

паузами, комментариями и последующей дискуссией по просмотренному материалу, обсуждением лексики, большая часть которой остается невоспринятой студентами, т.к. они стараются уловить основную информацию, а не отдельные лексические единицы.

Не следует забывать при работе с подобными материалами о трех этапах работы — допросмотровом, просмотром, послепросмотровом, — на которых необходимо давать задание студентам, чтобы их просмотр был целенаправленным, а значит носил не просто познавательный (хотя и это важно в обучении иностранным языкам), но и обучающий характер.

Необходимо отметить также тот факт, что Интернет активно входит в нашу жизнь. Сегодня все чаще Интернет используется на занятиях по иностранному языку, что дает студентам возможность наслаждаться реальным общением, возможностью изучать иностранный язык на примере реально существующих людей, их жизни, общаться со своими сверстниками, обсуждая волнующие их проблемы. И, конечно же, одна из наиболее используемых служб Интернета — это электронная почта E-mail. Адресат получает письмо за считанные минуты, что является достаточно эффективным способом общения. Это повышает мотивацию изучения иностранного языка. Также повышается работоспособность студентов на занятиях. С помощью сети Интернет можно совершенно легко публиковать свои статьи, а также читать статьи и журналы, издаваемые другими вузами. Интернет предоставляет разнообразную страноведческую информацию, расширяет словарный запас студентов. Основная польза Интернета в том, что студенты осознают, что они являются частью мирового сообщества. Кроме того, Интернет дает студентам большое разнообразие ресурсов, стимулирует мышление и улучшает навыки работы с компьютером. Главная выгода использования этой технологии — энтузиазм. Но Интернет и другие информационные технологии на занятиях не только повышают энтузиазм или расширяют информационные ресурсы. Они в корне меняют роли преподавателей и студентов. Например, если студент пишет другу по переписке, учитель больше не является единственным судьей качества, и оценки не являются таким стимулом мотивации, как на традиционных занятиях.

Таким образом, при умелом использовании этих технологий можно быть уверенным в том, что изучение предмета “Иностранный язык” будет не обязанностью, а удовольствием для каждого студента, что, конечно же, принесет желаемые результаты, добиться которых преподаватели стремятся уже многие десятилетия.

## МЕТОДИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ОБУЧАЮЩИХ ПРОГРАММ (критерии оценки на примере CD для детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста)

Ю.В. Збарашевская

МГПУ, Минск

Компьютерные игры становятся важным звеном в общей системе дидактических развивающих средств. Качественные образовательные программы, выпущенные на рынок, не имеют явно выраженного инструктирующего характера. Программы, которые необычно увлекают детей, — это игры, ориентированные на обучение, где процесс тренировки и запоминания протекает на фоне увлекательной ситуации: блуждание по лабиринтам, сражение с противником и т.п.

При оценке программы прежде всего надо определить, какое удовольствие получает пользователь: внутреннее (тесно связанное с содержанием изучаемого предмета) и внешнее (не имеющее отношения к содержанию изучаемого предмета). Чем ближе предметные области содержательного и занимательного элементов, тем большей удачей конструктора-методиста является такая игра. Когда конкретная учебная задача органично смыкается с содержанием игровой задачи, учащийся усваивает материал незаметно для себя, мобилизуя при этом свой жизненный опыт, максимум внимания, проявляя интуицию, инициативу и творчество. Энергичный ребенок, испытывающий потребность в движении, может отказаться даже от очень занимательной игры в слова, но с охотой будет играть в “лабиринт” или стрелять и параллельно выучит некоторое количество слов и их написание. Важно, чтобы пользователь был доволен “дополнительными” игровыми элементами.

Итак, *1-м* критерием выступает достаточность и разумность в соотношении двух компонентов: *содержательного* (количество и качество учебного материала, предметно-тематическое содержание, аутентичность, фоновая информация, взаимосвязанное обучение видам речевой деятельности и т. д.) и *занимательного* (оформление содержания, внешняя мотивация: лабиринт, выстрелы, гонки).

Далее критериями выступают качества, присущие развивающей программе для раннего обучения.

## **2. Исследовательский характер.**

Программа допускает многовариантность ответов, позволяет участвовать в исследованиях и делать для себя открытия. Должны быть представлены разные уровни трудности, которые могут быть заданы пользователем или повышаются автоматически, когда игрок начинает легко справляться с заданиями.

## **3. Легкость для самостоятельных занятий.**

Современная техника позволяет разработчикам создавать такие программы, в которых указания детям, еще не научившимся читать, отдаются с помощью голоса. Эти простые для понимания указания связаны с использованием ограниченного числа клавиш (“дружественный интерфейс”). Активное взаимодействие с обучающей программой позволяет:

- выбирать индивидуальную скорость (две черепашки позволяют замедлять в два раза темп речи);
- варьировать режим работы: тренировочный (повтор задания по отдельным предложениям, использование графических изображений предметов в качестве подсказок и т.п.) и игровой (тестовый) с контролирующим временем исполнения заданий таймером;
- легко ориентироваться (светом и цветом выделяются задания, соответствующие выбранной теме, по ходу прослушивания диалогов красная звездочка — указатель передвигается по репликам говорящих, что облегчает ориентацию);
- не скучать (оригинальное музыкальное сопровождение работы, компьютерная анимация в качестве обратной связи).

## **4. Развитие широкого спектра навыков и представлений.**

Программа предлагает разнообразные задания:

- true/false, gap filling, odd man/word out, jumbled sentences, scrambled words;
- matching: соотнесение реплик с картинками, слов с определениями, предметов с их признаками;
- заполнение пропусков в скорости диалога: соотнести кадры и реплики при асинхронном предъявлении материала, исправление ошибок, заполнение таблиц, прогнозирование слов, фраз и т.п.

## **5. Высокий технический уровень.**

Программа воздействует на различные органы чувств: предлагает привлекательную графику (экран не перегружен, графические данные отчетливы и доступны для понимания, оживление изображений), звуковые эффекты (разговоры *детскими* и *сказочными* голосами между персонажами на экране, фоновая музыка и т.д.). Используются разнообразные приемы компьютерной техники “drag-and-drop”, “select”, “highlight” и т.д.

## **6. Соответствие возрасту.**

Программа не подталкивает ребенка формировать навыки, к которым он еще не готов (чтение и т.п.), образы и примеры, использованные в программе, понятны маленькому ребенку, соответствуют его жизненному опыту. Необходимо учитывать и индивидуальные особенности. Например, мальчики предпочитают динамические игры, девочки любят компьютерные программы “раскраски”.

## **7. Стимулирующий характер.**

Подразумевается, что, пользуясь обучающей программой, ребенок испытывает ощущение достигнутого успеха. Привлекателен тип обратной связи в имитационной игре: снаряд, которым ученик пытается поразить мишень, совершает перелет или недолет в случае определенных неправильных ответов. Эмоциональный момент, связанный с предвкушением и достижением победного окончания, очень важен в обучающих программах.

## **8. Разнообразие типажей.**

В свете культурологического подхода к обучению необходимо обратить внимание на разнообразие типажей, населяющих программу. Необходимо анализировать, не представлена ли в программе лишь определенная этническая группа, только белые лица, только христианская религиозная символика, в равной ли степени встречаются мальчики и девочки, дети в очках или с физическими недостатками наряду с нормальными детьми. Важно дать ребенку представление о разнообразии культур и обычаев, чтобы помочь в дальнейшем правильно воспринимать индивидуальные различия. Программа должна быть положительно нравственно направленной, давать беспристрастный и сбалансированный взгляд на мир и народы, населяющие его.

Использование обучающих мультимедийных программ позволяет формировать у детей мотивационную, интеллектуальную и операционную готовность к деятельности с применением компьютерных средств в новом информационном обществе XXI века. При этом необходим методически выверенный подход к разработке соответствующих программных средств. Все вышеназванные параметры взаимосвязаны и взаимообусловлены. Так, исследовательский характер программ позволяет обеспечить мотивацию, т.е. является стимулирующим фактором. Критерий легкости для самостоятельных занятий тесно связан с высоким техническим уровнем про-

грамм. Таким образом, перед педагогами разнообразное по содержанию и занимательное по форме средство обучения с неограниченными возможностями дальнейшего совершенствования. Однако, чтобы рассматривать компьютерные обучающие программы в качестве составной части УМК, необходима согласованность с требованиями учебных программ, обеспеченность соответствующими методическими указаниями для учителя (руководство пользователю), т.е. интеграция в традиционные курсы обучения.

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ТЕХНИЧЕСКИХ СРЕДСТВ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ИНОЯЗЫЧНОЙ РЕЧИ**

*И.Л. Ильичева, Т.И. Свистун*

БрГУ им. А.С.Пушкина, Брест

Среди современных технических средств видеофильмы, телевизионные программы, документальные фильмы занимают особое место. Прежде всего это обусловливается социально-культурным компонентом.

Овладение иностранным языком вне страны, язык которой изучается, представляется чрезвычайно сложным. С помощью видеофильмов преподавателю удастся приблизить атмосферу иноязычного общения к реальной, раскрыть социально-культурные ценности. Считается, что приобщение к социально-культурным ценностям положительно влияет на усвоение студентами языка, воздействует на эмоциональные центры и вызывает личностную оценку. Культура рассматривается как неотъемлемая часть процесса обучения и тесно связана с языком, который используется в качестве основного средства для выражения культуры.

Видеофильмы выступают также в роли компенсации ситуаций естественного общения, отсутствующих в учебных условиях.

Видеофильмы придают наглядности изучаемого материала надлежащий эффект. Другие средства наглядности, такие, как схемы, картинки, доска, смогут лишь служить графической, зрительной опорой. В силу того что они не звучат, они не смогут демонстрировать слуховые компоненты речевых единиц.

Аудиовизуальная наглядность основана на синхронном восприятии зрительной и слуховой информации. Одновременное восприятие зрительных и совпадающих с ними по времени и смыслу звуковых образцов выражается в так называемом зрительно-слуховом синтезе. Процесс протекания зрительно-слухового синтеза сопровождается оживлением в памяти студентов определенной группы ощущений, понятий, побуждающих к самостоятельному высказыванию. На этом основании можно полагать, что характер зрительной информации, полагаемой при восприятии кадров звукового фильма, значительно отличается от той информации, которую несет простая картинка-иллюстрация, демонстрируемая преподавателем.

Видеофильмы по своему роду и целям использования в учебном процессе классифицируются на две большие группы:

- неспециальные видеофильмы (хроникально-документальные, научно-популярные, художественные);
- специальные видеофильмы (учебные фильмы, предназначенные для учебного процесса, соответствующие темам программы курса).

Неспециальные фильмы по иностранным языкам применяются для обучения устной и письменной речи. Они являются наглядным материалом, источником для аудирования и стимулом для неподготовленной речи.

Специальные фильмы направлены на отработку изучаемой темы.

Видеофильмы в зависимости от познания и дидактических целей могут демонстрироваться преподавателем целостно и кинофрагментами. При подборе видеофильма для занятий преподаватель исходит из длительности видеофильма и определяет наиболее эффективный способ его применения для аудирования иностранной речи, изучения лингвострановедения страны изучаемого языка и создания стимула для развития иноязычной речи и мыслительной деятельности студентов. Просмотр любого видеофильма на иностранном языке требует предварительной подготовки.

Вся работа с кинофильмом на занятии делится на три этапа:

- 1) подготовительный (Lead-in);
- 2) основной (Controlled Work);
- 3) итоговый (Free-production).

Первый этап предваряет демонстрацию фильма. Он является своего рода подготовкой студентов к восприятию речи на иностранном языке.