

Заглавие документа:

Шкурская Н.М. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ПРОГРАММ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ / Язык, речь, общение в контексте диалога языков и культур: Сборник научных трудов; отв. ред. О.И. Уланович. – Минск: Изд. центр БГУ, 2012. – С. 177 – 183.

Авторы: Шкурская Наталья Михайловна

Тема: Методика преподавания иностранного языка

Дата публикации: 2012

Издатель: Белорусский государственный университет

Аннотация:

Компьютерные обучающие программы имеют множество преимуществ перед традиционными методами обучения: позволяют формировать навыки и умения различных видов речевой деятельности, осознавать языковые явления, развивать лингвистические способности, создавать коммуникативные ситуации, автоматизировать языковые и речевые действия, а также обеспечивают возможность учета ведущей репрезентативной системы в лингводидактическом моделировании.

Шкурская Н.М.

**ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ПРОГРАММ
В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ**

Современный рынок труда предъявляет все более высокие требования к уровню практического владения иностранным языком, как в повседневном общении, так и в профессиональной сфере. Объемы информации растут, и часто рутинные способы ее передачи, хранения и обработки неэффективны. Использование информационных технологий открывает огромные возможности компьютера как средства обучения. Компьютерные обучающие программы имеют множество преимуществ перед традиционными методами обучения. Они позволяют тренировать различные виды речевой деятельности и сочетать их в разных комбинациях, помогают осознавать языковые явления, развивать лингвистические способности, создавать коммуникативные ситуации,

автоматизировать языковые и речевые действия, а также обеспечивают возможность учета ведущей репрезентативной системы, реализацию индивидуального подхода и интенсификацию самостоятельной работы студента.

Для правильного подбора готовых продуктов к использованию в учебном процессе необходимо различать три основных типа компьютерных программ, наиболее часто встречающихся в учебно-методической литературе по данной проблеме, содержащей различные варианты классификации электронных учебных средств. К таким базовым типам программ относятся: 1) редактор текста, 2) банк данных и 3) программы симулятивно-имитационного моделирования.

Редактор текста – это специальная компьютерная программа, которая дает возможность легко создавать, редактировать письменные тексты, графические документы (графический редактор) и распечатывать их с помощью принтера. Этот тип программы в целях обучения может использоваться преподавателем в двух направлениях: как инструмент для создания различного рода текстов и тренировочных упражнений и как средство стимулирования учащихся для работы над этими текстами и упражнениями.

Современные текстовые редакторы, например, Microsoft Word и аналогичные ему обладают широкими возможностями: ввод и оформление текстовых документов различными шрифтами в латинице и кириллице; создание таблиц, графиков, диаграмм, рисунков; контроль орфографии, копирование и вставка документов в нужный файл и др. Все это позволяет преподавателю: а) эффективно использовать в учебных целях печатный раздаточный материал, различного типа упражнения в текстовых файлах (при работе в компьютерных лабораториях); б) хранить информацию в удобном формате до востребования; в) модифицировать и дополнять уже имеющуюся информацию; г) комбинировать различные документы; д) создавать документы для обмена информацией по электронной почте.

Обучаемый, в свою очередь, кроме перечисленных выше преимуществ освобожден от рутинной процедуры переписывания текста при выполнении письменных упражнений; имеет возможность печатать поверх предъявленного текста, благодаря режиму *overtypе*; легко исправлять совершенные орфографические, лексические и стилистические ошибки, проверить правильность ответов, в случае наличия встроенных преподавателем ключей.

Под *банком данных* или базой данных понимается совокупность сведений о конкретных объектах в какой-либо области. Преподаватель или учащийся могут создавать собственные базы данных и хранить их в памяти компьютера или пользоваться существующими электронными словарями и энциклопедиями. Производство последних увеличивается гигантскими темпами. В настоящее время создано огромное количество мультимедийных энциклопедий на разных языках по различным областям человеческой деятельности, что, несомненно, служит прекрасным источником информации по той или иной теме как для преподавателя, так и для учащегося. Особенностью современных продуктов данного типа программ являются встроенные системы поиска данных и оценочные тесты с целью самоконтроля усвоения информации.

Программы банка данных используются в основном как дополнительный учебный материал и эффективны для организации индивидуальной самостоятельной работы.

Программы симулятивно-имитационного моделирования – это программы, созданные с целью восполнения и моделирования языковой среды или ситуации общения. В данном случае компьютер выполняет функции партнера по коммуникации, служит стимулом к организации диалога между учащимися или выступает в роли консультанта, когда пользователю необходима информация справочного характера. Данный тип программ является наиболее популярным как среди создателей, так и среди пользователей. Это объясняется наличием элементов занимательности и игры, что является сильнейшим средством повышения мотивации к достижению поставленных задач. Игра, как основа данного типа программ, может быть познавательного, социального или лингвистического характера. Анализ применения программ симулятивно-имитационного моделирования в обучении иностранным языкам дает основание подразделить их в свою очередь на 5 подтипов:

1. Тренировочные, предназначенные для закрепления навыков и умений; многие из них составлены по принципу бихевиоризма (подкрепление правильного ответа).

2. Наставнические, ориентированные на усвоение новых понятий. В большинстве случаев обучение в этих программах ведется в форме диалога (после предъявления информации обучаемому задаются вопросы).

3. Программы проблемного обучения, построенные на принципах когнитивной психологии. Разнообразные задачи решаются учащимися путем проб и ошибок.

4. Имитационные и моделирующие, в основе которых лежат задачи воспроизведения представленной модели и моделирование конкретной ситуации.

5. Игровые программы, в которых в качестве средства обучения используются интерактивные игры.

Классификация показывает, что диапазон применения компьютерных программ не ограничен, в частности, при обучении иностранным языкам они могут быть использованы во всех аспектах языка: фонетическом, грамматическом, лексическом. А также при обучении письму, чтению, говорению. Обучение при этом может проходить как в группе, так и индивидуально.

В мультимедийных обучающих программах по английскому языку используются различные методические приемы, позволяющие осуществлять ознакомление, тренировку и контроль. Базовыми являются следующие приемы:

Вопрос-ответ. Данный тип методического приема представляет собой разновидность упражнений, построенных по принципу «стимул-реакция». Виды взаимодействия включают множественный выбор и «открытый ответ», когда обучаемый вводит свой вариант ответа, используя клавиатуру. Подобные задания успешно используются для закрепления грамматики, словаря, а также для осуществления контроля.

Конструирование текста. На монитор выведен дефрагментированный текст с многоуровневым нарушением композиционной связности. Учащимся предлагаются различные упражнения по его восстановлению: организация абзацев текста в правильном порядке, расстановка знаков препинания, восстановление слов, обозначенных в тексте точками. Обучаемый может вводить слова, соревнуясь с компьютером или с партнером. Упражнения подобного типа позволяют системно охватить конструирование текста на всех уровнях: уровне морфем, слов, словосочетаний, предложений, целостного текста.

Работа над произношением. Системы для работы над произношением выполняют ряд функций: звуковоспроизведение, повтор, выведение на экран спектрограммы, показ на экране артикуляции органов речи и объяснение как правильно произносить звук. Эффективность подобных систем связана с визуальными возможностями компьютера, а также с использованием экспертных систем, основанных на компьютерных методах анализа и обработки естественного языка.

Диктант. В упражнениях этого режима студенту предлагается ввести через клавиатуру прозвучавшее слово, словосочетание или

предложение. Используя функции управления звуком, можно прослушать данное слово, словосочетание или предложение несколько раз. По завершении ввода, ответ можно сравнить с правильным вариантом.

В последнее время интерес ученых возрос не только к вопросам использования компьютера в обучении иностранным языкам, но также к проблеме использования компьютера для изучения непосредственно процессов овладения иностранным языком. В частности, исследователи из университетов Амстердама рассматривают следующие возможности применения компьютерных технологий в исследовательских целях [4, с. 32 – 43].

1) Наиболее распространенным заданием в лингвистически ориентированных исследованиях, посвященных изучению иностранного языка, является *задание на определение грамматически верных суждений* (Grammatically Judgment Task). Как правило, подобные задания выполняются с помощью карандаша и бумаги, но иногда исследователей интересует скорость, с которой изучающие второй язык (L 2) справляются с заданием. В подобных случаях используется программное обеспечение, разработанное на факультетах психологии для психолого-лингвистических исследований. Испытуемым предъявляются предложения (выводятся на монитор по одному), которые они должны определить как грамматически правильные либо неверные нажатием на одну из двух клавиш. Программное обеспечение позволяет зафиксировать как ответы участников (верные или нет), так и скорость реагирования (в миллисекундах).

2) Более сложной версией вышеуказанной методики является *задание на определение сочетаемости предложений* (Sentence Matching Task). Согласно данной технологии обучаемым предъявляются два предложения-стимула в разных частях экрана (последовательно одно за другим в течение очень небольшого промежутка времени). Задача испытуемых заключается в том, чтобы как можно быстрее определить, являются ли предъявленные предложения тождественными по содержанию. Время, затраченное на выполнение задания, фиксируется компьютером, что позволяет в дальнейшем проанализировать особенности процесса овладения иностранным языком.

3) *Устное продуцирование* (Oral Production). Психолого-лингвистические программы позволяют измерить скорость выдаваемых участниками устных ответов на предлагаемые им задачи-стимулы. Данная методика не получила широкого распространения. Одним из примеров ее наиболее успешного использования можно считать исследование, в

котором участникам (как носителям языка, так и изучающим язык как иностранный) предъявлялись инфинитивы правильных и неправильных глаголов; задача испытуемых заключалась в предъявлении форм глаголов.

4) *Узнавание слова* (Word Recognition) представляет собой наиболее распространенный исследовательский прием, реализуемый посредством определенных лексических заданий. Суть данного приема состоит в следующем: участникам предъявляется некоторая последовательность букв (в визуальной версии задания) либо последовательность фонем (в аудио версии задания), которые являются (или не являются) словами данного иностранного языка. Задача испытуемых состоит в том, чтобы определить, представляет ли данный набор букв (либо звуков) слово.

5) *Чтение предложений и абзацев* (Sentence and Paragraph Reading). В исследовательской литературе описаны эксперименты, целью которых было проверить и сравнить скорость чтения предъявляемых отрывков как на родном, так и на иностранном языках.

6) *Составление схем соответствия формы и функции слова* (Form-Function Mapping). В большинстве исследований, проводимых с помощью данной технологии, участникам предъявлялась группа из трех слов – двух существительных и одного глагола (в любой последовательности). Испытуемые должны определить, которое из существительных является субъектом действия, выраженного глаголом. В одних экспериментах задача выполнялась нажатием на клавишу, в других участники озвучивали свой выбор с помощью микрофона, подключенного к компьютеру. В обоих случаях фиксировалась как правильность выбора, так и скорость реакции.

Во многих из вышеперечисленных исследований роль компьютера заключалась в представлении информации и инструкций, а также в обеспечении обратной связи, включающей регистрирование правильных ответов и времени, затраченного на выполнение задания. На фоне подобных экспериментов особый интерес представляют те, которые позволяют более глубоко проанализировать лингвистическую, познавательную и образовательную роль компьютера в изучении иностранного языка.

В частности, одним из наиболее удачных считается проект по изучению языка Кек (Kesk) или Кеки (Keki), описанный Л.Р. Янгом и Т. Гивоном [5, с. 173 – 193]. Проект был организован следующим образом: группа участников, владеющих только английским языком, изучала искусственный язык Кек, специально разработанный исследователями. Занятия проводились пять раз в неделю по два часа, причем испытуемые были разделены на две группы. Одной группе сначала

предъявлялся грамматически упрощенный набор лексических единиц (в течение 20 занятий), после чего на протяжении оставшихся 30 занятий участники изучали грамматику в полном объеме. Вторая группа с самого начала занятий изучала грамматику в полном объеме. Не считая незначительных отличий в подаче материала, все остальные аспекты, касающиеся инструктажа и тестирования, были идентичными. Результаты данного исследования показали, что изучение даже искусственного языка с помощью компьютера может вызвать значительную мотивацию учащихся (даже в случае грамматически усложненной подачи материала).

На основе результатов представленных выше исследований можно сделать следующий вывод: несмотря на то, что развитие компьютерных технологий оказало огромное влияние на проведение исследований, посвященных проблемам овладения иностранным языком, информационные ресурсы и компьютерные технологии всегда были и остаются лишь вспомогательными средствами в подобных экспериментах. Они являются незаменимым помощником для подготовки и проведения тестирования, мониторинга учебного процесса, информационного наполнения инструментальных сред для разработки компьютерных уроков, подготовки дидактических материалов, использования ресурсов и услуг Интернета для аудиторной и самостоятельной работы, а также проектной деятельности студентов.

В заключение, хотелось бы подчеркнуть, что использование мультимедийных программ вовсе не исключает традиционные методы обучения, а гармонично сочетается с ними на всех этапах обучения: ознакомление, тренировка, применение, контроль. Но использование компьютера позволяет не только многократно повысить эффективность обучения, но и стимулировать студентов к дальнейшему самостоятельному изучению иностранного языка. Сегодня особый интерес представляют методы интегрирования в учебный процесс ресурсов сети Интернет. Благодаря их использованию студенты получают прекрасную возможность реальной языковой, профессионально направленной коммуникации, что интенсифицирует изучение иностранного языка и расширяет диапазон профессиональных возможностей выпускников.

Литература

1. Бухаркина, М.Ю. Мультимедийный учебник: что это? / М.Ю. Бухаркина. – Иностранные языки в школе. – № 4. – 2001. – С. 29 – 33.
2. Дмитриева, Е.И. Основная методическая проблема

дистанционного обучения иностранным языкам через компьютерные телекоммуникационные сети Интернет / Е.И. Дмитриева. – Иностранные языки в школе. – № 4. – 1998. – С. 10 – 16.

3. Евдокимова, М.Г. Компьютерные технологии обучения иностранным языкам: методологические и педагогические аспекты / М.Г. Евдокимова. – Телекоммуникация и информатизация образования. – № 8. – 2001. – С. 47 – 57.

4. Hulstijn, J.H. The Use Of Computer Technology In Experimental Studies Of Second Language Acquisition: A Survey Of Some Techniques And Some Ongoing Studies / Jan H. Hulstijn // Language Learning & Technology. – Vol. 3. – 2000. – P. 32 – 43.

5. Yang, L.R., Givon, T. Benefits and drawbacks of controlled laboratory studies of second language acquisition: The Keck Second Language Learning Project / L.R. Yang, T. Givon. – Studies in Second Language Acquisition. – 1997. – P. 173 – 193.