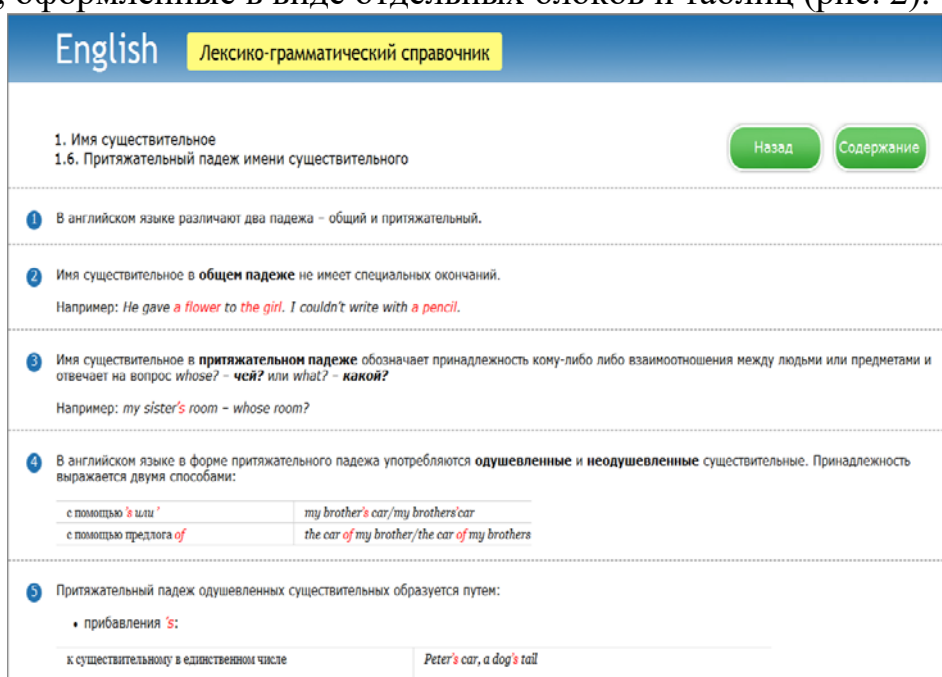


Рис. 2. Лексико-грамматический справочник

Каждый подпараграф сопровождается тренировочными упражнениями. Для усвоения правила предлагается по 10 заданий в рамках каждой из тем (рис. 3). Задания идут по порядку. При выполнении теста по теме дается минимум 10 заданий. При этом задания для такого теста не выбираются из других разделов, а являются оригинальными.

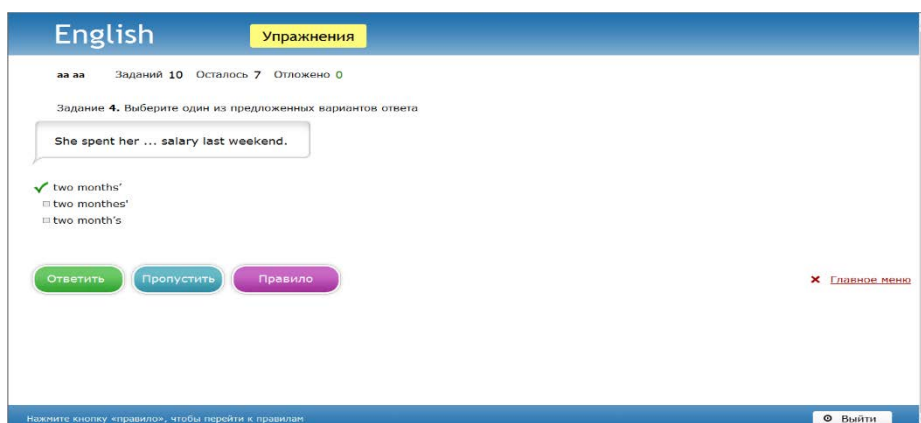


Рис. 3. Пример задания

Каждое задание предваряется инструкцией закрытого или открытого типа. Когда речь идет об инструкции закрытого типа, следует выбрать вариант ответа, а затем подтвердить свой выбор нажатием кнопки **Ответить**. Инструкция открытого типа предполагает самостоятельное введение ответа при помощи клавиатуры в предназначенном для этого поле, после чего также нужно подтвердить свой выбор нажатием кнопки **Ответить**.

Если учащийся испытывает сомнения при выборе ответа, он может снова обратиться к правилам для уточнения, нажав кнопку **Правило**, а затем вернуться к выполнению заданий, нажав клавишу *Escape* на клавиатуре, либо кнопку **Назад** вверху и внизу страницы с помощью мыши. Учащийся может пропустить задание, нажав кнопку **Пропустить**, и приступить к выполнению других заданий.

После выполнения всех заданий упражнения на экране открывается окно мотивационного блока: результаты.

В окне **Результаты** для наглядности правильный ответ выделяется зеленым цветом, неправильный – красным (рис. 4).

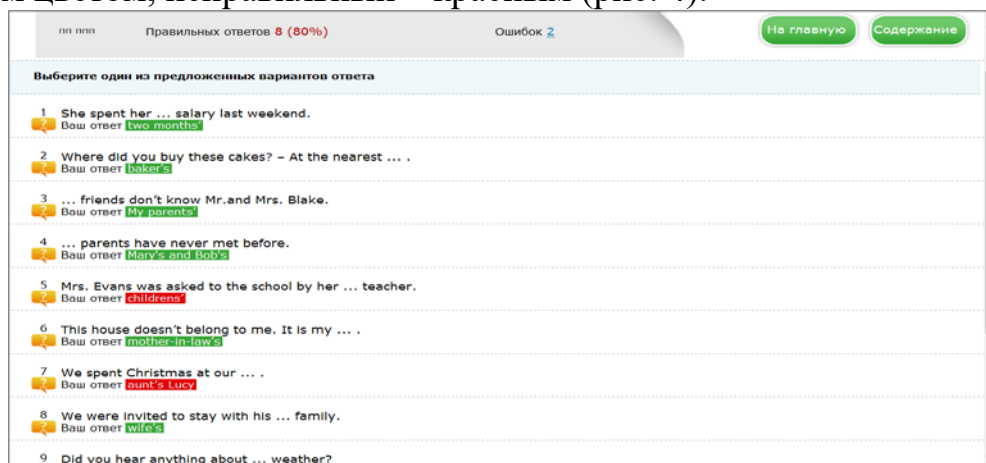


Рис. 4. Демонстрация результатов выполнения теста

Можно также ознакомиться с правилом, на которое была допущена ошибка: для этого надо нажать кнопку ссылки на **Правило**.

Вызов окна настроек программы осуществляется в главном меню программы либо в окне выбора упражнений. Пользуясь настройками, учащийся может выбрать количество заданий в итоговом тесте (от 10 до 60). Если необходимо включить опцию **Тест на время**, ставится флаг в соответствующем поле и указывается количество минут, которые отводятся на выполнение итогового или вводного тестов.

Будучи по своей сути интерактивными, обучающие экспертные системы – это наиболее подходящие помощники в обучении иностранному языку, конечной целью которого является интерактивное общение. У компьютерного обучения иностранным языкам много преимуществ. Одно из них – психологическое, которое заключается в огромном мотивационном потенциале: постоянное присутствие доброжелательного инструктора и машины, гарантия конфиденциальности оценки знаний, а также наличие элементов компьютерных игр.

Методические преимущества заключаются в интерактивности обучения, возможности как выбора темпа для индивидуального выполнения и усвоения материала, так и многократного воспроизведения, закрепления в сознании в сжатые сроки приобретенных навыков и умений.

### **Библиографические ссылки**

1. Official Rosetta Stone – Language learning [Электронный ресурс]. URL: <https://www.rosettastone.com/buy/learn-english-british/> (дата обращения: 27.04.2023).
2. Шимчук Л. В., Боброва Л. К. Английский язык. Лексико-грамматический практикум. 10–11 классы. Минск : Электронные ресурсы, 2011.