

КАЗАНСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ИНСТИТУТ ФИЛОЛОГИИ И МЕЖКУЛЬТУРНОЙ КОММУНИКАЦИИ
*Кафедра математической лингвистики и информационных
систем в филологии*

Р. Р. Зарипова

**Компьютерные технологии в инновационном
обучении иностранным языкам**

Конспект лекций

Казань – 2014

Направление: 050100.62 «Педагогическое образование».

Название учебного плана: Иностранный (английский) язык и второй иностранный язык, 2013 г.

Дисциплина: «Компьютерные технологии в инновационном обучении иностранным языкам» (бакалавриат, 2 курс, осенний семестр, очное обучение).

Количество часов: 72 ч. (в том числе: 8 лекции, 28 лабораторные, 36 самостоятельная работа), форма контроля: зачет.

Темы:

1. Компьютерная лингводидактика: основные понятия и определения.
2. Использование готовых мультимедийных продуктов и компьютерных обучающих систем в обучении иностранным языкам.
3. Технологии Веб 2.0 в профессиональной деятельности учителя иностранного языка.
4. Современные учебные Интернет-ресурсы в обучении иностранным языкам.
5. Онлайн-сервисы для создания тестов и организации тестирования.
6. Возможности эффективного применения презентаций в процессе обучения иностранным языкам.
7. Дидактические онлайн-игры.
8. Интерактивные приложения LearningApps для поддержки учебного процесса.

Аннотация: В настоящее время компьютер и сеть Интернет стали повседневной реальностью для школьников, студентов и преподавателей. Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) создают новую глобальную среду, в которой современным выпускникам учебных заведений предстоит общаться, осуществлять профессиональную деятельность. В связи с этим, одной из основных целей высшего профессионального образования наряду с развитием иноязычной коммуникативной компетенции является развитие информационной компетенции, позволяющей студентам создавать информационные ресурсы, обмениваться ими, извлекать информацию для

учебных целей из сети Интернет. Использование ИКТ в обучении иностранному языку позволяет создать оптимальные условия для одновременного формирования иноязычной коммуникативной и информационной видов компетенций.

Ключевые слова: учебные интернет-ресурсы, хотлист, мультимедиа скрэпбук, трежа хант, сабджект сэмпла, вебквест, блог, подкастинг, подкаст, вики, хостинг, электронный кабинет преподавателя, онлайн-тестирование, дистанционное обучение, дидактические игры, интерактивность, интерактивные модули, облачные технологии.

Автор курса: Зарипова Рината Раисовна, ассистент кафедры математической лингвистики и информационных систем в филологии, e-mail: rinata-z@yandex.ru

Дата начала эксплуатации: 1 сентября 2015 года

URL: <http://tulpar.kfu.ru/course/view.php?id=2203#section-1>

Оглавление

Тема 1. Компьютерная лингводидактика – раздел современной методики обучения языку	5
Тема 2. Использование готовых мультимедийных продуктов и компьютерных обучающих систем в обучении иностранным языкам	20
Тема 3. Технологии Веб 2.0 в профессиональной деятельности учителя иностранного языка	51
Тема 4. Современные учебные Интернет-ресурсы в обучении иностранным языкам	64
Тема 5. Онлайн-сервисы для создания тестов и организации тестирования	73
Тема 6. Возможности эффективного применения презентаций в процессе обучения иностранным языкам	84
Тема 7. Дидактические онлайн-игры	90
Тема 8. Интерактивные приложения LearningApps для поддержки учебного процесса	96
Глоссарий	101
Вопросы к зачету	105

Тема 1. Компьютерная лингводидактика – раздел современной методики обучения языку

Лекция 1

Аннотация: в данной теме рассматриваются история развития и терминологический аппарат компьютерной лингводидактики, определяется ее место в методике обучения иностранным языкам.

Ключевые слова: компьютерная лингводидактика, CALL (Computer Assisted Language Learning), виртуальное обучение, виртуальная реальность, World Wide Web.

Методические рекомендации по изучению темы.

Вначале необходимо изучить лекционный материал с определениями основных понятий. После этого следует ответить на вопросы для самоконтроля.

Источники информации:

1. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика, Гальскова, Наталья Дмитриевна; Гез, Н.И., 2005г.

2. Бовтенко М.А. Компьютерная лингводидактика. – Новосибирск, 2005. Электронный ресурс:

https://vk.com/doc34559028_163683234?hash=3739421785cbb107f0&dl=28aabb49a7217e1962

3. Бовтенко М. А. Информационно-коммуникационные технологии в преподавании иностранного языка: создание электронных учебных материалов. - Новосибирск, 2005.

4. Электронный ресурс: лаборатория прикладной лингвистики и информационных образовательных технологий 2003-2014.

<http://www.itlt.edu.nstu.ru/itltcourse.php#1>

Вопросы для изучения:

1. Место компьютерной лингводидактики в методике обучения языку.
2. Основные понятия и термины компьютерной лингводидактики.
3. История развития компьютерной лингводидактики.

Компьютерная лингводидактика — одна из быстро развивающихся областей методики преподавания языка. За относительно небольшой срок своего существования она прошла значительный путь, тесно связанный с развитием вычислительной техники, с одной стороны, и концепций обучения языку, с другой. Возможности, предоставляемые современными информационными технологиями, настолько значимы для обучения языку, что уже сложно представить себе одно без другого. Необходимость применения информационных технологий в обучении языку в настоящее время обще признана, обучение с использованием компьютеров становится неотъемлемой частью учебного процесса, растет интерес к этой области методики.

1. Место компьютерной лингводидактики в методике обучения языку

Компьютерная лингводидактика - область лингводидактики, изучающая теорию и практику использования компьютеров в обучении языку. Являясь междисциплинарной областью знания, компьютерная лингводидактика тесно связана с развитием информационных технологий, прикладной и математической лингвистикой, разработками в области искусственного интеллекта, дизайна компьютерных программ, теорией и практикой компьютерного обучения в целом. М. Леви, один из ведущих зарубежных специалистов в области компьютерного обучения языку, указывает также на взаимосвязь компьютерной лингводидактики и психологии, исследований взаимодействия «человек — компьютер». В своей монографии «Обучение языку с использованием компьютеров: контекст и концептуализация» (1997) он следующим образом иллюстрирует взаимосвязь лингводидактики и других областей знания, оказывающих существенное влияние на ее развитие.

Показательно, что на начальном этапе использования компьютерных технологий в лингвистике и обучении языку проблемы компьютерной лингводидактики обсуждались в рамках общих проблем компьютеризации лингвистических исследований и компьютеризации образования в целом. С конца 80-х годов XX века компьютерная лингводидактика сложилась в качестве самостоятельного направления методики преподавания языков. Хотя

междисциплинарная природа компьютерной лингводидактики продолжает оказывать огромное влияние на многие аспекты исследований, а проблемы поиска собственных исследовательских методов окончательно не решены, необходимость дальнейшего развития этого направления уже не вызывает сомнений.

Использование информационных технологий в обучении языку развивается в двух сферах: обучение родному языку и обучение иностранному (второму) языку в среде изучаемого языка и вне ее. В теоретических и прикладных аспектах компьютерной лингводидактики, разрабатываемых учеными разных стран, можно выделить три направления исследований.

К первому принадлежат исследования, посвященные разработке теоретических аспектов использования компьютеров в обучении языку. В работах данного направления обсуждаются:

- методологические проблемы компьютерной лингводидактики;
- психолого-педагогические проблемы компьютеризации обучения языку;
- вопросы дизайна обучающих компьютерных систем;
- вопросы типологии компьютерных учебных материалов;
- проблемы оценки качества компьютерных средств обучения;
- возможности развития коммуникативных навыков в процессе

обучения с использованием компьютеров и ряд других проблем.

Второе направление включает экспериментальную работу по созданию и использованию в учебном процессе компьютерных материалов, предназначенных для различных целей, форм и профилей обучения. Многочисленные исследования в этой сфере постоянно пополняются новыми работами.

Третье направление исследует пути интеграции компьютерного обучения в общий процесс обучения языку и разрабатывает эффективные приемы органичного использования информационных технологий в учебном процессе.

Проблемы исследовательских методов компьютерной лингводидактики обсуждаются в целом ряде исследований и заявлены в качестве темы одной из

международных конференций по использованию компьютерных технологий в обучении языку — «CALL-2004».

2. Основные понятия и термины компьютерной лингводидактики

Терминологическая система теории обучения с использованием компьютеров находится в стадии становления, несмотря на то что компьютеры уже достаточно давно применяются в преподавании различных дисциплин, в том числе и языка. Для определения понятий, связанных с компьютерным обучением, как в отечественной, так и в зарубежной методике существует большое количество терминов. При этом часто одно понятие может определяться разными терминами и, напротив, один термин может использоваться для определения разных понятий. Кроме того, в настоящее время параллельно существуют термины, появившиеся на разных этапах развития компьютерной лингвистики и лингводидактики. Некоторые из них являются очевидно устаревшими, другие используются в силу традиции, а часть новых терминов не получает широкого распространения.

Становление терминологической системы теории обучения с использованием компьютеров тесно связано с развитием терминологии вычислительной техники, эволюция которой, в свою очередь, обусловлена развитием информационных технологий.

В первые годы существования электронно-вычислительных систем широко использовались понятия *«вычислительный», «автоматический», «электронный», «машина»: «вычислительная техника», «электронно-вычислительная машина» (ЭВМ), «автоматизированные системы управления» (АСУ), «автоматизированные системы моделирования»*. Соответственно и в лингвистике использовались такие понятия, как *«инженерная лингвистика», «вычислительная лингвистика», «автоматическая обработка текста», «лингвистический автомат», «автоматизированные методы обработки и хранения лингвистических данных», «автоматизация перевода», «машинный фонд языка», «машинный перевод», «электронный словарь»,*

«автоматизированные обучающие системы», «автоматизированные системы обработки речи».

Постепенно происходило вытеснение термина *«электронно-вычислительная машина»* термином *«компьютер»*, который является в настоящее время общепринятым. Соответственно стали общепринятыми такие термины, как: *«персональный компьютер»* (хотя какое-то время параллельно еще продолжал использоваться термин *«персональная ЭВМ» «ПЭВМ»*), *«компьютерная техника»*, *«компьютерные технологии»*, *«компьютерная лингвистика»*, *«компьютерный словарь»*, *«компьютерный переводчик»*. В последние годы наряду с понятием *«компьютер»* широкое распространение получили термины *«информационные технологии»*, *«новые/новейшие информационные технологии»*, *«информационно-коммуникационные технологии»*, в которых отразились современные возможности компьютерной техники и телекоммуникаций.

В зарубежной литературе весь комплекс исследований, связанный с использованием компьютеров в обучении, обозначается терминами *«Computer Assisted Instruction» (CAI)*, *«Computer Based Instruction» (CBI)*, *«Computer Assisted Learning»*, *«Computer Aided Learning» (CAL)*, *«Computer Based Learning» (CBL)*, *«Computer Based Training» (CBT)*, *«Computer Managed Instruction» (CMI)*.

С середины 90-х годов прошлого века стали использоваться новые термины: *«обучение с использованием интеллектуальных компьютерных систем» («Intelligent Computer Assisted Instruction» ICAI)*, *«информационные технологии» («Information Technology» «IT»)*, *«информационные и коммуникационные / информационно-коммуникационные технологии в образовании/обучении (Information and Communication Technology in Education/Teaching ICT)*, а также термин *«technology»*, объединяющий все технические средства обучения, в том числе компьютерные.

Различные понятия, включенные в данные термины: *«managed» - «based»* — *«assisted» / «aided»*, определяют три основные сферы применения компьютеров в образовании, а именно:

- организация учебного процесса и управление им — *Computer Managed Instruction (CMI)*;

- обучение в самом широком смысле этого слова - от обучения под руководством преподавателя (стационарного и дистанционного) до использования компьютерных технологий в целях самообразования - *Computer Based Instruction (CBI)*, *Computer Based Training (CBT)*, *Computer Based Learning (CBL)*;

- изучение конкретных учебных дисциплин - *Computer Assisted Instruction (CAI)*, *Computer Assisted Learning*, *Computer Aided Learning (CAL)*, *Intelligent Tutoring Systems (ITS)*, *Intelligent Computer Assisted Instruction (ICAI)*.

Следует отметить, что для последней группы терминов существенным является различие двух понятий: «*instruction*» и «*learning*». В термине *Computer Assisted Instruction* (обучение с помощью компьютера) подчеркивается ведущая роль компьютера, выполняющего функции преподавателя. Термин *Computer Assisted Learning* (изучение чего-либо с помощью компьютера) акцентирует ведущую роль обучающегося в процессе приобретения знаний².

Для определения области *теории и практики использования компьютеров в обучении языку* с середины 80-х годов прошлого века стали использоваться специальные термины: «*Computer Assisted Language Learning*» (*CALL*) — изучение языка с использованием компьютера и «*Computer Aided Language Instruction*» (*CALI*) — обучение языку с использованием компьютера. Эти термины (американский вариант — «*Computer Aided Language Instruction*», британский вариант — «*Computer Assisted Language Learning*») впервые появились в специальных номерах журнала «*System*», посвященных проблемам компьютерной лингводидактики, соответственно в 1984 и 1986 гг.

Показательно, что, хотя для компьютерного обучения в целом в качестве обобщающего используется термин *Computer Assisted Instruction* (*CAI*), а термины *CALL* и *CAI* в течение некоторого времени существовали равноправно, в теории и практике применения компьютеров в обучении язык

термин CALL, акцентирующий возможности *изучения* языка, стал более распространенным.

Сохранилось название американской организации CALICO – Computer Assisted Language Instruction Consortium; на термин CALL ориентированы названия других аналогичных организаций — EuroCALL, APACALL (Asia-Pacific Association for Computer-Assisted Language Learning), журналов — «ReCALL», «On-CALL», «CALL» и конференций по проблемам компьютерной лингводидактики - «EuroCALL», «WorldCALL» и др.

Обобщающее значение термина CALL не меняется с появлением понятий «Intelligent Computer Assisted Language Learning» (ICALL) — «обучение языку с помощью интеллектуальных систем», «Computer Enhanced Language Learning» (CELL) — «обучение языку, усиленное/ улучшенное компьютером», «Technology Enhanced Language Learning» (TELL) — «обучение языку, усиленное/улучшенное техническими средствами»; «Computer Mediated Communication» (CmC) -«коммуникация с использованием компьютера» / «коммуникация, опосредованная компьютером»; «Network-Based Language Teaching» (NBLT) — «обучение языку на основе сетевых технологий» и все большим распространением как в компьютерной дидактике в целом, так и в компьютерной лингводидактике термина «Information and Communication Technologies» — «информационно-коммуникационные технологии» (См. название ассоциации «The International Association for Language Learning Technology», названия конференций «ICT in ELT» (Информационно-коммуникационные технологии в преподавании английского языка), «Информационно-коммуникационные технологии в преподавании иностранных языков» и ряда журналов, посвященных проблемам использования современных технологий в обучении языку: «TELL» - Technology Enhanced Language Learning, «LL&T» Language Learning and Technology, «ALSIC» — Apprentissage des Langues et Systemes d' Information et de Communication, «Les Nouvelles Technologies Educatives dans l'apprentissage des langues vivantes: reflexion theorique et applications pratiques».

Сравнивая все вышеперечисленные термины, М. Леви приводит следующие аргументы в пользу термина CALL:

- понятие «learning» подчеркивает возможность использования всего диапазона средств, предоставляемых компьютером для изучения предмета, в то время как понятие «instruction» акцентирует возможность использования компьютера только для выполнения рутинной работы — тренировки и контроля;

- понятия «aided» и «assisted» акцентируют выполнение компьютером функций незаменимого, обладающего новыми возможностями помощника в обучении, а не его подавляющую и управляющую роль;

- рассмотрение понятия «компьютер» в широком смысле, провозглашенном несколько лет назад компанией Sun Microsystems: «Сеть — это компьютер», позволяет применять термин CALL в широком смысле, описывая в этом случае и использование сетевых возможностей, в том числе наиболее яркого технологического достижения 90-х годов — Интернета. («Net» (англ.) — сеть, «network» компьютерная (вычислительная) есть, сеть ЭВМ; «local network» — локальная сеть, объединяющая компьютеры на определенной территории, «Internet» — Интернет — глобальная сеть, сеть международного значения.)

Таким образом, термин CALL — Computer Assisted Language Learning — сохраняет свое значение в качестве обобщающего и охватывает весь комплекс теоретических и прикладных проблем, связанных с компьютерным обучением языку, от методологических принципов дизайна и разработки программ до психолого-педагогических аспектов применения компьютеров в обучении языку.

В отечественной литературе как для определения сферы использования компьютеров в образовании в целом, так и для данной области теоретической и прикладной лингвистики также используется различная терминология. В словарях (как отечественных, так и в переведенных зарубежных) термины «CAI», «CAL», «CBL», «CBI» определяются как *«автоматизированное*

обучение», «автоматизированная подготовка / обучение»; «автоматизированное / машинное / программированное обучение»; «автоматизированное обучение», «обучение с использованием ЭВМ». В настоящее время широко используются понятия «компьютерное обучение» (в отличие от «традиционного», «некомпьютерного», «бескомпьютерного», «докомпьютерного»), «компьютеризованное обучение», «компьютерные / информационные технологии обучения». Кроме того, с применением сетевых технологий в образовании появились новые термины «дистанционное обучение» (*distance learning*), «электронное образование / обучение» (в английском языке используются два термина: один — с акцентом на обучении: «*e-learning*», другой — на преподавании: «*e-leaching*»), «виртуальное обучение» (*virtual learning*).

Термин «виртуальный» имеет несколько значений: фактический; мнимый; возможный; имитирующий действительность, но не существующий реально. Применительно к информационным технологиям наиболее распространенными являются понятия «виртуальная реальность» (имитация реальности, созданная компьютерными средствами, доступ к которой обеспечивает специальное оборудование) и «виртуальный» в значении «существующий только в Интернете» (например, «виртуальное сообщество», «виртуальный учебник», «виртуальный университет/школа» и т.п.).

В отечественной теоретической и прикладной лингвистике круг вопросов, связанных с применением компьютеров в обучении языку, определялся разными терминами. В качестве равноправных достаточно долго использовались такие термины, как «компьютерное обучение языку», «компьютерная поддержка обучения языку», «методика компьютерного обучения языку», «инженерная лингводидактика», «инженерная (компьютерная) лингводидактика» и «компьютерная лингводидактика».

Представляется, что термины «компьютерное обучение языку» и «компьютерная поддержка обучения языку» отражают лишь ограниченный круг проблем, связанных с применением компьютерных технологий в

преподавании и изучении языка. Перевод термина CALL как «компьютерная поддержка обучения языку» недостаточно точен, поскольку для понятия «поддержка» существует английский эквивалент «support», который применяется и по отношению к использованию отдельных технологических средств обучения, в том числе и Интернета (например, «Internet-supported teaching»).

Термин «компьютерная лингводидактика», предложенный К.Р. Пиотровской в 1991 г., является наиболее адекватным, как с учетом общих тенденций развития терминологии, связанной с эволюцией вычислительной техники и компьютеризации обучения, так и с точки зрения полноты охвата теоретических и практических аспектов использования компьютерных технологий в обучении языку.

Несмотря на то, что в течение еще нескольких последующих лет этот термин употреблялся параллельно с термином «инженерная лингводидактика», в настоящее время он уже используется не только в исследовательских работах и названиях конференций, но и служит для обозначения направления подготовки специалистов высшей квалификации, специализаций и одной из педагогических специальностей подготовки бакалавров в ряде университетов нашей страны (направление 540305 — «Иностранный язык и компьютерная лингводидактика»).

3. История развития компьютерной лингводидактики

Компьютеры используются в обучении языку не так давно, но уже можно говорить об истории компьютерной лингводидактики. Начало развития этой области методики не определяется точными датами: отсчет ведется от конца 50-х, середины 60-х и даже начала 70-х годов прошлого века; предлагаемые исследователями периодизации также включают разное число этапов. Независимо от количества периодов, можно проследить несомненную зависимость между развитием компьютерной лингводидактики и развитием с одной стороны, вычислительной техники и концепций обучения языку - с другой.

М. Warschauer (1996) называет три основных этапа развития компьютерной лингводидактики:

- *бихевиористский* (50—70-е гг.), использовавший тренировочно-контролирующие программы;
- *коммуникативный* (70—80-е гг.), ориентированный преимущественно на учебные игровые и прикладные программы

Прикладными программами/приложениями (англ. «application» — приложение, программа) называются программы, с помощью которых выполняются однотипные задачи: подготовка текстов, проверка орфографии, заполнение таблиц, поиск информации, обработка изображений и т.п. Подобные программы предполагают разный уровень подготовки пользователя, однако работа с ними не требует профессионального образования в области вычислительной техники.;

- *интегрирующий* (с конца 80-х гг.), основанный на использовании средств гипермедиа и коммуникации с применением компьютеров.

Объединение возможностей мультимедиа (представления информации в виде комбинации звука, графики, мультипликации и видео) и гипертекста (представления текстовой информации в нелинейном виде путем создания системы перекрестных ссылок).

В настоящее время уже можно рассматривать историю развития компьютерной лингводидактики более крупным планом и согласиться с теми исследователями, которые говорят о двух этапах ее развития — так называемых «традиционном» («traditional», «conventional» CALL) и «современном» («current», «modern» CALL).

Первый этап охватывает примерно двадцатилетний период -60-80-е гг. Определение его как «традиционного» характеризует технические возможности компьютеров того времени и наиболее распространенные (ставшие «традиционными» для обучения языку) типы обучающих программ.

Вычислительная техника за этот период прошла путь развития, увенчавшийся созданием персональных компьютеров, которые произвели

настоящий переворот в технике. Однако столь необходимые для изучения языка системы качественного воспроизведения и распознавания речи в это время еще не стали неотъемлемой принадлежностью аппаратного обеспечения. (Аппаратное обеспечение или аппаратные средства, оборудование (англ. «hardware») — физические (электронные и механические) компоненты компьютерной системы, включая и дополнительные (периферийные) устройства- принтеры, модемы, сканеры и т.п.). Кроме того, до конца 80-х гг. компьютеры продолжали оставаться дорогостоящим оборудованием. Естественно, что компьютерные классы предназначались в первую очередь для изучения информатики, и далеко не каждое учебное заведение могло позволить себе использовать их для обучения языкам.

«Традиционный» этап развития компьютерной лингводидактики позволил сформулировать основные исследовательские проблемы компьютерной лингводидактики: от задач разработки качественных в образовательном отношении учебных программных продуктов до развития коммуникативных навыков при использовании компьютерных технологий в обучении языку. Достаточно скромные по современным понятиям технические возможности компьютеров того времени позволяли успешно обучать отдельным видам речевой деятельности и аспектам языка. Особое значение имели индивидуализация процесса обучения и возможность работы над формированием языковой компетенции учащихся. Наиболее распространенные типы программ традиционного этапа — тренировочные и тренировочно-контролирующие («tutorial» / «drill and practice») — были предназначены главным образом для обучения лексике, грамматике и таким видам речевой деятельности, как чтение и письмо.

При этом, отмечают J. Thompson и G. Chesters (1992), «компьютер заменяет двух компетентных, активных и внимательных преподавателей практических курсов любых языков, способных работать 24 часа в сутки в течение 4 лет (если принять это время за срок работы машины) – с оплатой 2000 фунтов в год, а имитация присутствия преподавателя, наблюдающего за работой и всегда готового поправить и помочь, успокаивает студентов».

Практически с первых шагов использования компьютеров в обучении языку стала очевидной существенная особенность, отличающая применение компьютеров в этой сфере от их использования при изучении других учебных дисциплин. Она связана с тем, что разнообразные прикладные программы — редакторы текстов, программы проверки орфографии, электронные словари, а также конкордансы (конкорданс (concordance) - программа, позволяющая осуществлять выборку определенных языковых единиц из электронных текстов), электронные таблицы, настольные издательские системы, энциклопедические, архивные, игровые и другие программы являются не менее значимым средством изучения языка, чем специально созданные обучающие программы.

Второй этап использования компьютеров в обучении языку («current» CALL), начавшийся в 90-е гг., связан с качественным изменением технических возможностей компьютеров и распространением телекоммуникационных технологий, которые повлекли за собой кардинальные изменения в обучении языку. К основным технологическим достижениям этого периода относятся:

- средства мультимедиа, объединяющие возможности воспроизведения и записи речи и интерактивное видео;
- технология CD-ROM (в настоящее время также и DVD), позволяющая многократно увеличить объем сохраняемой на лазерных компакт-дисках информации CD-ROM (англ. «compact disc read-only memory» — доел, постоянная память на компакт- диске) — компакт-диск, информация на котором доступна только для чтения; DVD (англ. «digital video disk») цифровой видеодиск. Различают CD-ROM/DVD-ROM как устройства для считывания информации с дисков и CD-ROM как диск, который, в отличие аудио компакт-диска, содержит компьютерные программы. В настоящее время существуют также компакт-диски, на которые можно записывать информацию — на диски типа CD-R (recordable) — однократно, на диски CD-RW (rewritable) - многократно.;
- гипертекст, создающий систему перекрестных ссылок в текстовых массивах информации;

- гипермедиа, сочетающие возможности гипертекста и мультимедиа;
- телекоммуникационные технологии.

Данные средства позволяют использовать компьютер как для работы над *всеми видами речевой деятельности* (чтением, письменной речью, аудированием, говорением, включая такие его аспекты, как произношение и интонация), так и для *реального общения*, в том числе и с носителями изучаемого языка, в письменной и устной форме.

Повсеместное распространение телекоммуникационных технологий расширило доступ к аутентичным материалам на изучаемом языке и к сетевым компьютерным учебным пособиям. Работая в Интернете, студенты и преподаватели могут обращаться к библиотекам электронных текстов, музейным и архивным источникам, электронным версиям газет и журналов, использовать сетевые обучающие программы и словари, обмениваться информацией с помощью электронной почты, принимать участие в дискуссиях и видеоконференциях и т.д. Исследования, посвященные изучению языка с использованием World Wide Web¹⁶ и гипермедиа, свидетельствуют о кардинальных изменениях в преподавании, которые называют «Интернет-революцией» в обучении языку.

World Wide Web (WWW или Web) — (англ. «всемирная паутина/сеть»); часть глобальной сети Интернет, использующая специальный формат представления информации, основанный на языке гипертекстовой разметки документов (HTML — *hypertext mark-up language*) и специальный протокол для передачи гипертекстовой информации в Интернете (*http* — *hypertext transfer protocol*); может использоваться в качестве синонима Интернета.

Следующим шагом в развитии компьютерного обучения считают использование виртуальной реальности. В «виртуальном» классе /лаборатории учащиеся получают возможность действовать в условиях, имитирующих реальность, что несомненно расширит возможности изучения языка с помощью компьютерных технологий.

Необходимо отметить, что «современный» этап не отрицает «традиционного». Лучшие «традиционные» программы продолжают

использоваться в учебном процессе, а часть из них технически обновляется. Главной особенностью «современного» этапа развития компьютерной лингводидактики является массовое и целенаправленное использование компьютерных программ разных типов: собственно обучающих, прикладных, инструментальных, телекоммуникационных — с целью создания интегрированной компьютерной обучающей среды, с помощью которой обеспечивается полное погружение учащихся в среду изучаемого языка и более эффективное развитие коммуникативной компетенции учащихся.

Инструментальные программы позволяют преподавателям самостоятельно создавать компьютерные учебные материалы без использования языков программирования и привлечения специалистов-программистов.

Все это не означает, что современные средства компьютерного обучения языку абсолютно лишены недостатков. Очевидно, что системы распознавания речи еще недостаточно совершенны для того, чтобы включить в компьютерные учебные материалы задания для развития навыков устного общения; программы не способны оценить устные и письменные высказывания в свободной форме; различия в конфигурации компьютеров могут существенно влиять на предоставляемые возможности для обучения; стоимость разработки компьютерных средств обучения достаточно высока, далеко не все учебные материалы обладают необходимым образовательным качеством, и т.п.

Тем не менее возможности, предоставляемые современными информационными технологиями, настолько значимы для интенсификации процесса обучения языку, его индивидуализации и ориентации на реальную коммуникацию, что использование компьютеров является в настоящее время неотъемлемой частью учебного процесса, а наличие мультимедийных компьютеров и подключение к Интернету — стандартным требованием к оснащению компьютерного класса для изучения языка.

Вопросы для самоконтроля к теме 1:

1. Междисциплинарная природа компьютерной лингводидактики.
2. Направления исследований в компьютерной лингводидактике.

3. Понятие «компьютерная лингводидактика» в зарубежной и отечественной литературе.

4. История развития компьютерной лингводидактики.

Тема 2. Программное обеспечение обучения языку

Лекция 2

Аннотация: в данной теме рассматриваются: понятие «компьютерная обучающая языковая среда», компьютерные материалы для обучения языку, их типология и описание, основные разновидности прикладных программ. Особое внимание в данной теме уделено компьютерным словарям, энциклопедиям и справочным системам. Охарактеризованы виды инструментальных средств.

Ключевые слова: компьютерная обучающая языковая среда, компьютерные материалы, сетевая версия, тренировочно-контролирующие компьютерные программы, прикладные компьютерные программы, печатные комплексы «открытого типа», учебные компьютерные словари, энциклопедии, справочные системы, инструментальные средства.

Методические рекомендации по изучению темы.

Вначале необходимо изучить лекционный материал с определениями основных понятий. После этого следует ответить на вопросы для самоконтроля.

Источники информации:

1. Бовтенко М.А. Компьютерная лингводидактика. – Новосибирск, 2005.

2. Федотова М.Ю. Использование ИКТ для обучения лексике // Педагогика online: электронный журнал педагогов Санкт-Петербурга. – 2013. URL:<http://aneks.spb.ru/index.php/publikacii/34-2012-02-19-14-29-51/606-2013-02-24-09-37-04>

3. Марченко Е.В. Методические основы обучения фонетике английского языка с помощью компьютерных технологий // Вестник

Московского государственного гуманитарного университета им. М.А. Шолохова. Филологические науки. – М., 2009. - №2.

Вопросы для изучения:

1. Компьютерная обучающая языковая среда.
2. Компьютерные материалы для обучения языку. Типология и описание.
3. Основные разновидности прикладных программ.
4. Компьютерные словари, энциклопедии, справочные системы.
5. Учебные компьютерные словари.
6. Инструментальные средства

1. Компьютерная обучающая языковая среда

Как уже упоминалось в первой главе, программное обеспечение обучения языку уже на ранних этапах развития компьютерной лингводидактики включало комплекс программ, среди которых были не только обучающие, но и всевозможные прикладные, игровые, моделирующие программы. Еще в 1984 г. один из основоположников компьютерной лингводидактики J. Higgins писал о том, что для изучения языка наряду с обучающими программами необходимо использовать *текстовые процессоры, базы данных, компьютерные игры различных типов.*

D. Hardisty и S. WindeaU, обобщая большой опыт применения компьютерных технологий в преподавании языка, в 1989 г. выделяли следующие четыре типа программ, эффективность использования которых для изучения языка была доказана практикой:

- обучающие (в терминологии авторов — «школьные») программы;
- «офисные» программы, предназначенные для работы с документацией: текстовые процессоры, базы данных, электронные таблицы, телекоммуникационные программы, настольные издательские системы;
- «библиотечные» программы, позволяющие работать с информацией: библиотечные каталоги, конкордансы, программы просмотра данных и др.;

- «домашние» программы — разнообразные игры (от приключенческих до моделирующих³²).

Моделирующие программы, в отличие от приключенческих, более реалистичны и имеют «открытый», предполагающий различные варианты решений, финал.

Данные типы программ отличаются как ролью и функцией компьютера, так и видом деятельности учащихся.

Тип	Роль	Функция компьютера	Вид и деятельности
«Школьные»	Преподаватель	Специалист	Выполнение
«Офисные»	Работник	Помощник	Практическое
«Библиотечные»	Библиотекарь	Хранитель	Поиск информации
«Домашние»	Член семьи	Партнер	Развлечение

Таблица 1. Комплекс компьютерных средств для обучения языку (Hardisty, Windeatt, 1989: 16)

Исследователи J. Thompson и G. Chesters (1992) в комплекс программ, использующихся для изучения языка, включают следующие разновидности:

- программы, специально предназначенные для обучения, — от традиционных тренировочно-контролирующих и тренировочных программ типа «drill and practice» и «tutorial» до программ, моделирующих языковую среду;
- программы для самостоятельного изучения языка («self-study package»);
- программы, предназначенные для практического использования без акцента на изучение языка — такие, как программы деловой переписки, программы-аналоги и/или компьютерные версии разговорников. Например, программа «Lingua Write» дает возможность пользователю, не владеющему иностранным языком, написать деловое письмо, выбрав подходящий материал из баз данных, содержащих наиболее употребительные в деловой переписке фразы на различных языках, и отредактировать его с помощью текстового редактора;
- прикладные программы - все многообразие существующих коммерческих программ: от редакторов текстов и программ проверки орфографии до архивных и игровых программ;

- инструментальные программы, позволяющие преподавателю создавать компьютерные дидактические материалы, ориентированные на конкретные группы обучающихся. Хотя инструментальные средства предназначены главным образом для преподавателя-разработчика учебных материалов, они также могут быть успешно использованы и в целях изучения языка.

D. Healey (1997) говорит о необходимости использования комплекса программ, включающего:

- «библиотеку» разнообразных обучающих программ;
- тренажеры клавиатуры;
- редактор текста со встроенной программой проверки орфографии;
- веб-браузер (веб-браузер / интернет-браузер (от англ. «browse» просматривать, пролистывать) — программа, позволяющая осуществлять доступ к информации в Интернете (например, Microsoft Internet Explorer, Netscape Navigator и др.));
- справочные программы по языку — словари и энциклопедии, соответствующие уровню языковой подготовки учащихся;
- энциклопедические программы по различным областям знаний;
- инструментальные средства.

К перечисленным программам, несомненно, необходимо добавить программы электронной почты, электронные таблицы, базы данных, программы компьютерной верстки и создания веб-страниц. Следует также отметить, что важным условием эффективности применения комплекса программ для создания обучающей языковой среды является интерфейс на изучаемом языке во всех использующихся программах, в том числе и прикладных³⁴.

Если несколько лет назад для использования необходимого языка интерфейса требовалась специальная «локализованная» версия программ (с переведенным на определенный язык интерфейсом, справочной информацией и документацией и использованием приемлемых для определенной культуры

графическими изображениями и символами), то в настоящее время нужный язык интерфейса во многих программах настраивается пользователем.

Стремление представить учащимся возможность максимально эффективно использовать комплекс программных средств для обучения языку и *полного погружения в среду изучаемого языка* с помощью компьютера привело к созданию специально разработанных программных продуктов компьютерных обучающих сред («*language learning environment*»), включающих в свою структуру все указанные типы программ.

Центральное место в комплексе программ, создающем компьютерную обучающую среду, занимают обучающие программы, которые поддерживаются значительным количеством прикладных и инструментальных средств. Интересными примерами подобных комплексов могут служить программная среда для обучения чтению на французском языке «*French Learner's Workbench*» (Hayet, 1994), интегрирующая программы для презентации текста, высококачественную графику и звук, средства для манипуляции данными, программы дистанционного доступа / компьютерной коммуникации, специальные инструментальные блоки и многопользовательская сетевая среда «*MariMUSE*» (Hughes, Kort B, Walters, 1994), позволяющая людям разных возрастов из разных стран обучаться чтению, письму, работать над совместным решением проблем и реализацией творческих проектов на изучаемом языке и ряд других — в большей или меньшей степени аналогичных программных сред. Эффективность использования подобных программных продуктов по сравнению с использованием отдельных обучающих программ была очевидной.

В последние годы теория и практика обучения языку, так же как и другие предметные области обучения с использованием компьютерных технологий, существенно обогатились за счет Интернет-ресурсов. Необходимо отметить, что ресурсы Интернета для компьютерной лингводидактики и лингводидактики в целом имеют исключительное значение, поскольку обеспечивают возможность

реального общения на изучаемых языках, доступ к аутентичным материалам и огромному числу учебных ресурсов в текстовом, аудио- и видеоформатах.

С развитием средств мультимедиа и распространением Интернета стало возможным говорить о другом подходе к созданию компьютерной обучающей языковой среды. Он заключается не в разработке специализированного программного продукта, а в системном и комплексном использовании тщательно подобранных для конкретных целей обучения компьютерных аутентичных и учебных материалов, прикладных и инструментальных программ.

Еще одной характерной особенностью современного этапа развития компьютерной лингводидактики является максимально тесная интеграция компьютерного и традиционного обучения. Это связано не только с тем, что ресурсы Интернета широко используются как источник аутентичных материалов для занятий, а обсуждение вопросов использования электронной почты и Интернета органично входит в круг изучаемых тем в общих и профессионально-ориентированных курсах языка⁴, но и с изменением структуры учебного комплекса и появлением новых типов учебных пособий и материалов. К ним можно отнести:

- *компьютерные пособия на основе существующих учебных пособий и комплексов — печатных, аудио- и видеокурсов.* Примерами могут служить широко известные компьютерные обучающие программы: «Reward Intern@tive» (1998), в основе которой — многоуровневый учебный комплекс и видеокурс по английскому языку «Reward» (Greenall, 1998); «New Interchange» (Richards, 1998), созданная на основе одноименного видеокурса американского английского языка, «Kontakt Deutsch» -на основе учебного комплекса по деловому немецкому языку «Kontakt Deutsch» (Miebs, Vehovirla, 1997), включающего в свою структуру аудио- и видеоматериалы и др.

- *учебные комплексы, компонентом которых являются компьютерные учебные материалы или программы.* В компьютерном виде могут представляться, например, какие-либо материалы из книги для

преподавателя (тексты аудио- или видеозаписей), дополнительные задания, тесты и упражнения (в виде электронных текстов и/или интерактивном варианте), предназначенные как для преподавателя, так и для самостоятельной работы студентов;

- *печатные пособия, включающие задания с использованием материалов компьютерных программ (в том числе и обучающих) и ресурсов Интернета* в качестве основных и дополнительных заданий. Примерами реализации такого подхода могут служить пособия по развитию навыков презентации на английском языке «Presenting in English» (Powel, 1995); по английскому языку для работы над аспектом «Пресса» (Атабекова, 2000); по работе с инструктивными текстами на английском языке «Modern Office Equipment» (Бовтенко, 2002); по изучению языка современных российских средств массовой информации — «Новости из России» (Богомолов, 2003); многоуровневый учебный комплекс по русскому языку как иностранному «Успех» (Падо, 2003) и др.

- *печатные учебные пособия, включающие поиск в Интернете в качестве центрального задания каждого урока.* Тематическое и языковое содержание таких пособий базируется на специально подобранных Интернет-материалах. Ссылки на тщательно отобранные веб-ресурсы приводятся в учебном пособии — например, в копируемом пособии «Search the Internet» (Leiviska, 2002) либо в книге для преподавателя и на специально созданном веб-сайте — так построен курс английского языка «Internet English» (Gitsaki, Taylor, 2000)⁶.

- *печатные комплексы «открытого типа», в структуру которых входит веб-сайт, на котором постоянно обновляется и дополняется содержание учебного курса* Ресурсы, предоставляемые на веб-сайтах таких учебных комплексов очень разнообразны. Например, страницы сайта издательства Cambridge University Press, посвященные учебному комплексу по английскому языку для пользователей компьютеров «Infotech» (Esteras, 1999) содержат дополнительные материалы и задания по всем разделам учебника,

ссылки на Интернет-ресурсы и интерактивные задания.

Веб-сайт к учебному комплексу по русскому языку как иностранному «Голоса» (Robin R , Evans-Romaine, Shatalma, Robin J , 2000), который авторы называют веб-приложением к учебнику, содержит электронную копию книги для преподавателя, ссылки на ресурсы Интернет, интерактивные упражнения по грамматике (частично дублирующие упражнения учебника) и аудиоматериалы

На сайтах зарубежных издательств, выпускающих учебные пособия и словари, практически для каждого учебного комплекса создаются веб-страницы, которые содержат ссылки на ресурсы Интернета, дополнительные учебные материалы и задания, предоставляют возможность обращения к авторам пособий и переписки по электронной почте студентов и преподавателей; включают методические рекомендации и разнообразные материалы для преподавателей — от планов уроков, регулярно рассылаемых по электронной почте, до специализированных электронных журналов.

В отечественной практике примером подобной поддержки в Интернете может служить веб-сайт, созданный авторами серии учебных пособий по английскому языку для юристов «Just English» (Туманова, Королева, 1998—2002). Разделы сайта включают: описание печатных пособий, методические рекомендации для преподавателей, полезные ссылки, англо-русский словарь юридических терминов, информацию о вступительных экзаменах, об обучении английскому языку на юридическом факультете МГУ, упражнения, тесты и лучшие работы студентов.

Тенденция к комплексному использованию учебных материалов различных типов характерна и для компьютерных учебных пособий, словарей справочных и образовательных порталов:

• *в компьютерный учебный комплекс* могут включаться рабочие тетради, раздаточные материалы карточки, аудиокассеты и т.п. Например, в комплекте с интерактивной программой по географии для детей компании «My First Amazing World Explorer» (DK Multimedia, 1996) предлагаются рабочая тетрадь с контурными картами, мозаика «Карта

мира», тетрадь с наклейками и Географическая карта для игры «Поиск сокровищ»;

- *обучающие программы поддерживаются веб-сайтами*, содержащими дополнительные материалы и ссылки для студентов и преподавателей,

- *инструментальные средства* создаются в качестве приложения не только к компьютерным, но и к *печатным учебным пособиям*. Например, на компакт-диске, являющемся частью учебного комплекса «Working in English» (Jones, 2001), содержатся: тексты аудиозаписей к курсу; дополнительные тестовые задания, включающие аудиоматериалы, ссылку для выхода на страницы веб-сайт издательства с дополнительными материалами для преподавателя и инструментальную программу для создания упражнений.

- *сетевые версии программ* не только обеспечивают работу с программой сразу нескольким пользователям, но и предоставляют студентам возможность компьютерно-опосредованной коммуникации и взаимодействия с помощью чата, форума или сетевых обучающих игр, а также дистанционного обучения, учебные словари сразу выпускаются с компьютерной версией на компакт-диске и возможностью использования сетевой версии на веб-сайте;

число упражнений, включаемых в последние издания учебных компьютерных словарей, сопоставимо с объемом заданий в обучающих программах (Cambridge Learner's Dictionary, Longman Interactive English Language Dictionary, 2nd Ed., Macmillan English Dictionary и др.); веб-сайты для изучения языков содержат материалы как для студентов, так и для преподавателей; образовательные и справочные порталы предоставляют не только информационную поддержку, но и предлагают интерактивные задания и упражнения и т.п.

Таким образом, понятие «*программное обеспечение обучения языку*» не только не исчерпывается традиционными обучающими программами, но и включает в себя совокупность всех описанных видов учебных компьютерных материалов, прикладных и инструментальных программ, предназначенных для автономного и сетевого использования, и пособий смешанного типа. Комплексное

применение подобных материалов и создает *интегрированную компьютерную обучающую языковую среду* Интегрированная компьютерная обучающая языковая среда, которая на начальных этапах развития компьютерной лингводидактики создавалась как самостоятельный сложный программный комплекс, в настоящее время становится открытым информационно-образовательным пространством.

2. Компьютерные материалы для обучения языку. Типология и описание

Классификации компьютерных материалов, предназначенных для обучения языку, не менее многообразны, чем классификации программных средств обучения в целом. Поскольку обучение языку включает множество аспектов, уровней и профилей подготовки, число параметров и оснований классификаций достаточно велико. Они могут включать широкий диапазон характеристик: от необходимого уровня владения языком и использующихся типов упражнений до возможностей вывода информации на печать.

См классификации в работах С В Фадеева (1990), ЕА Власова (1990), Э Г Азимова (1990) и др МВ Беляков (1996) в своем исследовании, посвященном созданию функциональной модели обучающей программы по русскому языку как иностранному, использует тринадцать показателей, включающих «собственно» тип программы (обучающая / игровая), этап обучения (начальный, продвинутый), национальную ориентацию, изучаемый аспект языка, наличие словаря и его объем, использование средств мультимедиа, наличие анимации, средства обеспечения звуковой поддержки, объем программы (в мегабайтах), используемую операционную среду, средства управления программой (устройства ввода — клавиатура / мышь), возможность вывода на печать, наличие инструментальных возможностей.

Представляется, что понятие «тип» компьютерных материалов для обучения языку должно отражать прежде всего их специфику как *учебного средства*, предназначенного для определенного контингента учащихся и реализации определенных целей обучения с использованием компьютерных технологий.

Поэтому типология компьютерных учебных материалов должна основываться на двух группах показателей:

- *общих для традиционных и компьютерных учебных пособий,*
- *характерных только для компьютерных средств обучения.*

К первой группе показателей (общих для компьютерных и не-компьютерных пособий) относятся:

- *изучаемый язык: родной язык/ второй (иностраннй) язык,*

В случае изучения иностранного языка вносятся дополнительные показатели:

- *типовой / национально ориентированный курс; используемый язык обучения (изучаемый язык / родной язык / язык-посредник);*

- *уровень владения языком;*

- *возраст учащихся;*

- *информационно-тематическое содержание учебных материалов (общезыковое / специализированное: лингвострановедение, язык профессионального общения);*

- *изучаемый аспект языка (лексика / грамматика / орфография и т.п.);*

- *вид / виды речевой деятельности (обучение говорению / чтению / письму / аудированию / взаимосвязанное обучение);*

- *формируемая компетенция (языковая / речевая / коммуникативная);*

- *место в структуре изучаемого курса (тема / раздел / полный курс).*

Например, компьютерные контролирующие материалы могут быть ориентированы как на весь курс обучения (итоговый тест), так и на какие-то его разделы (промежуточные тесты); тренировочные упражнения по курсу фонетики могут включать только блок работы над интонацией; в компьютерном курсе по делопроизводству может быть представлен только один тип документов — контракты и т.п.

- *структура программы — в зависимости от представленных этапов работы над материалом (презентационная, тренировочная, тренировочно-контролирующая, контролирующая, комплексная).*

Ко второй группе показателей, характеризующих только компьютерные учебные материалы, следует отнести:

- *самостоятельность содержания* — степень независимости по отношению к существующим печатным, аудио- и видеодидактическими материалам (компьютерная версия учебника, аудио-, видеокурса / приложение к учебнику / самостоятельный курс);

- *требования, предъявляемые к компьютеру*

Операционная система — программное обеспечение, управляющее распределением и использованием ресурсов аппаратных средств компьютера (памяти, времени центрального процессора, дискового пространства и периферийных устройств) и являющееся основой, которая обеспечивает работу прикладных программ. Известные операционные системы MS-DOS, Mac OS, OS/2, Windows, Windows NT. UNIX. Программы, в том числе прикладные и обучающие, ориентированные на определенную операционную систему, могут не совмещаться с операционными системами других типов.

Минимальная конфигурация предполагает определенные характеристики компьютера, которые делают возможным использование той или иной программы. К ним, как правило, относятся емкость жесткого диска, объем оперативной памяти, наличие дисководов для проигрывания компакт-дисков, звуковой карты, микрофона, модема.

Этот показатель представляется необходимым, поскольку в обучении языку могут использоваться программы, созданные в разное время для компьютеров с различными техническими возможностями; использование сетевых технологий — предназначение для работы автономном режиме, локальной, глобальной сети, комплексное использование всех режимов; уровень компьютерной грамотности пользователя (ученика и преподавателя), необходимый для работы с программой (элементарные навыки: владение минимальным числом операций; умение пользоваться текстовым процессором, компьютерными словарями и справочными программами, печатать на родном /

изучаемом иностранном языке; навыки работы с определенными типами программ; навыки квалифицированного пользователя).

Таким образом, дополнительные показатели типологии компьютерных пособий характеризуют пользователя (учащегося и преподавателя), содержание учебных материалов (самостоятельность содержания), а кроме того, необходимы технические условия для их использования (операционная система / минимальная конфигурация компьютера / необходимость сетевых средств).

Помимо этого, такие свойства компьютерных учебных материалов, как индивидуальность дизайна и нелинейность представления информации, делают необходимым введение еще одного понятия - «описание» компьютерных средств обучения.

Описание может включать такие характеристики, как, например, использование в компьютерном учебном пособии единого сюжетного развития; тип интерфейса (графический / на основе меню); особые технические возможности: замедленное воспроизведение речи, распечатка упражнений, использование видео; наличие подробной документации и т.п.

Использование понятий «тип» и «описание» компьютерных учебных материалов позволяет включить в понятие «тип» наиболее существенные свойства компьютерных средств обучения языку и разграничить *типовые учебно-методические характеристики и индивидуальные особенности* их реализации в конкретных пособиях, программах и ресурсах.

3. Основные разновидности прикладных программ

Прикладные программы, обслуживающие многообразные потребности пользователей, можно разделить на системы общего и специализированного, профессионального назначения. При рассмотрении прикладных программ с точки зрения возможной ориентации на процесс обучения языку их можно классифицировать следующим образом:

- программы-аналоги дополнительных пособий, традиционно использовавшихся для обучения языку, например, учебные электронные словари и грамматические справочники;

- программы, автоматизирующие выполнение вспомогательных лингвистических задач, как проверка орфографии, грамматики, синтаксиса, стиля; перевод, поиск информации о значении слов и т.п.;
- программы, ориентированные на практические потребности пользователя: программы для составления деловых писем по образцам, аналоги печатных разговорников, клавиатурные тренажеры, редакторы текстов, графические, музыкальные редакторы, электронные таблицы, издательские системы, базы данных, программы подготовки презентаций, разработки веб-страниц, программы электронной почты, программы, обеспечивающие общение в режиме реального времени с использованием текстового, аудио- и видеоформата, веб-браузеры, энциклопедии, компьютерные игры и т.п.

Примерами программ, обеспечивающих общение в текстовом формате (сообщение, которое печатает один из пользователей, появляется на экране у всех, кто в данный момент принимает участие в беседе), могут служить IRC (Internet Relay Chat, «chat» — англ. беседа, непринужденный дружеский разговор) и ICQ (названия букв «ai — si — kju» воспроизводят звучание фразы «I seek you» («Я ищу тебя») — ai sik ju); для аудиоформата — программы голосовой почты, для аудио- и видеоформата — Microsoft NetMeeting и др.

В обучении языку могут использоваться все виды прикладных программ, но реальные возможности их применения на практике зависят от умения преподавателей языка работать с ними и конкретных целей и условий обучения.

4. Компьютерные словари, энциклопедии, справочные системы

Компьютерные словари и энциклопедии становятся все более распространенными разновидностями прикладных программ, без которых уже сложно представить практику чтения электронных текстов, их перевода и обучения языку. Компьютерные словари и энциклопедии разрабатываются как автономные и сетевые программные продукты. По сравнению с печатными аналогами компьютерные словари предоставляют пользователю множество дополнительных возможностей:

- многократное увеличение скорости поиска;
- в двуязычных словарях — возможность прямого и обратного перевода;
- множество входов в словарь: словник, алфавитный индекс, ввод слова и словосочетания с клавиатуры, из текстового редактора;
- поиск слов с недостаточно точным правописанием;
- полнотекстовый поиск (не только в словнике, но и в текстах всех словарных статей);
- применение средств мультимедиа для семантизации лексики (в большинстве современных словарей озвучиваются заголовочные слова, в словарях и энциклопедиях в качестве иллюстративного материала используются графика, фотографии, анимация, видеофрагменты);
- наличие системы гиперссылок;
- наличие перекрестных ссылок ко всем словам, имеющимся в словаре;
- возможность хранения большого объема информации;
- включение в структуру компьютерного словаря нескольких словарей разных типов и жанров (например, словаря общелитературной лексики, словаря сочетаемости, различных терминологических словарей, словарей разных языков и т.п.);
- одновременный поиск сразу в нескольких словарях;
- ограничение области поиска ключевыми словами, тематическими группами, частями речи и т.п.;
- пополнение словаря пользователем или создание пользовательского словаря;
- сохранения последовательности поиска в течение сеанса работы (так называемая хронология / история поиска);
 - сохранение «закладок» в словаре;
 - совместимость с текстовыми редакторами, возможность копирования словарных статей и обращения к словарю из редактора;
 - совместимость с программами машинного перевода;
 - совместимость в веб-браузерами и другими типами программ (прикладными, обучающими, игровыми);

- предоставление дополнительной справочной информации по фонетике, грамматике, стилю и другим аспектам языка;
- возможность использования словарей в локальной и глобальной сетях и др.

Одним из примеров предоставления многих из указанных возможностей может служить система электронных словарей ABBYY Lingvo, которая включает 8 переводных словарей общелитературной лексики: англо-, немецко-, итальянско-, французско-русский и соответственно русско-английский, -немецкий, -французский, -итальянский словари, а также более 30 словарей по различным областям знаний: экономический, компьютерный, научно-технический, политехнический, нефтегазовый, медицинский, юридический и др. Пользователю предоставляется возможность выбора словарей, одновременного поиска в нескольких словарях, прослушивания заголовочной единицы, обращения к информации об устойчивых словосочетаниях и получение дополнительной грамматической информации.

Объем компьютерных словарей может варьироваться: от электронной версии карманного печатного словаря до сложных систем, базирующихся на компьютерных корпусах национальных языков. Электронная реализация компьютерных словарей, так же как других компьютерных программ, не является стандартизированной: словари различаются не только по объему, но и по техническим решениям воплощения лексикографических концепций и интерфейса пользователя. Одной из важных характеристик компьютерных словарей является доступность словника или всех словарных статей для пользователя. В случае их доступности у пользователя имеется дополнительная возможность поиска через последовательный просмотр словника или словарных статей с помощью «пролистывания» («прокрутки») страниц (экранов) словаря, и если слова нет в словаре, можно увидеть его ближайшее окружение и сориентироваться в на основе значений производных слов. Как правило, этой возможности лишен пользователь сетевых словарей, что в значительной мере компенсируется возможностью автоматического поиска в нескольких словарях и энциклопедиях одновременно, а также использования систем машинного перевода.

Корпус — коллекция (письменных и устных) текстов. Корпусы текстов национальных языков включают корпуса текстов различных жанров (газетные и журнальные публикации, художественные тексты, записи разговорной речи) и насчитывают около миллионов слов.

«Известно, что размер экрана не совпадает с размером страницы печатного издания (как правило, при выборе масштаба изображения, удобную для просмотра, на экран вмещается треть страницы стандартного формата А4. Для перемещения по документу предназначена функция «пролистывания» / «прокрутки» (от английского «scroll» — свиток), перемещение от экрана к экрану осуществляется с помощью клавиш page up/page down (страница вверх или вниз), с меньшим шагом движения — с помощью колесика мыши или полос прокрутки в окне документа, возможно перемещение с большим шагом при предоставлении возможности выбора объектов перехода' страниц, сносок, иллюстрации и т.п. (как это сделано, например, в текстовом редакторе MS Word)

Веб-сайты сетевых словарей и информационно-справочные порталы помимо поиска слов в одноязычных и двуязычных словарях предоставляют целый ряд дополнительных возможностей — электронные библиотеки справочной литературы, информация об идиомах, новых словах, языковые задания и игры и др. На ряде порталов предлагается возможность задать специалистам вопрос по проблемам языка, кроме того, можно обратиться к банку вопросов пользователей и задать в нем поиск по ключевым словам.

Компьютерные энциклопедии представляют еще один вид современных справочных материалов, которые существуют как в автономном, так и сетевом вариантах. Как и печатные энциклопедические издания, они могут носить универсальный и специализированный характер, предназначаться для взрослых и детей разного возраста. Как правило, в них максимально используются возможности компьютерных технологий для презентации и поиска информации. Статьи в компьютерных энциклопедиях красочно иллюстрированы с помощью графики, рисунков, фотографий, интерактивных панорамных изображений, анимации, фрагментов документальных и художественных фильмов и т.п. В

структуру компьютерных энциклопедий обязательно входят толковые словари; статьи включают ссылки на другие источники информации, в том числе и на ресурсы Интернета. Компьютерные версии наиболее известных зарубежных энциклопедий — «Encarta», «World Book», «Britannica» и др. ежегодно обновляются, и, несмотря на то что уже создано большое количество компьютерных словарей и энциклопедий различных типов для различных языков мира, процесс их разработки и совершенствования продолжается.

5. Учебные компьютерные словари

Особое направление в компьютерной лингводидактике связано с разработкой специальных учебных прикладных программ. Такие программы должны соответствовать потребностям определенных групп обучающихся. Так, учебные программы проверки орфографии, грамматики и стиля должны быть ориентированы на распознавание ошибок, характерных для той или иной группы обучающихся. Ряд подобных программ позволяет определять тип ошибок учащихся и ранжировать их. Примером могут служить программа, разработанная специально для выявления типичных ошибок французских студентов, изучающих английский язык (Tschischold, Bodmer et al., 1994), программа для выявления типичных ошибок японских студентов при создании текстов на английском языке в Интернете (Kobayashi E., Nagashima Sh., Hayase M., 2004) и др.

Как компьютерное средство обучения учебные прикладные программы обладают особой ценностью; среди них наибольшее распространение получили учебные компьютерные словари.

В учебной лексикографии выработаны специальные требования к компьютерным словарям этого типа. Учебный компьютерный словарь должен предлагать описание лексики на основе потребностей конкретных групп учащихся, учитывать их родной язык и обеспечивать практическое владение языком — возможность использования лексических единиц в речи.

Учебные словари выпускаются как самостоятельные лексикографические произведения и могут включаться в структуру учебных пособий или комплексов

Структура и содержание учебных словарей должны соответствовать ряду требований:

- словник и языковой материал толкований должны соответствовать определенному уровню владения языком;
- структура словарной статьи должна быть ориентированная на конкретные учебные задачи (например, обязательно наличие в словарях для изучающих иностранные языки транскрипции, грамматических и стилистических помет, информации о сочетаемости лексических единиц, примеров употребления, лингвокультурологического комментария и т.п.);
- в словарь должны быть включены дополнительные справочные и иллюстративные материалы и система упражнений.

Учебные компьютерные словари должны не только соответствовать требованиям, предъявляемым к печатным учебным словарям, и использовать возможности компьютерных технологий в учебных целях. но и предоставлять учащимся дополнительные возможности для обучения, отсутствующие в компьютерных словарях массового или профессионального предназначения.

Примером таких дополнительных возможностей MOVI служить следующие:

- возможность *управления пользователем объемом представления на экране содержания словарной статьи*. Словарная статья может быть представлена на экране в нескольких вариантах. В кратком варианте на экран выводится только основная информация, во всех остальных - дополнительная. Дополнительная информация может быть представлена на экране в скрытом виде, а управление объемом отображения содержания словарной статьи на экране осуществляется пользователем. Например, в Оксфордском учебном словаре компьютерной терминологии (Oxford Interactive Study Dictionary of Business and Computing. 1998) основная информация представлена термином и его толкованием; вся лингвистическая информация является дополнительной, и пользователь

может обращаться к ней по мере необходимости с помощью ссылки «Language».

В учебном немецко-русском / русско-немецком словаре для начинающих «МультиЛекс» (2003) краткий вариант словарной статьи включает только перевод заголовочного слова, дополнительная информация выводится на экран (с помощью пиктограмм на панели инструментов или подпунктов пункта меню «Вид») в любой последовательности и любых сочетаниях" пример употребления лексической единицы в контексте с переводом, транскрипция, грамматическая информация, выделение цветом ударных гласных в немецких или русских словах.

- *использование звука* для предъявления звуковой формы слова, а также озвучивание словарной статьи и интерфейса словаря Наиболее распространенным в современных компьютерных словарях является первый вариант, хотя в учебных словарях не вызывает сомнений необходимость комплексного подхода;

- *объединение нескольких словарей* с учетом учебных задач Иллюстрацией возможностей таких словарей может служить «Интерактивный словарь английского языка» издательства Longman (Longman Interactive English Language Dictionary, 1996). В первое издание словаря были включены, толковый словарь — на материале словаря английского языка и лингво-страноведческого словаря; орфоэпический словарь, словарь трудностей английского языка; иллюстрированный словарь, подробный грамматический справочник и раздел, содержащий несколько тематических видеосюжетов с текстами Во втором издании в структуру словаря были внесены изменения вместо орфоэпического словаря включен словарь глаголов, кроме того, появился дополнительный блок - упражнения (Longman Interactive English Language Dictionary, 2002).

- *использование различных форм наглядности* является одним существенных требований к учебным компьютерным словарям. Как правило, большинство учебных словарей содержит иллюстративные материалы. В мультимедийном словаре «My First Incredible Amazing Dictionary»

иллюстрациями снабжены не только словарные статьи, но и, например, такая традиционная для компьютерных словарей функция, как хронология поиска.

Помимо традиционных иллюстраций (изображений и фотографий) в словарях для детей активно используется анимация. Одним из примеров может служить словарь французского языка, представленный на веб-сайте «Zoo des Mots», в котором все иллюстрации снабжены анимацией.

В словаре «My First Incredible Amazing Dictionary» активизация анимации всех иллюстраций и многих элементов интерфейса осуществляется пользователем, что делает не только более динамичной и яркой семантизацию лексических единиц, но и служит для детей мотивирующим фактором.

- *возможность ограничения области поиска* представляется чрезвычайно важной для учебных словарей, поскольку позволяет очень точно сформулировать пользовательский запрос. Эта возможность в разных вариантах предоставляется во множестве словарей. Так, в Кембриджском словаре учебном словаре английского языка (Cambridge Learner's Dictionary, 2001) пользователь может задать поиск значения слова в рамках определенной тематической группы, части речи, синонимического ряда и т.п. *наличие дополнительной справочной информации* Дополнительные блоки справочной информации (по фонетике, грамматике, морфологии, стилистике) типичны для структуры печатных словарей, они также включаются в учебные компьютерные словари. Представляется, что во многих словарях возможности компьютерных технологий для яркой и эффективной презентации материала в подобных блоках учебных компьютерных словарей используются пока недостаточно

- *включение в структуру словаря системы упражнений.* В учебных словарях должны быть две группы упражнений ориентированные на приобретение навыков работы со словарем (лексикографические задания) и предназначенные для формирования языковой, речевой и коммуникативной компетенции с опорой на информацию, предоставляемую словарями Включение упражнений в структуру печатных учебных словарей является обычной практикой В структуру

зарубежных учебных печатных словарей может также входить отдельная рабочая тетрадь с упражнениями, к детским словарям прилагаются и кассеты В печатных учебных словарях можно найти, как правило, оба типа упражнений, в компьютерных учебных словарях предпочтение отдается заданиям второго типа

Одним из наиболее распространенных видов упражнений в современных учебных компьютерных словарях является отработка произношения заголовочного слова (прослушивание диктора, запись собственного произношения и сравнения с эталоном).

В учебных компьютерных словарях часто используются традиционные задания заполнение пропусков в предложениях или текстах, установление соответствий между лексическими единицами и их дефинициями, звуковой, графической формой, синонимами, антонимами, диктанты, прослушивание и воспроизведение диалогов, решение кроссвордов и тп Важно, чтобы в компьютерных словарях при этом эффективно использовались современные технологические возможности (звук, запись речи, мультимедиа, видео) и предоставлялась возможность в любой момент обратиться за помощью к словарным статьям и справочной информации

использование сетевых версий словарей и ресурсных веб-сайтов в качестве дополнительных источников получения информации и средств обучения Подобная Интернет-поддержка словарей, в том числе и не имеющих компьютерных версий, как правило, осуществляется на веб-сайтах издательств, выпускающих словари Дополнительные возможности, предоставляемые на таких сайтах учащимся очень разнообразны от поиска информации во всем комплексе сетевых словарей до выполнения интерактивных упражнений и заданий.

На веб-сайтах и страницах, посвященных словарям, так же как и на сайтах учебных пособий и компьютерных программ, большое внимание уделяется методической поддержке преподавателей Такая поддержка, как правило, включает разработки уроков и примеры заданий по использованию словарей в учебном процессе Издательством Macmillan в этих целях, кроме того, выпускается

специальный электронный журнал, посвященный серии словарей английского языка, «Macmillan English Dictionary» (MED).

6. Инструментальные средства

Компьютерные программы, как и печатные учебные пособия, нуждаются в адаптации к потребностям конкретных групп обучающихся. Поскольку участие преподавателя в разработке компьютерных учебных пособий и программ не всегда возможно, возникает необходимое: в специальных программных средствах, которые позволили бы преподавателю создавать компьютерные учебные материалы или вносить необходимые изменения в используемые материалы самостоятельно, не прибегая к помощи программиста.

Разработка таких материалов возможна на основе программ двух типов:

- *инструментальных программ,*
- *прикладных программ общего и специализированного назначения.*

Среди программ первого типа основное место занимают так называемые средства для разработки авторских материалов - *авторские системы* (от английских терминов «authoring tools» и «authoring systems» для этих программ использовался также и другой термин — «матрица» (matrix)) или *инструментальные программы* (*инструментальные среды, инструментальные средства*). Они могут быть самостоятельными программными продуктами или включаться в структуру обучающих программ в качестве инструментального блока. Наиболее распространенными видами инструментальных программ являются *программы-оболочки*, которые позволяют преподавателям создавать собственные учебные курсы и задания на основе предоставляемых программой сценариев обучения и средств их реализации.

Необходимо отметить, что за как рубежом, так и в нашей стране постоянно разрабатываются и внедряются в практику инструментальные программы, ориентированные на создание учебных курсов и юстирующих систем по различным учебным дисциплинам для использования в режимах автономного обучения, в локальной и/или глобальной сетях.

Что касается *инструментальных программ, предназначенных специально для создания компьютерных курсов обучения языку*, то они не очень широко распространены в отечественной практике разработки компьютерных средств обучения. Между тем обучение языку имеет настолько специфические задачи, что попытки приспособить оболочки, разработанные для других дисциплин, в целях создания учебных материалов для изучения языка дают положительные результаты при использовании очень ограниченного числа заданий. При этом в отечественной практике есть уникальным пример использования программы для обучения английскому языку «Reward Intern@tive» в качестве оболочки не только для других курсов по иностранным языкам, но и по другим дисциплинам⁴³.

На базе этой программы созданы компьютерные курсы по немецкому языку и деловому английскому языку (Новый диск, 2003) и серия курсов по дисциплинам школьной программы (Физика, Химия и др.) - Просвещение-Медиа, 2002

В зарубежных исследованиях, посвященных инструментальным средствам для разработки компьютерных материалов для изучения языка, описываются два типа программ.

- *программы-оболочки (authoring program/system)*. Программы этого типа позволяют наполнить новым языковым содержанием упражнения заданного формата; в современные программы-оболочки можно вводить не только тексты, но и изображения, аудио- и видеоматериалы;

- *программы целевой переориентации (repurposing program)*. Эта разновидность инструментальных программ автоматически создает комплекс упражнений на основе языкового материала программ, изначально не предназначенных для обучения языку, например, обучающих программ по другим дисциплинам, архивных, развлекательно-игровых, коммерческих видеодисков и др.

3.6.1. Инструментальные программы-оболочки

Программы целевой переориентации практически не используются в отечественной практике, в то время как две наиболее популярные зарубежные

программы-оболочки «Wida's Authoring Suite» (1998) и «Hot Potatoes» (1998—2003) уже нашли своих приверженцев среди преподавателей иностранных языков. Показательно, что эти программы не ориентированы на разработку целостных курсов обучения языку или глобальную автоматизацию системы тестирования, как это характерно для многих инструментальных программ, предназначенных для создания компьютерных учебных материалов по другим учебным дисциплинам. В названных программах предлагаются средства для создания наиболее распространенных в практике обучения языку тренировочно-контролирующих упражнений на различных языках.

С помощью программы «Wida's Authoring Suite» можно создать 14 видов упражнений, сгруппированных авторами в 7 модулей:

- реконструкция текста;
- заполнение пропусков;
- усложнение соответствий (3 вида заданий);
- задания с множественным выбором ответа,
- задания с ответом открытого типа;
- подбор заголовка к тексту;
- лексические задания (6 видов).

Как и многие другие программы-оболочки, «Wida's Authoring Suite» состоит из двух блоков: собственно инструментального блока (Teacher program) и блока обучения (Student program). Инструментальный блок позволяет преподавателю ввести текстовый материал заданий (ввести с помощью клавиатуры или скопировать тексты из уже имеющихся файлов), включить необходимые комментарии, материал для подсказок в виде текста, графических изображений, звукового и видеоматериала, а также создать глоссарий и установить настройки для последующей работы студентов.

Учащиеся выполняют задания в блоке обучения и могут выбирать режим работы - тренировочный или контролирующий. В режиме тренировки учащийся может воспользоваться справкой, многоуровневой системой помощи (количество букв в слове/фразе; первая буква слова; дефиниция;

графическая, аудио- и видеoinформация; правильный ответ) и получить информацию о сделанных ошибках и итоговую оценку. В режиме контроля информацию о результатах работы можно получить только после выполнения упражнения.

Упражнения, созданные с использованием программы-оболочки «Wida's Authoring Suite», могут использоваться для работы в автономном режиме и в локальной сети

Программа «Hot Potatoes» дает возможность подготовить упражнения для использования в глобальной и локальной сетях, а также в автономном режиме. Это упражнения 5 типов

- заполнение пропусков,
- установление соответствий,
- создание кроссвордов,
- вопросы с вводом и выбором ответа (4 вида).
- восстановление последовательности (предложения в тексте, последовательности букв в слове)

Программа позволяет включить в задания необходимую текстовую и графическую информацию, отредактировать формулировки задания и обратной связи, вид представления на экране, а также просмотреть полученный вариант упражнения и при необходимости внести в него изменения. Для автоматического объединения созданных упражнений в уроки и учебные курсы предназначен специальный блок программы «The Macher».

Для выполнения заданий, созданных с помощью программы «Hot Potatoes», учащемуся не требуется ни сама программа, ни какие-то дополнительные блоки — все задания сохраняются как файлы формата html и просматриваются и выполняются с помощью стандартного веб-браузера.

Помимо описанных программ существует множество других оболочек, позволяющих создавать отдельные виды упражнений для обучения языку — кроссворды, викторины и т.п. Среди таких оболочек немало сетевых разработок, которые позволяют создавать и использовать задания в режиме онлайн. Например,

на веб-сайте Образовательного и исследовательского лингвистического центра Мичиганского государственного университета с помощью оболочки «Games O-Matic» можно создать восемь разновидностей упражнения (заполнение пропусков, реконструкция текста, установление соответствия и др.) возможности для создания интерактивных заданий предоставляются на образовательном портале корпорации «Quia» и т.д.

Для организации работы обучающихся с Интернет-ресурсами также существуют специальные инструментальные средства, позволяющие преподавателю подготовить собственные задания и разместить их в Интернете. Одной из популярных программ этого типа является «Filamentality» (March, 1998—2003) Filamentality (слово «filament» — нить, волокно и «mentality» — интеллект, умственное развитие означает творческое использование ресурсов Интернет в образовательных целях. «Filamentality» предлагает пять форматов организации поисковой деятельности обучающихся в Интернете

- *систематизированный список ссылок на ресурсы по определенной теме (Hotlist),*
- *систематизированный список ссылок на мультимедийные ресурсы по определенной теме (Scrapbook),*
- *список ссылок на ресурсы по определенной теме с вопросами и заданиями, ориентированными на индивидуальное восприятие полученной информации и выражение личностного отношения к изучаемым проблемам (Subject Sampler),*
- *список ссылок на ресурс(ы), позволяющий(е) ответить на конкретные вопросы по изучаемой теме (Treasure Hunt),*
- *веб-квест — проблемное задание на основе информационных ресурсов Интернета. Квест (англ. «quest» литер.) — продолжительный целенаправленный поиск чего-либо может быть связан с приключениями или игрой разновидность компьютерных игр*

Задания, созданные с помощью сетевой оболочки «Filamentality», могут использоваться в качестве самостоятельных упражнений. Однако

представляется, что более глубокое изучение какой-либо темы будет возможно, если преподаватель подготовит задания во всех форматах, а ученики будут выполнять их последовательно — от простого (работы со списком ссылок) к сложному (решению проблемных задач с помощью веб-квеста). Для создания веб-квестов как самостоятельных заданий помимо «Filamentality» существует еще целый ряд вебсайтов, которые также содержат и коллекции образцов веб-квестов.

Подробнее веб-квесты будут рассмотрены в главе 6, опыт использования веб-квестов в обучении, в том числе иностранному языку, описан в ряде публикаций (Быховский 1999, Ван Лоо, Брон Янсен 2003, Никотаева, 2007

3.6.2. Прикладные программы

Прикладные программы широко используются в качестве инструментальных средств создания учебных материалов для изучения языка. В ограниченном виде таким образом можно использовать *текстовый редактор*. Для создания упражнений, требующих заполнения пропусков, или трансформационных упражнений преподавателю нужно подготовить файлы с соответственно оформленными текстами. Студенты будут выполнять задания либо вводя текст с помощью клавиатуры, либо используют функции «Найти и заменить» или «Тезаурус». Функцию проверки правильности выполнения заданий в этом случае берут на себя встроенные программы проверки орфографии, грамматики и стиля.

В качестве инструментальных средств МОИТ также используются *программы компьютерной верстки, программы для разработки веб-страниц, шаблоны* общего и специализированного учебного назначения, а также ряд других прикладных программ.

Шаблон - предварительно созданный документ определенного типа в который можно вводить информацию. Шаблоны могли предоставляться программами (например, шаблоны приложения MS Office включают шаблоны документов, резюме, факсимильных сообщений, веб-страниц, презентаций

календарей, деловых писем и т. п. как правило в нескольких вариантах оформления) или создаваться пользователями

Большими возможностями для создания учебных материалов обладают программы подготовки мультимедийных презентаций (программами этого типа являются Microsoft Power Point Hyper-Studio и др.). Благодаря легкости интеграции различных средств представления информации — текста, звука, изображений, анимации и видео, эти программы могут успешно использоваться в целях

- презентации материала;
- создания тренировочно-контролирующих упражнений.

Например, создание компьютерной презентации в программе Microsoft Power Point, предназначенной для предъявления учебного материала, требует от преподавателя элементарных навыков по работе с этой программой. Основная задача — сделать предъявление материала ярким и запоминающимся. Практика использования программ подготовки презентации для создания учебных материалов подобного типа получает все большее распространение в обучении, в том числе и в обучении языку. Положительный опыт использования презентаций, сделанных на основе программы Microsoft Power Point, позволяет выделить их в особую группу учебных компьютерных материалов, обладающих целым рядом достоинств: от простоты использования и мультисенсорности воздействия до возможностей внесения последующих изменений и повышения мотивации студентов (Данецка, Хлебда, 2003, Степанова, 2003).

В учебных целях могут использоваться и презентации, созданные учениками. Например, студентами Иркутского государственного технического университета для конкурса, проводившегося российским отделением фирмы «Сименс» с участием Немецкого культурного центра им. Гёте, была подготовлена мультимедийная презентация на немецком языке, посвященная региону и университету (2001) Презентация состоит из 6 разделов: озеро Байкал, город Иркутск, факультеты ИрГТУ (энергетический, архитектурный,

факультет кибернетики), музей минералогии. Студенты озвучили все тексты презентации, а также подготовили необходимые фото- и видеоматериалы. Эта работа получила первое место среди программ по немецкому языку и общее третье место во всероссийском конкурсе 2001г. Позже презентация была дополнена методическими рекомендациями для студентов и в настоящее время активно используется в учебном процессе.

Программа Power Point также может использоваться для создания тренировочно-контролирующих упражнений. Для этого потребуется немного более высокий уровень подготовки преподавателя, поскольку в такие презентации включаются дополнительные слайды с обратной связью (оценкой правильного или неправильного выполнения заданий) и устанавливается система ссылок между слайдами, но и эти умения не выходят за рамки компетенции пользователя.

Особое место в системе компьютерных средств обучения языку занимают *конкордансы*. Конкорданс является специализированной лингвистической прикладной программой, с помощью которой осуществляется автоматическая выборка заданных языковых единиц из электронных текстов. Аналогом конкорданса в известной степени может служить функция поиска в текстовом редакторе, которая позволяет находить в тексте все указанные пользователем языковые единицы.

Возможное и конкорданса по сравнению с текстовым редактором значительно шире. Конкорданс анализирует не один, а сразу несколько текстов или корпус/корпусы электронных текстов и предоставляет информацию о контексте использования языковых единиц. Кроме того, конкорданс может использовать более сложные, по сравнению с текстовым редактором, формы запроса искомым единиц (например, исключать из поиска определенные слова), выводить на экран информацию о частотности употребления языковых единиц и их сочетаемости в данном корпусе текстов; предоставлять возможность обращения к конкретному тексту, в котором был найден пример; предлагать различные варианты вывода информации (в виде

законченных предложениях или с пропуском искомой лексической единицы) и др.

Конкордансы, так же, как и компьютерные словари, могут разрабатываться для использования в автономном или сетевом режимах и, как правило, анализируют тексты на различных языках, в том числе и билингвальные корпуса текстов. Сетевые конкордансы работают с корпусами текстов, доступными в Интернете, автономные - с корпусом текстов пользователя. Объем корпуса текстов может быть различным: корпус национальных языков; корпусы текстов определенного автора, жанра (например, газетные тексты), периода времени и т.п. При использовании сетевых конкордансов поиск может производиться как во всем корпусе текстов, так и в корпусе, выбранном пользователем, объем корпуса при работе в автономном режиме определяется пользователем.

Очевидно, что информация, полученная с помощью конкордансов, значима как для составителей учебных словарей, так и для составителей учебных пособий. Использование программы в качестве средства обучения связано с предоставлением учащимся возможности самостоятельно анализировать различные языковые явления, а также в качестве инструментального средства для:

- подбора примеров, прежде всего из аутентичных текстов, для презентации изучаемых языковых явлений;
- создания упражнений (прежде всего для заполнения пропусков) на основе корпуса аутентичных или учебных текстов.

Вопросы для самоконтроля

1. Охарактеризуйте понятие «компьютерная обучающая языковая среда», представьте соотношение ее компонентов в виде схемы.
2. Классификация компьютерных материалов, предназначенных для обучения языку.
3. Основные разновидности прикладных программ.
4. Компьютерные словари, энциклопедии, справочные системы.
5. Требования к разработке учебных компьютерных словарей.
6. Разновидности инструментальных средств.

Тема 3. Технологии Веб 2.0 в профессиональной деятельности учителя иностранного языка

Лекция 3

1. **Аннотация:** в данной теме рассматриваются: понятия «Веб 2.0» «сервисы Веб 2.0», «интернет-технологии»; базовые принципы Веб 2.0.; классификация социальных сервисов Веб 2.0. Особое внимание уделяется следующим социальным сервисам Веб 2.0: блоги, вики, подкасты, twitter, веб-квесты.

Ключевые слова: технологии Веб 2.0, интернет-технологии, образовательная среда, блог-технология, блог, блогосфера, вики, подкастинг, подкаст, веб-квест.

Методические рекомендации по изучению темы.

Вначале необходимо изучить лекционный материал с определениями основных понятий. После этого следует ответить на вопросы для самоконтроля.

Источники информации:

1. Палкова А.В. Применение сервисов Веб 2.0 в преподавании иностранных языков // Преподавание иностранных языков в мультимедийном пространстве: сб. науч. ст. – Тверь: Твер. гос. ун-т, 2012. – С. 69-85

2. Горбатко О.В. [Технологии Веб 2.0 в обучении иностранному языку](#)

3. Блог Осиповой Н.Е. URL: osipovateacher.blogspot.ru

4. Ажель Ю. П. Использование технологий ВЕБ 2.0 в преподавании иностранных языков [Текст] / Ю. П. Ажель // Молодой ученый. — 2012. — №6. — С. 369-371.

URL: <http://www.moluch.ru/archive/41/4967/>

Вопросы для изучения:

1. Понятия «Веб 2.0» «сервисы Веб 2.0», «интернет-технологии».
2. Базовые принципы Веб 2.0.
3. Классификация социальных сервисов Веб 2.0.
4. Блог как один из социальных сервисов Веб 2.0.

5. Вики как один из социальных сервисов Веб 2.0.

6. Подкаст как один из социальных сервисов Веб 2.0.

Интернет из физической совокупности связанных между собой компьютеров давно уже превратился в феномен культуры и, в частности, в **образовательную среду**. Одним из приоритетных направлений развития современного информационного общества является информатизация образования – процесс совершенствования образовательного процесса на основе внедрения информационно-коммуникационных технологий (ИКТ).

По мнению П.В. Сысоева, Интернет создает уникальные условия для ознакомления учащихся с культурным разнообразием сообществ стран изучаемого языка, что далеко не всегда может дать традиционный учебник по иностранному языку. При этом иностранный язык используется как основное средство образования и самообразования.

Наиболее широко используемым в научной литературе является термин **интернет-технологии**. Под ним в методике обучения иностранным языкам следует понимать совокупность форм, методов, способов, приемов обучения ИЯ с использованием сети Интернет. Иными словами, интернет-технологии – использование сети Интернет в обучении иностранному языку. В дидактическом плане сеть Интернет включает в себя два основных компонента: формы телекоммуникации (электронная почта, чаты, форумы, веб-конференции и т. п.) и информационные ресурсы (текстовый, аудио- и визуальный материал по различной тематике на разных языках). Однако для того, чтобы учащиеся не захлебнулись в изобилии информации разного содержания и разного качества, а наиболее продуктивно использовали ее для удовлетворения образовательных и профессиональных интересов и потребностей, появилась необходимость в разработке специальных учебных интернет-материалов, направленных на обучение учащихся работать с ресурсами сети Интернет.

П.В. Сысоев и М.Н. Евстигнеев отмечают, что учебные интернет-материалы позволяют:

- подобрать текстовые, графические, фото-, аудио- и видеоматериалы по изучаемым темам;
- организовать в группах и целом классе обсуждение (дебаты) насущных культурных и социально острых проблем;
- провести лингвистический анализ устного и письменного дискурса носителей языка (представителей различных социальных групп, носителей диалектов и акцентов);
- организовать внеурочную и внеклассную проектную деятельность учащихся;
- создать благоприятные условия для учащихся с высоким уровнем иноязычной коммуникативной компетенции, в полной мере реализовать свой интеллектуальный потенциал.

Необходимо отметить, что использование ИКТ в образовательном процессе оказывает значительное влияние на формы и методы представления учебного материала, на характер взаимодействия между обучаемым и педагогом и соответственно на методику проведения занятий в целом. Вместе с тем ИКТ не заменяют традиционные подходы к обучению, а значительно повышают их эффективность. Главное для педагога – найти соответствующее место ИКТ в учебном процессе и применять их там, где они более эффективны, чем обычные педагогические технологии. В этом направлении активно работает электронная/компьютерная лингводидактика – область лингводидактики, изучающая теорию и практику использования компьютерных и сетевых технологий в обучении языку.

Важную роль в современном преподавании иностранных языков играют сервисы **Веб 2.0 (Web 2.0)**. Под Веб 2.0 понимают комплексный подход к организации, реализации и поддержке Web-ресурсов. Особенностью Веб 2.0 является принцип привлечения пользователей к наполнению и многократной выверке содержания / контента.

Сервисы Веб 2.0, которые еще называют социальными сервисами («social software»), – это сетевое программное обеспечение, поддерживающее групповое взаимодействие.

В качестве базовых принципов Веб 2.0 обычно выделяются *интерактивность, синдикация и социализация*:

Интерактивность: если в Веб 1.0 содержание сайта определялось разработчиками, а не пользователями и сайт являлся в основном *носителем информации*, то Веб 2.0 – это *платформа*, т. е. такая технология наполнения сайта содержанием, когда посетители активно формируют сайт, наполняя и многократно редактируя его содержание.

Синдикация (mash-up): полное или частичное использование в качестве источников информации других сервисов Интернет (например, так называемых RSS-каналов), образуется сеть зависимых друг от друга сервисов, интегрированных друг с другом.

Социализация: использование технологий, которые позволяют создавать сообщество.

Как отмечает Е.И. Горошко в презентации «Интернет-технологии в образовательном процессе в вузе» в связи с новым восприятием и применением Интернета Веб 2.0 знаменует собой смещение трех границ: *пользователь – автор, местный – удаленный, частное – публичное*. Таким образом, если в «первом вебе» пользователь мог только потреблять информацию, выставленную автором на сайт, то благодаря технологиям «второго веба» пользователь может стать соавтором, а, следовательно, может вносить изменения, исправления, давать оценку коммерческим продуктам, задавать вопросы и получать ответы от профессионалов. Тем самым получается, что этот создаваемый пользователями контент становится важным каналом социальной коммуникации, постепенно приобретающим всё большее значение.

В настоящее время в педагогике широко используется термин «**Образование 2.0**», придуманный канадским педагогом Стефеном Доунсом и вошедший в педагогический дискурс в 2006–2007 гг. В упрощенном понимании

это использование технологий Веб 2.0 в образовании согласно формуле «Образование 2.0 = Образование + Веб 2.0», т. е. Веб 2.0 создал такие возможности для коммуникации и работы в Интернете, которые затем привели к формированию на его основе нового образовательного подхода. Однако при более внимательном рассмотрении под Образованием 2.0 понимают совокупность таких базовых принципов и основанных на них образовательных систем, которые адекватны цели образования в постиндустриальную эпоху – созданию условий для наиболее полного раскрытия личностного потенциала каждого обучающегося, развития у него личной предприимчивости, навыков самообразования, умения принимать ответственные решения в ситуации выбора. И технологии Веб 2.0, являясь мощным катализатором, в значительной степени способствует этому. Е.И. Горошко отмечает, что по популярности использования в учебном процессе образовательные технологии, основанные на применении второго веба, стремительно набирают силу, и их удельный вес в соотношении с другими интерактивными методологиями, используемыми в высшей школе, постоянно растет.

По словам Е.И. Горошко, появлению новой образовательной модели способствовали следующие особенности Веб 2.0:

- возможность быстрого создания пользовательского контента;
- возможность редактирования;
- возможность совместной работы над любым текстом или проектом;
- возможность общения;
- возможность хранения больших объемов информации непосредственно в Сети, а не на электронных носителях;
- легкость в работе с контентом;
- распространение интерфейсов, дружественных для пользователей;
- усиление аудиовизуального формата передачи данных;
- увеличение возможности обнародования любой информации в сети, публичности и доступности традиционной приватной информации и др.

Обратимся к рассмотрению основных сервисов Веб 2.0, используемых при преподавании и изучении иностранных языков. Более подробно данная информация представлена на сайте «Интернет-технологии в образовательном процессе: сервисы Веб 2.0» (<http://annapalkova.wordpress.com/>). На странице собрана основная информация о сервисах Веб 2.0 (блоги, социальные сети, вики, веб-квесты, подкастинг, Twitter, Skype, YouTube, Google Docs, Google Maps, Second Life, Moodle), а также интересные ссылки на теоретические и практические ресурсы Интернета: статьи, презентации, видео-файлы, сайты для изучающих и преподающих английский и немецкий языки, аудиоматериалы, подкасты, электронные словари [10].

Патрисия МакГи (McGee) и Вероника Диаз (Diaz) группируют все социальные сервисы Веб 2.0. по функциональному признаку:

Тип приложения Веб 2.0	Функция	Примеры сервисов Веб 2.0
Коммуникационные (communicative)	Обмен информацией, идеями, творческий взаимообмен	Блоги Мессенджеры (IM - Instant Messengers) Подкасты
Совместные (collaborative)	Работа над общим проектом, сосредоточенная в одном месте	Виртуальные текстовые редакторы для совместной работы над документами Виртуальные сообщества практики (Virtual communities of practice (VCOPs)) Вики
Документирующие (documentative)	Накопление и/или демонстрация результатов, умозаключений, материалов и т.д.	Блоги Электронное портфолио
Генеративные (generative)	Создание чего-то нового, чем можно поделиться с другими	Mashups Виртуальные сообщества практики Виртуальные миры (Virtual Learning Worlds (VLWs))

Интерактивные (interactive)	Обмен информацией, идеями, ресурсами, материалами	Социальные закладки Виртуальные сообщества практики Виртуальные миры
---------------------------------------	---	---

Рассмотрим некоторые сервисы Веб 2.0:

Блог (англ. *blog*, от «web log», «сетевой журнал или дневник событий») – веб-сайт, основное содержимое которого представляют регулярно добавляемые записи, содержащие текст, изображения или мультимедиа. Отличия блога от традиционного дневника обуславливаются средой: блоги обычно публичны и предполагают сторонних читателей, которые могут вступить в публичную полемику с автором в комментариях к блогозаписи или своих блогах [3]. Людей, ведущих блог, называют *блоггерами* / *блогерами*. Совокупность всех блогов Сети принято называть *блогосферой*.

Блоги выполняют следующие функции:

- коммуникативную,
- самопрезентации,
- развлечения,
- сплочения и удержания социальных связей,
- мемуаров,
- саморазвития или рефлексии,
- психотерапевтическую.

В статье «Обучение в блогосфере» приводятся четыре преимущества блогов для учащихся:

1. Использование блогов помогает ученикам стать экспертами в изучаемой области. Чтобы найти информацию, которую можно использовать в интернет-дневнике (прокомментировать, покритиковать, сослаться), авторы блогов посещают множество сайтов по определенной тематике. Необходимость регулярной работы делает непрерывным процесс пополнения знаний учащихся по определенным темам.

2. Использование блогов усиливает интерес к процессу обучения. Новизна технологий является одним из мотивирующих факторов в обучении. Ученики сами управляют процессом своего обучения, занимаясь активным поиском информации и получая комментарии от других людей.

3. Использование блогов дает учащимся право принимать участие в общественной жизни. В процессе ведения блогов ученики быстро понимают, что их сообщения могут читать не только преподаватели и одноклассники/однокурсники. Блоги выводят выполняемые задания за рамки учебного процесса и взаимоотношений «преподаватель – ученик», позволяя всем желающим оценить и прокомментировать работы учащихся.

4. Использование блогов открывает новые возможности для работы в классе и за его пределами. Ведение блога позволяет каждому ученику принять участие в дискуссии, что открывает новые перспективы для обучения.

Популярностью в Интернете пользуются следующие массовые блог-платформы:

Российские:

- Живой журнал <http://www.livejournal.com/>
- LiveInternet.ru <http://www.liveinternet.ru/>
- Diary.ru <http://www.diary.ru/>
- Рамблер-Планета <http://planeta.rambler.ru/>
- Privet.ru <http://privet.ru/>
- Я.ру <http://my.ya.ru/>
- mylove.ru <http://mylove.ru/>

Зарубежные:

- Blogger <https://www.blogger.com/start>
- Wordpress <http://www.wordpress.com>, <http://ru.wordpress.org/>
- MySpace <http://www.myspace.com/>
- Facebook <http://www.facebook.com/>

Twitter (от англ. *twit* – «щебетать», «болтать») – Интернет-сайт, представляющий собой систему микроблогов, позволяющий пользователям

отправлять короткие текстовые заметки (до 140 символов), используя веб-интерфейс, SMS, службы мгновенных сообщений или сторонние программы-клиенты [3]. Пользователей твиттера иногда называют *твиттерьянами* и *тви́тлами*, также иногда используется обращение *тви*. Благодаря сайту Twitter в Интернете появился новый способ общения «твиттинг» (от англ. *twitting*).

Сайт Twitter может быть использован в языковом обучении, чтобы помогать студенту фокусироваться на умении писать грамотно и кратко. Учащиеся могут читать, что пишут другие, а также принимать участие в twitter-дискуссиях. Подробно об использовании микроблогов, в частности сайта Twitter, при изучении немецкого языка как иностранного написано в блоге Ральфа Клётцке (<http://landeskunde.wordpress.com/ubersicht/>).

Вики (англ. *wiki*) – веб-сайт, структуру и содержимое которого пользователи могут изменять сообща с помощью инструментов, предоставляемых самим сайтом. Впервые термин «вики» для описания веб-сайта был использован в 1995 г. Уордом Каннингемом, разработчиком первой вики-системы WikiWikiWeb, который заимствовал слово гавайского языка, означающее «быстрый». Позже этому слову была придумана английская расшифровка *What I Know Is...*

Технология вики может использоваться в качестве – средства для организации совместной работы над коллективными проектами (коллективное создание творческих работ: сказок, стихотворений, эссе);

- своеобразной электронной доски, на которой может писать целая группа;
- баз данных – хранилищ коллективного опыта;
- а также для предоставления, расширения учебных материалов.

Известнейший вики-сайт – Википедия. На основе данной технологии были разработаны также сайты Викиверситет, Викисловарь, Викитека и многие другие. Список некоторых сайтов на основе технологии вики с адресами в Интернете представлен в моём блоге в разделе «Сервисы Веб 2.0: общая информация» → «Вики» (<http://annapalkova.wordpress.com/allgemein/wiki/>).

Много полезной информации, посвященной применению технологии вики (а также других сервисов Веб 2.0) в сфере DaF (Deutsch als Fremdsprache), можно найти в немецкоязычном блоге Ральфа Клётцке (<http://landeskunde.wordpress.com/ueber-daf-wikis/>).

Веб-квест (англ. *WebQuest* / *webquest*) в педагогике – проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета. Вообще Quest в переводе с английского языка – это продолжительный целенаправленный поиск, который может быть связан с приключениями или игрой; также служит для обозначения одной из разновидностей компьютерных игр.

Разработчиками веб-квеста как учебного задания являются Bernie Dodge и Tom March. Тематика веб-квестов может быть самой разнообразной, проблемные задания могут отличаться степенью сложности. Результаты выполнения веб-квеста в зависимости от изучаемого материала могут быть представлены в виде устного выступления, компьютерной презентации, эссе, веб-страницы и т.п.

Использование веб-квестов и других заданий на основе ресурсов Интернета в обучении языку требует от учащихся соответствующего уровня владения языком для работы с аутентичными ресурсами. В связи с этим эффективная интеграция веб-квестов в процесс обучения иностранным языкам возможна в тех случаях, когда веб-квест является творческим заданием, завершающим изучение какой-либо темы и сопровождается тренировочными лексико-грамматическими упражнениями.

Более подробная информация имеется на сайте «Информационные технологии в обучении языку», разработанном Лабораторией прикладной лингвистики и информационных образовательных технологий, Институтом дистанционного образования, Новосибирским государственным техническим университетом (<http://www.itlt.edu.nstu.ru/webquest.php>). На этом сайте собрана также коллекция учебных веб-квестов по различной тематике.

Далее приведены адреса некоторых порталов, где можно найти, создать, разместить веб-квест (так называемые генераторы, шаблоны веб-квестов):

<http://webquest.org> (на английском языке)

<http://www.zunal.com/> (на английском языке)

<http://wizard.webquests.ch> (на немецком языке)

В качестве примера веб-квеста мне хотелось бы привести проект «Граффити в Берлине», разработанный мной на семинаре Гёте-института в Берлине «Digitale Medien im Deutschunterricht: Aufbau-seminar» и опробованный в рамках лекционно-семинарского курса «Internet-Sprache als eine neue Varietät der deutschen Gegenwartssprache». Проект представляет собой задания для студентов в форме **веб-квеста**, размещенного в Интернете по адресу www.graffitiinberlin.wordpress.com. Студенты выполняют индивидуальные и групповые задания по темам «Jugendkultur», «Graffiti-Formen», «Graffitibox Summer Jam», «East Side Gallery», готовят презентации с фотографиями граффити в Берлине, разрабатывают собственный граффити-проект, посвященный объединению Германии. Некоторые примеры студенческих работ размещены на сайтах SlideShare и YouTube.

Презентации с примерами граффити в Германии:

http://www.slideshare.net/anna_pal/graffiti-in-deutschland

http://www.slideshare.net/anna_pal/graffiti-in-berlin-7303410

Собственные проекты, посвященные объединению Германии:

http://www.slideshare.net/anna_pal/projekt-graffiti

<http://www.youtube.com/watch?v=xCo2UYqqjY>

Подкастинг (англ. *podcasting*, от iPod и англ. *broadcasting* – повсеместное, широкоформатное вещание) – процесс создания и распространения подкастов, т.е. звуковых или видеопередач, во Всемирной сети. Как правило, подкасты имеют определенную тематику и периодичность издания.

Новым в системе подкастинга является то, что данные не нужно скачивать с сайта по отдельности и постоянно контролировать, появилось ли что-то новое на интересующем Вас сайте. Вместо этого Вы можете бесплатно оформить

подписку и с этого момента автоматически получать новую информацию на Ваш компьютер или MP3-плеер. Для этого нужно загрузить соответствующее программное обеспечение, например, iTunes или Juice, которое будет регулярно проверять сайты и загружать новые аудио- или видео-файлы на компьютер / MP3-плеер.

Ссылки на некоторые англо- и немецкоязычные подкасты также есть в блоге «Интернет-технологии в образовательном процессе».

Полезными при изучении иностранного языка могут оказаться и многие другие сервисы Веб 2.0, в частности:

Skype: программа используется для установления связи между абонентами Skype, находящимися в любой точке мира (чат, голос, видео); для пересылки файлов любого объема с максимально возможной скоростью; для организации телефонных конференций с несколькими собеседниками. В последнее время программа Skype активно используется в образовании. В онлайн-обучении программу Skype можно использовать для установления связи между учащимися, которые могут находиться на большом расстоянии друг от друга. Коммуникация участников может проходить в форме голосового чата. При наличии веб-камер у учащихся они могут видеть друг друга во время общения.

YouTube: сервис, предоставляющий услуги по размещению видеоматериалов.

Google Docs: бесплатный онлайн-офис, включающий в себя текстовый, табличный процессор и сервис для создания презентаций, а также интернет-сервис хранения файлов с функциями файлообмена, разрабатываемый компанией Google. Это веб-ориентированное программное обеспечение, т. е. программа, работающая в рамках веб-браузера без инсталляции на компьютер пользователя. Документы и таблицы, создаваемые пользователем, сохраняются на специальном сервере Google или могут быть экспортированы в файл. Это одно из ключевых преимуществ программы, так как доступ к введенным данным может осуществляться с любого компьютера, подключенного к Интернету (при этом доступ защищён паролем). Google Docs предлагает онлайн-версию Word,

Excel и PowerPoint, что дает возможность одновременной совместной работы. Несколько пользователей могут работать одновременно в одном документе и видеть любые изменения, сделанные другими пользователями.

Google Maps: набор приложений, построенных на основе бесплатного картографического сервиса и технологий, предоставляемых компанией Google; сервис представляет собой карту и спутниковые снимки всего мира, что даёт ученикам / студентам возможность виртуально посетить любое место во время занятий, проложить маршрут или провести виртуальную экскурсию.

Second Life: многопользовательская онлайн-игра, представляющая собой трехмерный виртуальный мир с миллионами пользователей; Second Life – это не столько игра в обычном понимании, сколько виртуальное пространство с определёнными свойствами; Second Life и другие виртуальные миры позволяют студентам изучать иностранный язык, общаясь в одном пространстве с другими учащимися и носителями языка.

Moodle (модульная объектно-ориентированная динамическая учебная среда): свободная система управления обучением, распространяющаяся по лицензии компании GNU GPL. Система ориентирована прежде всего на организацию взаимодействия между преподавателем и учащимися. Учебные курсы, размещенные в системе Moodle, могут включать такие учебные материалы, как аннотации курсов, список информационных ресурсов, задания, темы для обсуждений, а также тесты, анкеты, опросы и т.п. Система Moodle переведена на десятки языков, в том числе и русский, и используется почти в 50 тысячах организаций из более чем 200 стран мира.

Таким образом, благодаря Интернету в современном обществе произошла существенная трансформация пространственно-временных границ образовательного процесса в целом, что приводит к усиленному развитию дистанционных, опосредованных форм обучения, дополняющих и расширяющих возможности традиционного образования. Происходит усиление социализации всего образовательного процесса. Пользователи Интернет-ресурсов – как преподаватели, так и ученики приобретают новые «социальные

статусы», становясь «про-требителями» (термин «про-требитель» (англ.: *prosumer*) образовался путем сочетания усеченных основ двух существительных «производитель» (англ.: *producer*) и «заказчик» (англ.: *consumer*), ср. также термины Wreader = Writer + Reader (англ.), Prosument = Produzent + Konsument (нем.).

Вопросы для самоконтроля:

1. Понятия «Веб 2.0» «сервисы Веб 2.0», «интернет-технологии».
2. Базовые принципы Веб 2.0.
3. Классификация социальных сервисов Веб 2.0.
4. Блог как один из социальных сервисов Веб 2.0.
5. Вики как один из социальных сервисов Веб 2.0.
6. Подкаст как один из социальных сервисов Веб 2.0.

Тема 4. Современные учебные интернет- ресурсы в обучении иностранному языку

Лекция 4

Аннотация: в данной теме рассматриваются учебные интернет-ресурсы, такие как хотлист (hotlist), трежа хант (treasure hunt), сабджект сэмпла (subject sampler), мультимедиа скрэпбук (multimedia scrapbook), и вебквест (webquest) дается их описание и пример оформления.

Ключевые слова: учебные интернет-ресурсы, хотлист (hotlist), трежа хант (treasure hunt), сабджект сэмпла (subject sampler), мультимедиа скрэпбук (multimedia scrapbook), и вебквест (webquest).

Методические рекомендации по изучению темы.

Вначале необходимо изучить лекционный материал с определениями основных понятий. После этого следует выполнить творческое задание (в конце темы) и презентовать его на занятии на иностранном языке.

Источники информации:

1. Сысоев П.В., Евстигнеев М.Н. Внедрение новых учебных Интернет-материалов в обучение иностранному языку (на материале английского языка и страноведения США). // Интернет-журнал «Эйдос». – 2008. – Режим доступа: <http://www.eidos.ru/journal/2008/0201-8.htm>. – Дата обращения: 25.10.2011.

2. Драгунова А.А. Учебные интернет-ресурсы как средство формирования профессиональной иноязычной коммуникативной компетенции студентов // Ярославский педагогический вестник – 2011. - №1.

3. Палкова А.В. Применение сервисов Веб 2.0 в преподавании иностранных языков // Преподавание иностранных языков в мультимедийном пространстве: сб. науч. ст. – Тверь: Твер. гос. ун-т, 2012. – С. 69-85

4. Воробьев, Г.А. Веб-квест технологии в обучении социокультурной компетенции: дис. канд. пед. наук / Воробьев Г.А. – Пятигорск, 2004.

Вопросы для изучения:

1. Хотлист (hotlist).
2. Трежа хант (treasure hunt).
3. Сабдъект сэмпла (subject sampler).
4. Мультимедиа скрэпбук (multimedia scrapbook).
5. Вебквест (webquest).

В англоязычной литературе выделяются пять видов учебных Интернет-материалов (переведены П.В. Сысоевым на русский язык посредством транслитерации): *хотлист* (hotlist), *трежа хант* (treasure hunt), *сабдъект сэмпла* (subject sampler), *мультимедиа скрэпбук* (multimedia scrapbook), и *вебквест* (webquest). Мы целенаправленно использовали транслитерацию при переводе этих терминов на русский язык, ибо, во-первых, именно с помощью транслитерации в русский язык вошли все другие компьютерные термины (например, ноутбук, мультимедиа, чат, блог, сайт и т.п.), во-вторых, использование транслитерации поможет избежать понятийной путаницы при работе с зарубежными методическими материалами. Раскроем структуру и методическое содержание каждого из пяти видов учебных Интернет-материалов.

Хотлист от английского “hotlist” – «список по теме» представляет собой список Интернет сайтов по изучаемой теме. Его достаточно просто создать и он может быть полезен в процессе обучения. Хотлист не требует времени на поиск необходимой информации. Всё, что нужно – это лишь ввести ключевое слово в поисковую систему Интернета и вы получите нужный хотлист.

В связи с лимитированным объемом лекции в качестве иллюстрации мы представляем лишь несколько сайтов, чтобы у читателя сложилось общее представление о том, что собой представляет каждый из видов учебных Интернет-материалов. На практике количество сайтов по каждому вопросу может быть значительно больше.

Например,

Hotlist

*An Internet Hotlist on
Top Tourist Attractions of Istanbul*

Introduction:

Here you can see a carefully prepared list of sites that will present you the most popular places of interest of Istanbul.

Ø **This webpage will introduce you with the most visited historical monuments of Istanbul - [english.istanbul](#)**

Ø **This link will present you a list of the 10 best sights of Istanbul - [theguardian](#)**

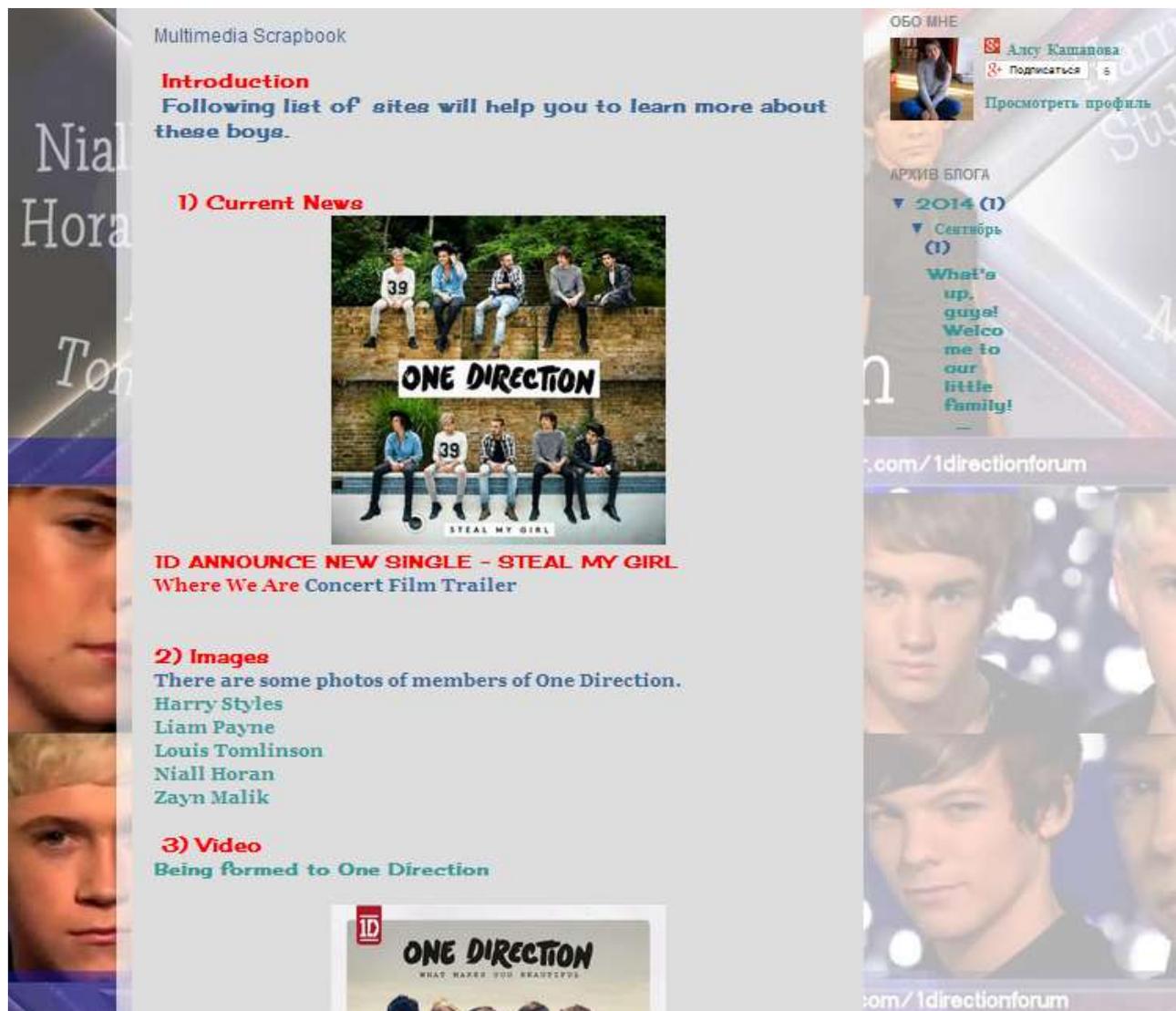
Ø **This site will provide you with dozens of high quality 3D panoramas - [3dmekanlar](#)**

Ø **Here you will find 35 facts about Istanbul. These pieces of advice will surely be useful - [weekendnotes](#)**

Мультимедиа скрэпбук от английского “multimedia scrapbook” – «мультимедийный черновик» представляет собой своеобразную коллекцию мультимедийных ресурсов. В скрэпбуке содержатся ссылки на **текстовые сайты, фотографии, аудиофайлы и видеоклипы, графическую информацию и очень популярные сегодня анимационные виртуальные туры.** Все файлы

скрэпбука могут быть легко скачаны учащимися и использованы в качестве информационного и иллюстративного материала при изучении определенной темы.

Например,



Трежа Хант от английского “treasure hunt” – «охота за сокровищами» – во многом напоминает хотлист. Он содержит ссылки на различные сайты по изучаемой теме. Единственное отличие заключается в том, что каждая из ссылок содержит вопросы по содержанию сайта. С помощью этих вопросов учитель направляет поисковую деятельность учащихся. В конце трежа ханта учащимся может быть задан один более общий вопрос на целостное понимание темы. Развернутый ответ на него будет включать ответы на предшествующие более детальные вопросы по каждому из сайтов.

Например,

Way to Self-Analysis

Main page

Hotlist

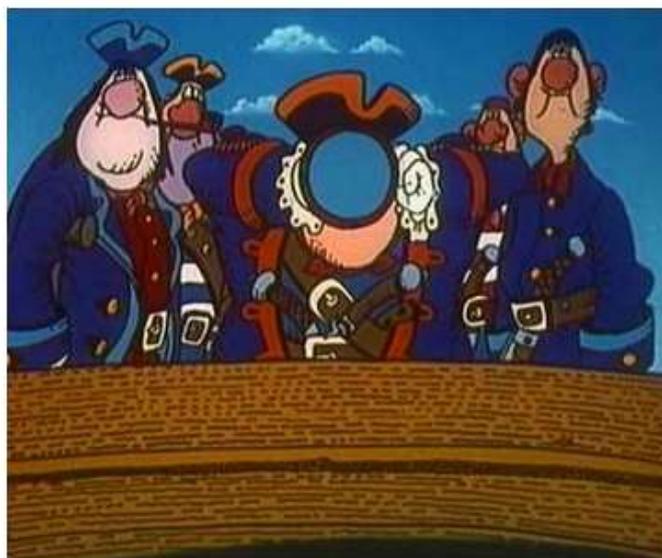
Multimedia scrapbook

Treasure Hunt

Subject sampler

Webquest

Treasure Hunt



Small independent research

Introduction: There are some questions for you on this page. Answer every question using information below. You can work alone or in pairs

- How many processes can brain do per second?
What is the difference between logical fallacy and cognitive bias?
What is cognitive dissonance?
What is "Gambler's fallacy"?
What is "Post-Purchase Rationalization"?

Situations when your brain deceives you

- What is the difference between four types of temperaments?
Who discovered these types?
In which era?
What is your temperament?

Сабджект сэмпла - от английского "subject sampler" стоит на следующей ступени сложности по сравнению с трежа хантом. Здесь также содержатся ссылки на текстовые и мультимедийные материалы сети Интернет (фотографии, аудио- и видеоклипы, графическую информацию). После изучения каждого

аспекта темы учащимся необходимо ответить на вопрос. Главной особенностью сабджект сэмпла является то, что получение информации должно строиться на эмоциональном уровне. Необходимо не просто ознакомиться с материалом, но и выразить и аргументировать свое собственное мнение по изучаемому вопросу. Активность учащихся здесь довольно велика. Возможно обсуждение мнений с другими учащимися группы. При групповой работе необходимо будет разбить одну тему на несколько аспектов. После обсуждения своего аспекта в группе учащиеся могут представить результаты своего обсуждения всему классу.

Например,

Way to Self-Analysis

Main page

Hotlist

Multimedia scrapbook

Treasure Hunt

Subject sampler

Webquest

Subject sampler



Themes for discussion

Introduction: content of this page is followed by some questions. You need to express your opinion on this point and give reasons why you think that. Work in pairs.

- How can the temperament influence person's life?
Learn your temperament(online test)
- Can we change our brain's opportunities?
Magazine Scientific American: discoveries in psychology
- What do you think is Freud always right about people's motivation?
Freud: Analysis of a mind(documentary)
- What kind of character is required for business?
Psychological aspects of making business
- What kind of partner are you searching for?
Article about relationships with opposite sex

Вебквест от английского “webquest” – «Интернет поиск» – самый сложный тип учебных Интернет-материалов. Он включает в себя все компоненты четырех

указанных выше материалов и предполагает проведение проекта с участием всех учащихся. Прежде чем разделить учащихся на группы, весь класс знакомится с общими сведениями по изучаемой теме, тем самым погружается в проблему предстоящего проекта. Учитель отбирает ресурсы сети Интернет и классифицирует их так, чтобы каждая группа ознакомилась лишь с одним проблемным аспектом темы. После изучения, обсуждения и полного понимания конкретной проблемы в каждой первичной группе учащиеся перегруппировываются так, чтобы во вновь образованных группах было по одному представителю из каждой первичной группы. В процессе обсуждения все учащиеся узнают друг от друга уже все аспекты обсуждаемой проблемы. При таком обсуждении учащиеся должны высказывать свое собственное мнение, делать выводы, прогнозировать дальнейший возможный ход действия (если это приемлемо). В ходе решения вебквеста через изучение материала и его обсуждение обучающиеся должны ответить на один общий вопрос дискуссионного характера.

Вебквест – это не что иное, как сценарий организации проектной деятельности учащихся по любой теме.

Структура веб-квеста:

- Introduction (Введение) - краткое описание темы веб-квеста;
- Task (Задание) - формулировка проблемной задачи и описание формы представления конечного результата;
- Process (Выполнение) - описание последовательности действий, ролей и ресурсов, необходимых для выполнения задания (ссылки на интернет-ресурсы и любые другие источники информации), а также вспомогательные материалы (примеры, шаблоны, таблицы, бланки, инструкции и т.п.), которые позволяют более эффективно организовать работу над веб-квестом;
- Evaluation (Оценивание) - описание критериев и параметров оценки выполнения веб-квеста, которое представляется в виде бланка оценки. Критерии оценки зависят от типа учебных задач, которые решаются в веб-квесте;

- **Conclusion (Заключение)**- краткое и точное описание того, чему смогут научиться учащиеся, выполнив данный веб-квест. Здесь должна прослеживаться взаимосвязь с введением.

Например,

Webquest

Introduction: activity is the key to everything. Let's try to build your future self.
Project "Who I want to be 20 years from now"

Task: create a blog that depicts your model future. Work individually

Process:

1STEP

Find a person who is a prime example for you (your parent, famous person, friend and so on). Make a PowerPoint Presentation about him. It should include reasons why you have chosen him; his biography; his achievements; his secrets of success

Biographies of famous people

Biographies of modern famous people

2STEP

Find professions that are necessary now and those that will be required in future. Make two diagrams in PowerPoint. Compare them

In demand now

Necessary for the next decade

10 future jobs

3STEP

Write a list of your own wishes. Make a plan how to fulfil them. Submit as a Gantt diagram

Gantt diagram

4STEP

Pass Hunter Ammon's psychological test. Think over results. Maybe you lack something? What are your good points?

More tests online

5STEP

Write an essay about yourself in 20 years. Describe your job, family, home and so on in 200-250 words

6STEP

Ask your friend to interview your parents and close friends about their view of you in 20 years. Read it. Is there something new for you?

Evaluation: Everything is done thoroughly without spelling mistakes –**excellent**

There are only 5 tasks done perfectly/Project lack one task/There are 5 spelling mistakes in whole webquest –**good**

There are only 4 tasks quite done/more than 5 spelling mistakes-**fair**

Every task are half-baked/less than 4 tasks/half of written has spelling mistakes-**poor**

Conclusion: Now you know what your ideal future is; how to plan your life; how to set goals; also your language and analytical skills improved

Вполне очевидно, что каждый из пяти видов учебных Интернет-материалов вытекает из предшествующего, постепенно усложняясь и тем самым позволяя решать более сложные учебные задачи. Хотлист и мультимедиа

скрэпбук направлены на поиск, отбор, классификацию информации. Трэжа хант, сабдъект сэмпла и вебквест уже содержат элементы проблемного обучения.

Учебные Интернет-материалы позволят:

- подобрать текстовый, графический, фото-, аудио- и видеоматериал (при необходимости отражающий различные взгляды) по изучаемым темам;
- организовать в группах и целом классе обсуждение (дебаты) насущных культурных и социально-острых проблем;
- провести лингвистический анализ устного и письменного дискурса носителей языка (представителей различных социальных групп, носителей диалектов и акцентов);
- организовать внеурочную и внеклассную проектную деятельность учащихся;
- создать благоприятные условия для учащихся с высоким уровнем иноязычной коммуникативной компетенции, общей культуры и серьезными намерениями в отношении продолжения гуманитарно-филологического образования в полной мере реализовать свой интеллектуальный потенциал.

Творческое задание:

Используя сервис Веб 2.0 Google Blogger (Руководство пользователя по работе с Google Blogger <https://support.google.com/blogger/answer/1623800?hl=ru>), вам необходимо создать прототип «электронного кабинета» будущего учителя иностранного языка (блог), где:

- выбрать для своего блога название и адрес;
- используя инструмент Настройки блога – Описание, разместить информацию о себе, цель создания блога и аннотацию к содержанию;
- на главной странице блога в виде Сообщения опубликовать приветствие для ваших читателей и учащихся;

- создать и разместить хотлист, мультимедиа скрэпбук, трежа хант (минимум 4 ссылки, не менее 5 вопросов к каждой из ссылок), сабжект сэмпла (не менее 5 вопросов), вебквест на отдельных страницах блога;

- используя инструменты Дизайн и Шаблон оформить ваш блог в соответствии с его содержанием.

Выбор темы блога – свободный, НО:

информация в блоге, ссылки на интернет-ресурсы, использованные материалы – на иностранном языке!!!

Тема 5. Онлайн-сервисы для создания тестов и организации тестирования

Лекция 5

Аннотация: в данной теме рассматриваются понятия «педагогическое тестирование» и «педагогический тест», проводится сравнительная характеристика между традиционным и адаптивным тестом, описываются преимущества и недостатки проведения педагогического тестирования, проводится анализ различных онлайн-сервисов для создания тестов и организации тестирования.

Ключевые слова: педагогическое тестирование, педагогический тест, традиционный тест, адаптивный тест, онлайн-тестирование.

Методические рекомендации по изучению темы.

Вначале необходимо изучить лекционный материал с определениями основных понятий. После этого следует выполнить творческое задание (в конце темы) и презентовать его на занятии на иностранном языке.

Источники информации:

1. Аванесов В. С. Композиция тестовых заданий. — М., Центр тестирования, 2002.

2. Зорин С. Ф. Разработка автоматизированной системы контроля знаний студентов по дисциплине «Экономика предприятия». МГВМИ, 2007.

3. Майоров А. Н. Теория и практика создания тестов для системы образования: Как выбирать, создавать и использовать тесты для целей образования. М: Интеллект-Центр, 2002.

4. Морев И. А. Образовательные информационные технологии. Часть 2. Педагогические измерения: Учебное пособие. — Владивосток: Изд-во Дальневост. ун-та, 2004.

Вопросы для изучения:

1. Педагогическое тестирование и педагогический тест.
2. Типология тестов.
3. Преимущества и недостатки педагогического тестирования.
4. Онлайн-сервисов для создания тестов и организации тестирования.

Педагогическое тестирование — это форма измерения знаний учащихся, основанная на применении педагогических тестов. Включает в себя подготовку качественных тестов, собственно проведение тестирования и последующую обработку результатов, которая даёт оценку обученности тестируемых.

Педагогический тест — это инструмент оценивания обученности учащихся, состоящий из системы тестовых заданий, стандартизированной процедуры проведения, обработки и анализа результатов.

Тесты можно классифицировать по различным признакам:

По целям — информационные, диагностические, обучающие, мотивационные, аттестационные;

По процедуре создания — стандартизованные, не стандартизованные;

По способу формирования заданий — детерминированные, стохастические, динамические;

По технологии проведения — бумажные, в том числе бумажные с использованием оптического распознавания, натурные, с использованием специальной аппаратуры, компьютерные;

По форме заданий — закрытого типа, открытого типа, установление соответствия, упорядочивание последовательности;

По наличию обратной связи — традиционные и адаптивные.

Традиционный тест содержит список вопросов и различные варианты ответов. Каждый вопрос оценивается в определенное количество баллов. Результат традиционного теста зависит от количества вопросов, на которые был дан правильный ответ. По мнению, Аванесова В. С., традиционный тест — система заданий, предъявляемая в порядке увеличения сложности в одно и то же время, с одинаковой системой оценивания для всех тестируемых.

Адаптивный тест – особый вид теста, в котором каждое последующее задание выбирается в зависимости от ответов на предыдущие задания. Последовательность заданий и их количество в таком виде теста определяется динамически. Самыми значимыми преимуществами компьютерного адаптивного тестирования перед традиционным являются:

1. возможность адаптации под уровень знаний тестируемого (не придется отвечать на слишком сложные или слишком простые вопросы);
2. экономия времени и сил за счет сокращения количества заданий (длина теста может быть уменьшена до 60%) без потери уровня достоверности.

Тестирование в педагогике выполняет три основные взаимосвязанные функции: **диагностическую, обучающую и воспитательную**:

Диагностическая функция заключается в выявлении уровня знаний, умений, навыков учащегося. Это основная и самая очевидная функция тестирования. По объективности, широте и скорости диагностирования, тестирование превосходит все остальные формы педагогического контроля.

Обучающая функция тестирования состоит в мотивировании учащегося к активизации работы по усвоению учебного материала. Для усиления обучающей функции тестирования могут быть использованы дополнительные меры стимулирования студентов, такие как: раздача преподавателем примерного перечня вопросов для самостоятельной подготовки, наличие в самом тесте наводящих вопросов и подсказок, совместный разбор результатов теста.

Воспитательная функция проявляется в периодичности и неизбежности тестового контроля. Это дисциплинирует, организует и направляет деятельность

учащихся, помогает выявить и устранить пробелы в знаниях, формирует стремление развить свои способности.

Преимущества и недостатки

По сравнению с другими формами контроля знаний тестирование имеет свои преимущества и недостатки.

Преимущества

Тестирование является более качественным и объективным способом оценивания, его объективность достигается путем стандартизации процедуры проведения, проверки показателей качества заданий и тестов целиком.

Тестирование — более справедливый метод, оно ставит всех учащихся в равные условия, как в процессе контроля, так и в процессе оценки, практически исключая субъективизм преподавателя. По данным английской ассоциации NEAB, занимающейся итоговой аттестацией учащихся Великобритании, тестирование позволяет снизить количество апелляций более чем в три раза, сделать процедуру оценивания одинаковой для всех учащихся вне зависимости от места проживания, типа и вида образовательного учреждения, в котором занимаются учащиеся.

Тесты — это более объёмный инструмент, поскольку тестирование может включать в себя задания по всем темам курса, в то время как на устный экзамен обычно выносятся 2-4 темы, а на письменный — 3-5. Это позволяет выявить знания учащегося по всему курсу, исключив элемент случайности при вытаскивании билета. При помощи тестирования можно установить уровень знаний учащегося по предмету в целом и по отдельным его разделам.

Тест — это более точный инструмент, так, например, шкала оценивания теста из 20 вопросов, состоит из 20 делений, в то время, как обычная шкала оценки знаний — только из четырёх.

Тестирование более эффективно с экономической точки зрения. Основные затраты при тестировании приходятся на разработку качественного инструментария, то есть имеют разовый характер. Затраты же на проведение теста значительно ниже, чем при письменном или устном контроле. Проведение

тестирования и контроль результатов в группе из 30 человек занимает полтора два часа, устный или письменный экзамен — не менее четырёх часов.

Тестирование — это более мягкий инструмент, они ставят всех учащихся в равные условия, используя единую процедуру и единые критерии оценки, что приводит к снижению предэкзаменационных нервных напряжений.

Недостатки

Разработка качественного тестового инструментария — длительный, трудоемкий и дорогостоящий процесс. Стандартные наборы тестов для большинства дисциплин ещё не разработаны, а разработанные обычно имеют очень низкое качество.

Данные, получаемые преподавателем в результате тестирования, хотя и включают в себя информацию о пробелах в знаниях по конкретным разделам, но не позволяют судить о причинах этих пробелов.

Тест не позволяет проверять и оценивать высокие, продуктивные уровни знаний, связанные с творчеством, то есть вероятностные, абстрактные и методологические знания.

Широта охвата тем в тестировании имеет и обратную сторону. Учащийся при тестировании, в отличие от устного или письменного экзамена, не имеет достаточно времени для сколько-нибудь глубокого анализа темы.

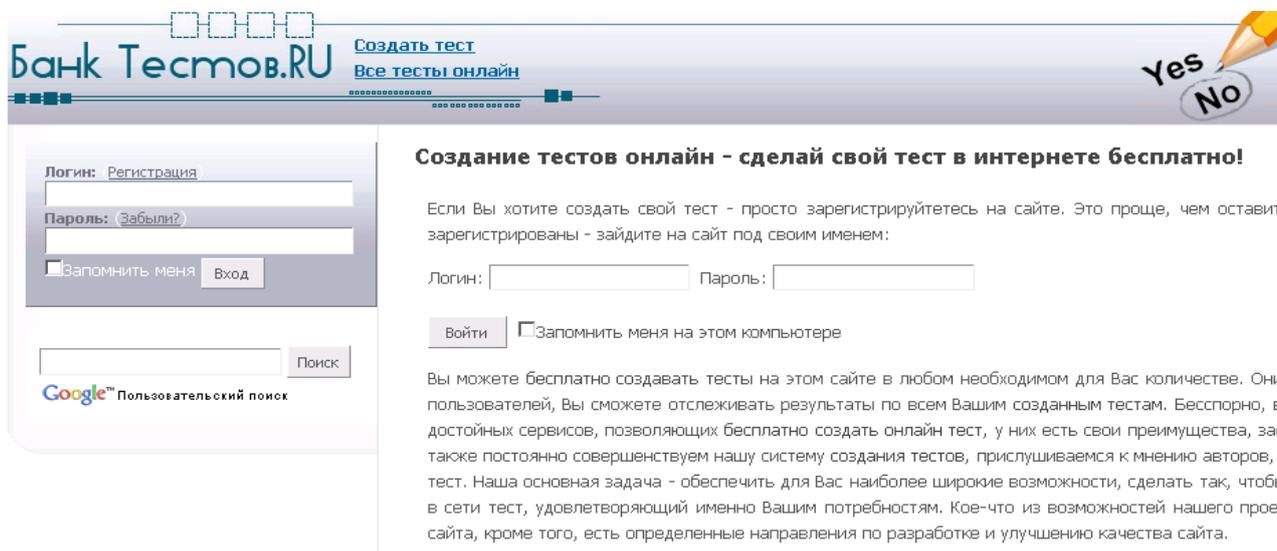
Обеспечение объективности и справедливости теста требует принятия специальных мер по обеспечению конфиденциальности тестовых заданий. При повторном применении теста желательно внесение в задания изменений.

В тестировании присутствует элемент случайности. Например, учащийся, не ответивший на простой вопрос, может дать правильный ответ на более сложный. Причиной этого может быть, как случайная ошибка в первом вопросе, так и угадывание ответа во втором. Это искажает результаты теста и приводит к необходимости учета вероятностной составляющей при их анализе.

Вашему вниманию предложены бесплатные сервисы, которые позволяют создавать, редактировать и проводить тестирование. Для создания тестов в большинстве сервисов вам необходимо зарегистрироваться. Все эти сервисы с

русскоязычным интерфейсом. Все эти сервисы имеют большие коллекции разнообразных тестов, которые вы также можете использовать в своей деятельности.

Сервис БанкТестов РУ <http://www.banktestov.ru/>



Создание тестов онлайн - сделай свой тест в интернете бесплатно!

Если Вы хотите создать свой тест - просто зарегистрируетесь на сайте. Это проще, чем оставить зарегистрированы - зайдите на сайт под своим именем:

Логин: Пароль:

Запомнить меня на этом компьютере

Вы можете бесплатно создавать тесты на этом сайте в любом необходимом для Вас количестве. Они пользователей, Вы сможете отслеживать результаты по всем Вашим созданным тестам. Бесспорно, в достойных сервисов, позволяющих бесплатно создать онлайн тест, у них есть свои преимущества, также постоянно совершенствуем нашу систему создания тестов, прислушиваемся к мнению авторов, с тест. Наша основная задача - обеспечить для Вас наиболее широкие возможности, сделать так, чтобы в сети тест, удовлетворяющий именно Вашим потребностям. Кое-что из возможностей нашего проек сайта, кроме того, есть определенные направления по разработке и улучшению качества сайта.

Здесь вы можете бесплатно создавать тесты в любом необходимом для Вас количестве. Они будут доступны онлайн для всех Ваших пользователей, Вы сможете отслеживать результаты по всем Вашим созданным тестам. Для того, чтобы **создать онлайн-тест** и разместить его в интернете, не требуются какие-то специальные знания. Вы через web-интерфейс **создаете тест** на сайте: создаете вопросы, ответы к ним с указанием правильных ответов или оценками зависимости от выбранных ответов. Также делаете варианты расшифровок результатов в зависимости от набранного количества баллов.

-Вы можете отслеживать результаты тестирований по всем созданным Вами тестам, по каждому человеку, например, своих учеников, сотрудников или потенциальных работников;

-Вы можете создавать графические вопросы и ответы, содержащие картинки;

-Ответы на вопросы могут быть неоднозначными, т.е. включать выбор нескольких возможных вариантов ответов на каждый вопрос;

-Каждый тест может содержать различные типы вопросов;

-По каждому тесту возможен не только суммарный подсчет баллов по всему тесту, но и по каждой категории вопросов в отдельности, что позволяет вести мониторинг результатов по нескольким разрезам, например, в одном тесте по математике можно отдельно отслеживать уровни владения операциями сложения и умножения.

Психологические тесты онлайн и оффлайн <http://tests.pp.ru>

ТЕСТЫ
Психологические тесты online и offline

Навигация : [Начало](#) > Конструктор тестов

Конструктор тестов предназначен для создания интерактивной проверки знаний по каким-либо предметам.

Конструируемые тесты состоят из следующих частей:

- Список вопросов, задаваемых тестируемому.
- Список вариантов ответов на вопросы.
- Список диагностик теста.
- Таблица для выбора одной из диагностик на основании с

Результатом работы *конструктора* будет страница, содер *сохранить эту страницу на вашем жестком диске для того **

Полученная страница с тестом может быть размещена на лю

Тесты создаются с помощью конструктора тестов. **Конструктор** не является универсальным. С его помощью можно создать тесты, имеющие predetermined structure and algorithm of work. If you want to create your own test, you first need to determine its type.

1. Опросники с ответами "да-нет".
2. Опросники с ответами "выбор из списка ответов".

Сервис Мастер-тест <http://www.master-test.net/>.

• создание тестов
• проведение онлайн тестирования

Мастер-Тест

Сервис для педагога

- Не тратьте время на проверку контрольных работ
- Сделайте процесс обучения интереснее
- Обучайте дистанционно
- Обменивайтесь опытом с коллегами

Вход в Мастер-Тест

Электронная почта:

Пароль:

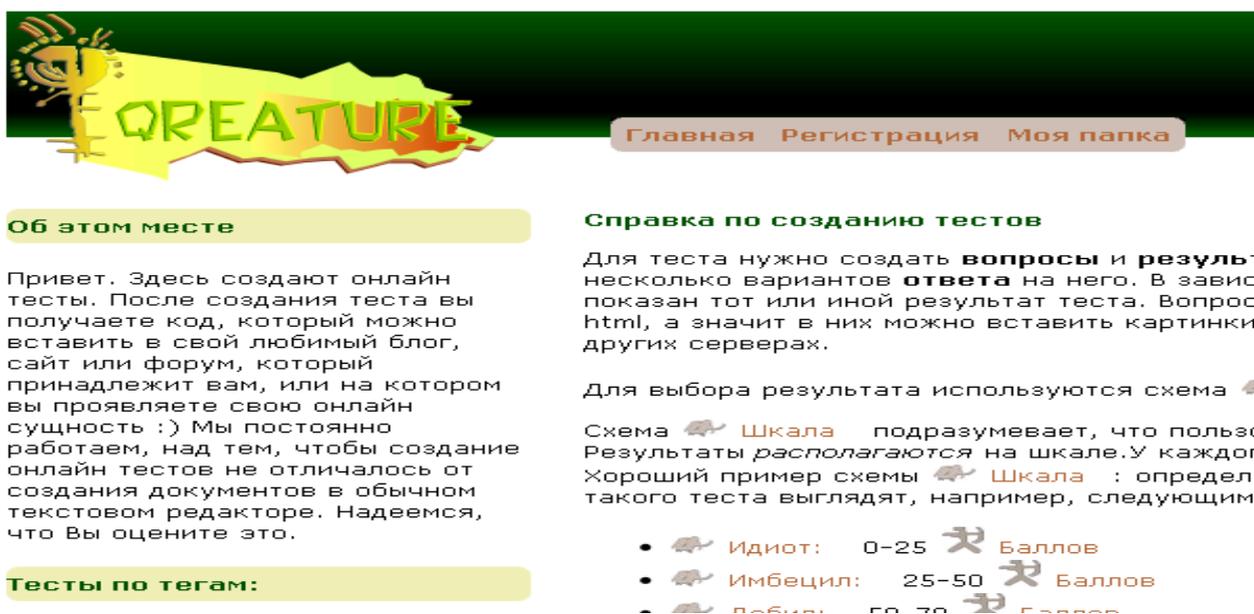
[Забыли пароль?](#)

Мастер-Тест — это бесплатный интернет сервис, который позволяет создавать тесты.

Вы можете создавать как онлайн-тесты так и скачать и проходить тест без подключения к интернету. И для этого Вам не нужно устанавливать на компьютер дополнительные программы.

Основная задача сервиса – помогать проводить интерактивное тестирование знаний студентов и учеников. Другие виды онлайн-тестов тоже можно создавать в этом сервисе. С примерами тестов можно познакомиться на сайте АНО «Достижение» <http://dostizenie.ucoz.ru/index/testy/0-22>

Сервис QREATURE <http://www.qreature.ru>



Об этом месте

Привет. Здесь создают онлайн тесты. После создания теста вы получаете код, который можно вставить в свой любимый блог, сайт или форум, который принадлежит вам, или на котором вы проявляете свою онлайн сущность :) Мы постоянно работаем, над тем, чтобы создание онлайн тестов не отличалось от создания документов в обычном текстовом редакторе. Надеемся, что Вы оцените это.

Тесты по тегам:

Справка по созданию тестов

Для теста нужно создать **вопросы** и **результ** несколько вариантов **ответа** на него. В зависимости показан тот или иной результат теста. Вопросы html, а значит в них можно вставить картинки, других серверах.

Для выбора результата используются схема 🐼

Схема 🐼 **Шкала** подразумевает, что пользы Результаты *располагаются* на шкале. У каждого Хороший пример схемы 🐼 **Шкала** : определите такого теста выглядят, например, следующим

- 🐼 **Идиот:** 0-25 🐼 Баллов
- 🐼 **Имбецил:** 25-50 🐼 Баллов
- 🐼 **Добряк:** 50-70 🐼 Баллов

Здесь создают онлайн тесты. После создания теста вы получаете код, который можно вставить в свой блог, сайт или форум. Создание онлайн-тестов не отличается от создания документов в обычном текстовом редакторе. Для теста нужно создать **вопросы** и **результаты**. После создания вопроса нужно сделать несколько вариантов **ответа** на него. В зависимости от ответов пользователя, ему будет показан тот или иной результат теста. Вопросы и результаты теста могут содержать теги html, а значит в них можно вставить картинки, музыку или видео, которые хранятся на других серверах.

Портал "Твой тест" <http://www.make-test.ru> - это автоматизированная система online тестирования знаний.

Создай свой тест

- Главная
- Регистрация
- Войти
- О проекте
- Гостевая
- Документация
- Контакты



Добро пожаловать
в online тест

Здравствуйте, Гость
Выполните авторизацию
Если Вы забыли логин и пароль

О проекте портала online тестирования "Твой тест"

Тест - это система проверочных заданий. специфической формы

Цель проекта "Твой тест" - предоставить Вам свободный инструмент для организации и проведения тестирования среди Ваших школьников, студентов, сотрудников и просто друзей. Все что требуется от Вас - это придумать вопросы с ответами и занести их в базу данных. Система "Твой тест" позволяет:

1. Создавать произвольное количество тестов с произвольным количеством вопросов;
2. Создавать пользователей (тестируемых);
3. Назначать пользователям произвольные тесты из ранее созданных;
4. Повторно назначать уже пройденные тесты и сравнивать результаты;
5. Задавать свой алгоритм анализа результатов тестирования знаний;
6. Просматривать результаты тестирования по каждому пользователю.

Конструктор тестов OnlineTestPad.

Онлайн конструктор тестов позволит вам легко и быстро создать любой тест любой сложности. Онлайн конструктор тестов - универсальный конструктор в режиме онлайн. С помощью него можно создавать тесты на различные темы: тестирование знаний учеников и студентов, психологическое тестирование, проведение опросов и др.

Возможности конструктора тестов OnlineTestPad:

1. Публикация / отмена публикации теста.
2. Доступ к тесту по кодовому слову.
3. Ограничение доступа к тесту по времени
4. Доступность теста в общем списке тестов.
5. Установка ограничения по времени на прохождение теста
6. Отображение текущего времени прохождения теста
7. Включение и выключение отображения номеров вопросов.
8. Свободное перемещение по вопросам.
9. Показ правильных ответов на вопросы при прохождении теста
10. Показ вопросов в случайной последовательности.
11. Возможность установки количества вопросов в тесте
12. Выбор режима прохождения теста: все вопросы сразу или по одному вопросу.
13. Показ progress bar при прохождении теста.
14. Гибкий подсчет результатов тестов.
15. Возможность построения графиков и гистограмм по результатам обработки теста.
16. Показ правильных ответов по результатам теста.
17. Возможность добавлять интерпретацию по результатам подсчета шкал.
18. Возможность добавлять регистрационные параметры теста (дата, число, список и т.п.) и использовать их для расчета.
19. Получение e-mail уведомлений о прохождении теста.

20. Выдача сертификата по результату теста с возможностью настройки собственного сертификата и правил выдачи.

Творческое задание:

Используя конструктор тестов OnlineTestPad (справочная информация об основах конструктора тестов OnlineTestPad <http://onlinetestpad.com/ru-ru/HelpSection/Basics-of-testmaker-2/Default.aspx>), вам необходимо создать тест по иностранному языку, соблюдая следующие требования:

1. Тест должен содержать минимум 20 вопросов.
2. Вставить свой тест в блог с помощью инструмента "Код вставки на сайт".
3. В тесте должно быть использовано не менее 8 типов вопросов (однозначный выбор, мультिवыбор, вставка текста, заполнение пропусков и др.)
4. Ваш тест должен быть пройден партнером по проекту с помощью личного кабинета Студента (student.onlinetestpad.com), и во вкладке **Студенты - Профиль студента** должны быть видны его результаты.
5. Вы должны быть осведомлены обо всех возможностях конструктора тестов OnlineTestPad и уметь ими пользоваться. (**Возможности - Конструктор тестов**).
6. Вопросы в тесте должны быть составлены правильно и корректно с учетом того, что ваши ученики видят тест в первый раз (добавление комментариев, подсказок и др.). Например, выбирая тип вопроса **Заполнение пропусков** или **Вставка текста**, учитывайте различные варианты написания текста (с союзом или без, запятые, заглавная или строчная буква), в противном случае ответ ученика будет зачтен как неверный.
7. Не создавайте вопросов, на которые вы сами ответить не можете.
8. Создавая вопрос "Ответ в свободной форме", не забудьте проверить его результаты и пересчитать баллы партнера по проекту с учетом набранных баллов.

Тема 6. Возможности эффективного применения презентаций в процессе обучения иностранным языкам

Лекция 6

Аннотация: в данной теме рассматривается метод использования компьютерных презентаций в процессе обучения иностранным языкам, проводится анализ различных оффлайн и онлайн-сервисов, предназначенных для создания презентаций, таких как MS PowerPoint, ZohoShow, Prezi.

Ключевые слова: компьютерная презентация, интенсификация учебного процесса, урок-презентация.

Методические рекомендации по изучению темы.

Вначале необходимо изучить лекционный материал с определениями основных понятий. После этого следует выполнить творческое задание (в конце темы) и презентовать его на занятии на иностранном языке.

Источники информации:

1. Вагина С.Г. Использование компьютерных презентаций на уроках английского языка // Фестиваль педагогических идей «Открытый урок»: электронный журнал. – URL: <http://festival.1september.ru/articles/580581/>
2. Беляева Л.А., Иванова Н.В. Презентация PowerPoint и ее возможности при обучении иностранным языкам, ИЯШ №4, 2008, с. 36.
3. Ариан М.А. и др. Методика преподавания иностранных языков: Общий курс.– Н.-Новгород: НГЛУ, 2004.-190с.
4. Аудио-визуальный метод/А.А.Миролюбова // Иностранные языки в школе.-2003.-№5.-С.22-23.
5. Интернет для учителей иностранного языка / С.Г.Никитенко//Учитель.-2002.-№5.-С.217-222.
6. Использование Интернета в обучении иностранным языкам /Л.А.Подопригорова // Иностранные языки в школе.-2003.-№5.-С.25-31.

Вопросы для изучения:

1. Преимущества использования компьютерных презентаций в учебном процессе.
2. Оффлайн и онлайн-сервисы, предназначенные для создания презентаций.

Компьютерные телекоммуникации все настойчивее проникают в различные сферы жизни современного общества: бизнес, финансы, средства массовой информации, науку и образование. На общем фоне развития телекоммуникаций в нашей стране постепенно проявляется и становится заметным процесс внедрения компьютерных технологий в сферу народного образования. Компьютерные телекоммуникации начинают постепенно осознаваться многими педагогами как один из инструментов познания мира.

Использование компьютерных технологий – требование времени.

Рассмотрим метод использования презентаций на уроках иностранного языка с целью его широкого применения в учебном процессе.

Остановимся на использовании компьютера для создания презентаций иностранного языка. Презентации можно использовать и на начальном этапе обучения, и на продвинутом.

Применение компьютерных презентаций в учебном процессе позволяет интенсифицировать усвоение учебного материала учащимися и проводить занятия на качественно новом уровне, используя вместо аудиторной доски проецирование слайд-фильмов с экрана компьютера на большой настенный экран.

Эффективность воздействия учебного материала на учащихся во многом зависит от степени и уровня иллюстративности материала. Визуальная насыщенность учебного материала делает его ярким, убедительным. Такие презентации позволяют:

- акцентировать внимание учащихся на значимых моментах излагаемой информации;

- создавать наглядные эффектные образцы в виде иллюстраций, схем, диаграмм, графических композиций и т. п.;
- воздействовать сразу на несколько видов памяти: зрительную, слуховую, эмоциональную и в некоторых случаях моторную.

Обладая такой возможностью, как интерактивность, компьютерные презентации позволяют эффективно адаптировать учебный материал под особенности обучающихся. Усиление интерактивности приводит к более интенсивному участию в процессе обучения самого обучаемого, что способствует повышению эффективности восприятия и запоминания учебного материала.

Использовать презентацию в учебном процессе можно на различных этапах урока, при этом суть ее как наглядного средства остается неизменной, меняются только ее формы, в зависимости от поставленной цели ее использования.

Существующие на рынке программного обеспечения средства построения презентаций позволяют без программирования в короткий срок создавать, и при необходимости изменять, компьютерные презентации. Одна из самых эффективных программ для создания презентаций – [Microsoft Power Point](#). Она позволяет учителю в короткие сроки создавать собственные презентации.

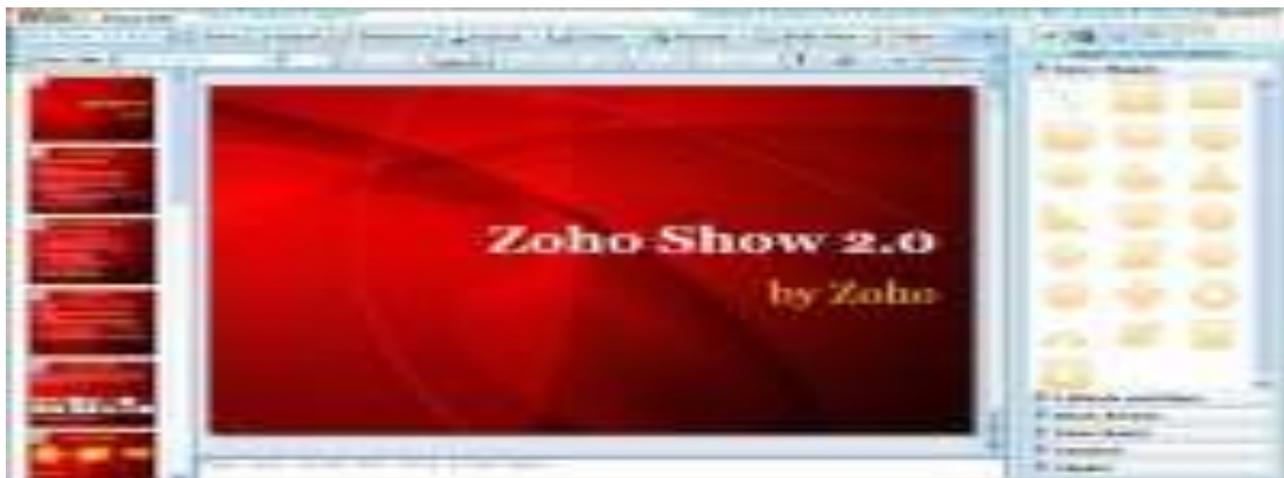
В своей педагогической практике мы широко используем презентации. Красочно оформленные презентации вызывают большой интерес у подростков. Они решают проблему использования наглядного материала. Например, если раньше приходилось вырезать и приклеивать картинки на доску, то сейчас с помощью Интернет можно найти картинки и рисунки и сразу вставить на слайд. Если картинок много, то оформить несколько слайдов. Детям очень нравятся презентации.

[Создание презентаций](#) требует творческого подхода со стороны учителя и хорошего знания компьютера, большой предварительной работы: создание слайдов, каждый из которых должен логически вписаться в структуру урока, подбор необходимого раздаточного и дидактического материала.

Презентация делает урок ярким, образным, наглядным, запоминающимся, эмоциональным. Создание уроков-презентаций является творческим стимулом для учителя. Презентации помогают пополнить базу методических разработок уроков. Работа с презентациями заставляет конкретизировать объемный материал, формулировать свои мысли кратко, систематизировать полученную информацию, представляя ее в виде краткого конспекта. Современный подросток сегодня хорошо владеет компьютером и, как показало анкетирование, много времени проводит у монитора. Задача современного педагога – использовать такую заинтересованность учащихся, направлять ее в нужное русло.

Но кроме оффлайн программ для создания презентаций, существуют и онлайн-сервисы.

Zoho Show



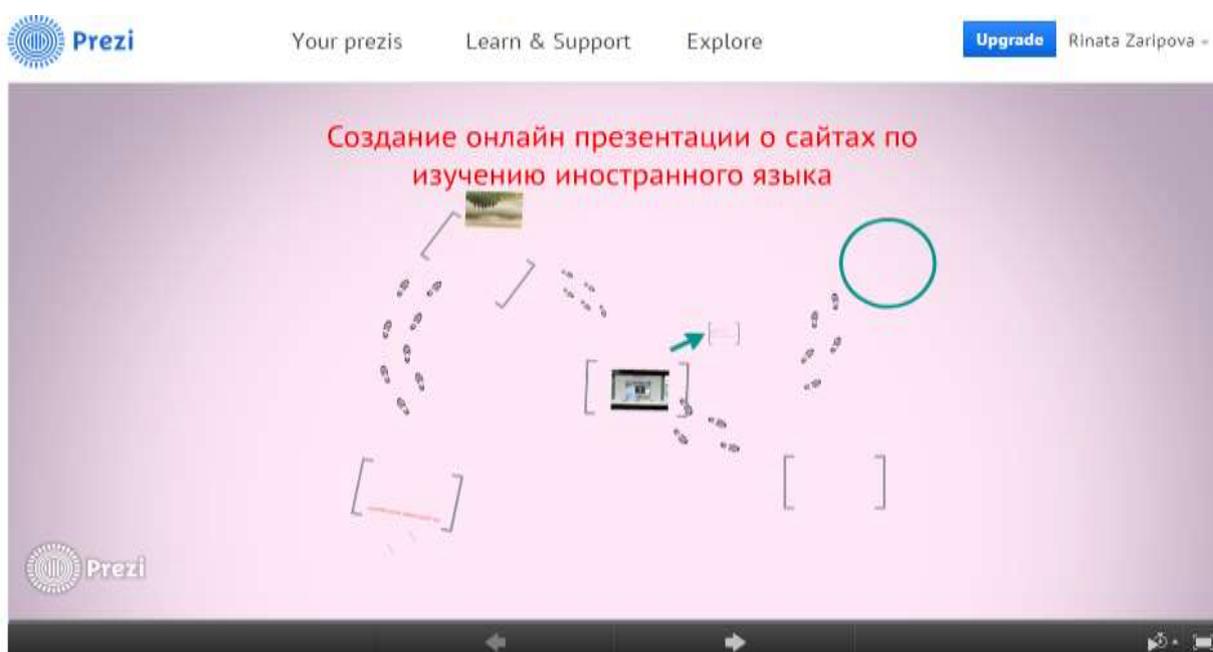
Zoho Show (<http://show.zoho.com>) – лёгкое в освоении и достаточно гибкое средство создания презентаций онлайн. Каждый пользователь, работавший с программой Power Point из пакета Microsoft Office, почувствует себя как дома - Zoho Show во многом напоминает Power Point как функционально, так и интерфейсом.

Сервис отлично подходит для создания строгих деловых презентаций, ориентированных на строгих деловых людей.

Для того, чтобы начать работу с Zoho Show, вам необходимо зарегистрироваться в Zoho либо воспользоваться своим аккаунтом в Google, Yahoo! или Facebook.

В том случае, если у вас имеются проблемы со знанием английского языка, мы рекомендуем вам воспользоваться практически аналогичным сервисом от Google – Google Docs (<https://docs.google.com/>). Функционально Zoho Show и Google Docs практически неотличимы, но Google Docs доступен и с русскоязычным интерфейсом.

Prezi



Prezi (<http://prezi.com>) – сервис с принципиально отличным от Zoho Show подходом к оформлению презентаций и к подаче материала. Созданные в Prezi презентации отличаются великолепным броским дизайном и не имеют ничего общего с презентациями, созданными в Power Point.

Prezi предлагает размещение всего материала презентации на одном большом листе с единым дизайном, а показ «слайдов» осуществляется эффектным перемещением виртуальной камеры. Это звучит довольно странно, но вам стоит только посмотреть предложенные на официальном сайте примеры презентаций – и вы влюбитесь в этот сервис навсегда. Заблудиться в богатом функционале не даст гибкая система подсказок.

Новаторский подход к дизайну и демонстрации – не единственные козыри Prezi. Возможности сервиса позволяют набить вашу презентацию любым медиа-контентом, после чего вы можете сохранить сделанную презентацию для оффлайн-просмотра, опубликовать её в блоге или на сайте, поражая коллег и целевую аудиторию стильным оформлением и эффектами. P.S. лучше один раз увидеть <http://prezi.com/6kkeb5cdgq-v/new-prezi-manual-in-russian/> (пример презентации от Prezi).

Творческое задание:

Используя онлайн-сервис **Prezi** (Руководство пользователя по работе с Prezi <http://oprezi.ru/o-prezi.html>), вам необходимо создать презентацию по теме: «Анализ веб-сайта для изучения иностранного языка» и представить ее для обсуждения на занятии.

1. Выбор веб-сайта осуществляется самостоятельно, либо выберете из представленных здесь: <http://www.englishteacherwebsites.com/resource-te.html>

2. Ваша презентация должна содержать следующую информацию:

- название веб-сайта, автор (introduction);
- уровень иностранного языка, необходимый для использования веб-сайта в обучении ИЯ;
- преимущества и недостатки веб-сайта;
- наличие теоретического материала;
- наличие практического материала: какие из навыков иностранного языка (аудирование, говорение, чтение, письмо) развиваются при использовании данного веб-сайта (показать на примерах);
- личное отношение к выбранному веб-сайту и стоит ли его использовать в изучении иностранного языка в школе или вузе.

3. Опубликовать созданную презентацию в блоге, используя **Embed code**.

Тема 7. Дидактические онлайн-игры

Лекция 7

Аннотация: в данной теме рассматривается метод использования дидактических игр в процессе обучения иностранным языкам, выделяются требования для создания дидактических игр, проводится анализ различных онлайн сервисов, предназначенных для создания дидактических онлайн-игр, таких как Zondle, PurpozeGames, Classtools.

Ключевые слова: дидактическая игра, интерактивная дидактическая игра.

Методические рекомендации по изучению темы.

Вначале необходимо изучить лекционный материал с определениями основных понятий. После этого следует выполнить творческое задание (в конце темы) и презентовать его на занятии на иностранном языке.

Источники информации:

1. Королева С.С. Использование интерактивных дидактических игр в обучении иностранному языку // квал. проект. – МГОУ им. Крупской. – 2011. – URL: <http://www.slideshare.net/sskorolyova/ss-13976724>

2. Амонашвили Ш. А. Психологические особенности усвоения второго языка младшими школьниками // Иностранные языки в школе. – 1986.- №2. – с.24-27.

3. Никитенко З. Н. Книга для учителя к учебному пособию «Начинаем изучать английский язык»/ З. Н. Никитенко, Е. И.Негневитцкая – М. : Просвещение, 2003. — 222с.

4. Рогова Г. В. Методика обучения английскому языку. 1- 4 классы: пособие для учителей и студентов пед. вузов / Г. В. Рогова, И. Н. Верещагина, Н. В. Языкова. – 4-е изд., дораб. – М. : Просвещение, 2008.—223с.

Вопросы для изучения:

1. Дидактическая игра: понятие и определение.
2. Требования к дидактической игре.
3. Интерактивные дидактические игры.

4. Онлайн-сервисы для создания дидактических онлайн-игр.

Дидактические игры как неотъемлемый компонент урока иностранного языка. Планируя уроки английского языка, нужно думать не только о том, чтобы ученики запомнили новые слова, ту или иную структуру, но и стремиться создать все возможности для развития индивидуальности каждого ребёнка. Чтобы поддержать интерес детей к предмету, нужно понять, какие приёмы работы могут увлечь ребят. Учителя иностранного языка, постоянно ищут резервы повышения качества и эффективности обучения иностранному языку. Главная задача - добиваться того, чтобы не пропадал интерес к изучению иностранного языка.

Большую помощь в решении данных вопросов оказывают игры. Их использование даёт хорошие результаты, повышает интерес ребят к уроку, позволяет сконцентрировать их внимание на главном - овладении речевыми навыками в процессе естественной ситуации, общения во время игры.

Дидактические игры, которые используют для расширения кругозора и познавательной деятельности, формируют определенные умения и навыки, необходимые для практической деятельности, в ходе их выполнения развиваются общеучебные умения и навыки, а также трудовые навыки. По мнению Д.Н. Узнадзе, "игра - форма психогенного поведения, т.е. внутренне присущего, имманентного личности".

Большинство же современных зарубежных авторов, таких, как Г. Хайд, Джозеф Ф. Каллахан, Дж. Оллер, Стивен П. Крацен, К. Ливингстоун выделяют следующие свойства дидактических (они их еще называют обучающими) игр:

- а) дидактические игры открыты, т.е. исход игры нельзя предугадать;
- б) они повторяемы, игру можно в любое время, прервать и начать заново;
- в) дидактические игры следуют определенным правилам, которые могут быть изменены участниками игры;
- г) дидактические игры должны приносить удовлетворение и радость.

Дидактическая игра - это не просто неотъемлемый компонент активного обучения. Ее значение шире. По своей природе и обучающему потенциалу игра выходит за рамки активного обучения, выступая необходимой стороной системы педагогической деятельности в целом.

Требования к дидактической игре

Из понимания значения дидактических игр вытекают следующие требования к ним:

1. Каждая дидактическая игра должна давать упражнения, полезные для умственного развития детей и их воспитания.

2. В дидактической игре обязательно наличие увлекательной задачи, решение которой требует умственного усилия, преодоления некоторых трудностей.

Дидактизм в игре должен сочетаться с занимательностью, шуткой, юмором. Увлечение игрой мобилизует умственную деятельность, облегчает выполнение задачи.

Воспитательная и развивающая ценность обучения в игровой форме заключается в содержании и направленности его на решении задач, поставленных педагогом. Игра – превосходный способ подстегнуть учеников, заставить их активно работать на уроке. После трудного устного упражнения или другого утомительного занятия веселая игра – это идеальная возможность расслабиться.

Игры помогают снять скованность, особенно если исключить из них элемент соревнования или свести его к минимуму. Застенчивый и слабый ученик почувствует себя более уверенно и будет участвовать в игре активнее, если цель игры – просто повеселиться, а не считать очки и выигрывать. Хотя элемент соревнования часто добавляет оживление и повышает активность, именно он создает большое психологическое давление на учеников, они боятся не справиться с заданием, что выводит из игры застенчивых и отстающих. Независимо от того, насколько динамичен учитель, всегда есть моменты ,когда

внимание учеников рассеивается. Быстрая, спонтанная игра повышает внимание, оживляет, улучшает восприятие.

Учащиеся обычно лучше запоминают то, что им было приятно делать. Поэтому игры позволяют запоминать глубоко и надолго. Игры делают процесс обучения, порой трудный и утомительный, веселым, а это усиливает мотивацию к учению.

Интерактивные дидактические игры

Современные педагогические технологии такие, как обучение в сотрудничестве, проектная методика, использование новых информационных технологий, Интернет - ресурсов помогают реализовать личностно-ориентированный подход в обучении, обеспечивают индивидуализацию и дифференциацию обучения с учётом способностей детей, их уровня облученности, склонностей. Существующие сегодня CD-ROM-диски позволяют выводить информацию в виде текста, звука и видеоизображения. Обучение с помощью компьютера дает возможность организовать самостоятельные действия каждого ученика.

При обучении аудированию, каждый ученик получает возможность слышать иноязычную речь, при обучении говорению каждый ученик может произносить фразы на иностранном языке в микрофон, при обучении грамматических явлений – каждый ученик может выполнять грамматические упражнения. Использование информационных технологий в образовании обусловлено серьезными объективными причинами. Они способны в несколько раз повысить эффективность обучения. Компьютерное обучение позволяет усваивать за единицу времени больше учебных понятий, повышение скорости усвоения материала – одна из самых сильных сторон информационных технологий, но далеко не единственная.

При рассмотрении процесса обучения в каждый отдельно взятый момент времени (на учебном занятии или во время выполнения домашних занятий), компьютер выступает только как средство обучения. Какое бы программное обеспечение на нем ни стояло, с какой бы учебной программой

обучающийся ни работал, он использует компьютер как любое другое средство обучения (например: кино и видеопроекторы, таблицы, схемы, карты и другие наглядные пособия). Однако ситуация полностью меняется, если мы рассматриваем процесс обучения в динамике (на протяжении какого-то промежутка времени). В этом случае компьютер берет на себя еще и функции учителя.

Программы, заложенные в компьютере, сами проводят оценку совершенных действий. В настоящее время на рынке средств обучения появилось много принципиально новых средств обучения. Имеется большое разнообразие не только учебно-методических комплектов, но и целых курсов на компакт-дисках. Их, естественно, можно использовать в различных учебных ситуациях, если четко понимать, как они могут вписаться в учебный процесс.

Существующие сегодня в продаже компьютерные обучающие программы по иностранным языкам не всегда отвечают основным требованиям школьных программ, они предназначены, в основном, для индивидуальных занятий, для самостоятельного изучения иностранных языков.

Уроки иностранного языка в компьютерном классе отличаются своим разнообразием, повышенным интересом учащихся к иностранному языку, эффективностью. Каждый ученик, проявляет свои умения, старается добиваться лучших результатов. Мультимедийные средства позволяют корректировать учебные планы исходя из интересов и возможностей отдельных учеников. Учащиеся могут использовать мультимедийные элементы в своих домашних работах (готовят презентации, проектные задания по определенным темам.)

Образовательный сайт Zondle <https://www.zondle.com> предоставляет бесплатные онлайн дидактические игры для начальной и средней школы. Возможны три уровня создания образовательного ресурса: Создание игры по шаблону; Создание авторского пакета; Создание игры с нуля. Конструктор позволяет создавать игры не только для индивидуальной работы ученика на компьютере, но и использовать большой экран для фронтальной и групповой работы или интерактивную доску.

защиты проектов, представления диаграмм, аналитических докладов, планирования мероприятий и т.д.

Для начала работы зарегистрироваться не нужно. Сервис на английском языке, но поддерживает кириллицу.

Творческое задание:

Используя готовые шаблоны онлайн-сервиса ClassTools (Руководство пользователя к созданию дидактических онлайн-игр <https://sites.google.com/site/badanovweb2/home/classtools-net>), создать 5 различных дидактических игр.

1. Разработать мини-планы уроков по иностранному языку, в которых отразить применение созданных вами дидактических игр.
2. Опубликовать созданные игры в блоге, используя **Embed code**.

Тема 8. Интерактивные приложения LearningApps для поддержки учебного процесса

Лекция 8

Аннотация: в данной теме рассматривается онлайн-сервис LearningApps, его интерактивные приложения, структура и возможности.

Ключевые слова: интерактивные модули, интерактивные приложения.

Методические рекомендации по изучению темы.

Вначале необходимо изучить лекционный материал с определениями основных понятий. После этого следует выполнить творческое задание (в конце темы) и презентовать его на занятии на иностранном языке.

Источники информации:

1. Сидоров С.В. Инструменты LearningApps.org [Электронный ресурс] // Сидоров С.В. Сайт педагога-исследователя. – URL: <http://si-sv.com/blog/2013-08-02-47> (дата обращения: 20.10.2014).
2. Смирнова М.А. Конструктор интерактивных заданий LearningApps.org // Блог участника Смирнова М.А. – URL: <http://www.nachalka.com/learningapps>

Вопросы для изучения:

1. Понятие LearningApps.org
2. Структура LearningApps.org.

LearningApps.org – это приложение Web 2.0 для поддержки учебного процесса с помощью интерактивных модулей (приложений, упражнений). Данный онлайн-сервис позволяет создавать такие модули, сохранять и использовать их, обеспечивать свободный обмен ими между педагогами, организовывать работу обучающихся (в том числе, и по созданию новых модулей).



Родной язык LearningApps.org – немецкий, но на сайте реализована мультязычная поддержка. Буду честным до конца: не все фразы нашли своего переводчика, поэтому далее в этом и следующих постах я переведу, как смогу, хотя бы названия тех шаблонов и инструментов, которые даже в русской версии написаны не по-русски.

Разобраться с функционалом и навигацией очень просто. Для этого достаточно нажать **Показать разъяснения** на главной странице и потом кликать в появившейся табличке **Далее** или **Назад**. По вашим кликам табличка будет перемещаться по пунктам меню и разделам сайта, объясняя возможности каждого из них.

Условно все разновидности интерактивных модулей, доступные на данном сайте, можно разделить на шаблоны и инструменты. Шаблоны предназначены для разработки упражнений и игр. Они предполагают наличие заданий, условий выполнения, правильных ответов и чётко определённых действий со стороны ученика.

Шаблоны сгруппированы по структурно-функциональному признаку:

Selection – упражнения на выбор правильных ответов;

Assignment – задания на установление соответствия;

Sequence – на определение правильной последовательности;

Заполнение – упражнения, в которых надо вставить правильные ответы в нужных местах;

Онлайн-игры – упражнения-соревнования, при выполнении которых учащийся соревнуется с компьютером или другими учениками.

Инструменты используются для подготовки и применения демонстрационного материала, для организации взаимодействия с учениками.

В сервисе LearningApps.org имеются следующие инструменты, позволяющие учителю готовить качественные электронные наглядные пособия, аудио/видеоматериалы, а также дистанционно общаться с учениками и коллегами.

LearningApps.org

Настройки аватара: zsw01

Плюс

Все упражнения

Создать упражнение

Мои классы

Мои приложения

Здесь Вы найдете разные виды упражнений. По окончании Вы можете их опубликовать, чтобы и другие пользователи также могли создать свои, научиться новому, благодаря вашей работе.

Где находится это?
от Michael Halseher

In this game 2-3 players must place markers on a map or image according to a question. The closest marker wins. You can define the questions yourself.

Готовые примеры

Создать приложение

Selection	Assignment	Sequence	Заполнение	Онлайн-игры	Инструменты
<ul style="list-style-type: none"> • Выборная • Выборная с выбором правильного ответа • Выделить слова • Кто хочет стать миллионером? • Слова по букве 	<ul style="list-style-type: none"> • Matching grid • Matching matrix • Pair Game • Классификация • Классификация • Найти на карте • Найти пару • Пазл "Угадай-ка" • Сортировка картинок 	<ul style="list-style-type: none"> • Расставить по порядку • Хронологическая линия 	<ul style="list-style-type: none"> • Quiz with text input • Виселица • Заполнить пропуски • Заполнить таблицу • Кроссворд 	<ul style="list-style-type: none"> • Horse racing • Multi-User-Quiz • Где находится это? • Счета • Таблица Challenge 	<ul style="list-style-type: none"> • Etherpad • Mindmap • Notebook • Pinboard • Аудио/видео контент • Календарь • Сеть приложений • Чет

1. Notebook (Блокнот) – простейший текстовый редактор.

2. Pinboard («Пробковая доска») – инструмент записи текстовых заметок и загрузки файлов с имитацией прикрепления канцелярскими кнопками к пробковой доске. Работает просто, все материалы перетаскиваются мышью и закрепляются на виртуальной доске в любом порядке.

3. Etherpad – онлайн-редактор, в котором может совместно работать несколько интернет-пользователей.

4. Mindmap (Ментальная карта) – простой в использовании и наглядный графический редактор ментальных карт. Его можно применять как для демонстрации заранее составленных карт, так и для составления ментальной карты на учебном занятии. Не так давно я потратил много времени на изучение веб-сервисов по созданию ментальных карт, и могу с уверенностью заявить: для работы преподавателя этот лучший.

5. Аудио/видео контент – инструмент, позволяющий не только загружать аудио/видео файлы, но встраивать их в приложения. Например, на LearningApps можно создать приложения, в которых надо отгадать музыкальный инструмент по звучанию, географический объект по видеофрагменту и т.д. Можно также добавить к видеоролику вопросы, на которые ученики должны ответить после просмотра.

6. Календарь для составления расписания в виде таблицы.

7. Сетка приложений – инструмент создания коллекции из нескольких приложений, чтобы поделиться с другими пользователями.

8. Чат для общения в сети.

Творческое задание

Используя готовые шаблоны онлайн-сервиса LearningApps.org (Инструкция по созданию интерактивных заданий <http://ru.calameo.com/read/00036098467d3cb9c4122>), создать 5 различных интерактивных приложений.

1. Разработать мини-планы уроков по иностранному языку, в которых отразить применение созданных вами интерактивных приложений.

2. Опубликовать созданные приложения в блоге, используя **Embed code**.

Глоссарий

Блог (англ. *blog*, от *web log* — интернет-журнал событий, интернет-дневник, онлайн-дневник) — веб-сайт, основное содержимое которого — регулярно добавляемые записи, содержащие текст, изображения или мультимедиа. Для блогов характерны недлинные записи временной значимости, упорядоченные в обратном хронологическом порядке (последняя запись сверху). Отличия блога от традиционного дневника обуславливаются средой: блоги обычно публичны и предполагают сторонних читателей, которые могут вступить в публичную полемику с автором (в комментарии к блогозаписи или своих блогах). Людей, ведущих блог, называют блóггерами. Совокупность всех блогов Сети принято называть блогосферой.

Вебквест (WebQuest) — список ссылок, вопросы по каждому разделу, аргументация собственного мнения и общий вопрос дискуссионного характера. Предполагает групповую работу.

Вики (англ. *wiki*) — веб-сайт, структуру и содержимое которого пользователи могут самостоятельно изменять с помощью инструментов, предоставляемых самим сайтом. Форматирование текста и вставка различных объектов в текст производится с использованием вики-разметки. На базе этой технологии построена Википедия и другие проекты Фонда Викимедиа.

Википéдия (англ. *Wikipedia*, произносится [ˌwɪkiˈpiːdiə] или [ˌwɪkiˈpiːdiə]) — свободная^[3] общедоступная мультязычная универсальная интернет-энциклопедия, реализованная на принципах **Вики**. Расположена на интернет-сайте <http://www.wikipedia.org/>.

Дидактические игры — это вид учебных занятий, организуемых в виде учебных игр, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания, один из методов активного обучения (В. Н. Кругликов, 1988). Отличительной особенностью дидактических игр является наличие игровой ситуации, которая обычно используется в качестве

основы метода. Деятельность участников в игре формализована, то есть имеются правила, жесткая система оценивания, предусмотрен порядок действий или регламент. Следует отметить, что дидактические игры отличаются от деловых игр в первую очередь отсутствием *цепочки решений*. Из числа известных типов игр к дидактическим можно отнести: *анализ конкретных ситуаций, игровое проектирование, разбор деловой почты руководителя* и некоторые другие, например, *социо/игровые технологии обучения*.

Дистанционное обучение (ДО) — взаимодействие учителя и учащихся между собой на расстоянии, отражающее все присущие учебному процессу компоненты (цели, содержание, методы, организационные формы, средства обучения) и реализуемое специфичными средствами Интернет-технологий или другими средствами, предусматривающими **интерактивность**.

Дистанционное обучение — это самостоятельная форма обучения, информационные технологии в дистанционном обучении являются ведущим средством.

Инсайт Рефлектор (Insight Reflector) – «Отражатель сути»: список ссылок, вопросы на личное восприятие, требующие письменной фиксации и последующего написания сочинения-рассуждения

Интерактивность (от англ. *interaction* — «взаимодействие») — понятие, которое раскрывает характер и степень взаимодействия между объектами. Используется в областях: теория информации, информатика и программирование, системы телекоммуникаций, социология, промышленный дизайн и других. *Элементами интерактивности* являются все элементы взаимодействующей системы, при помощи которых происходит взаимодействие с другой системой/человеком (пользователем).

Интерактивные модули — это учебные проекты, деловые и ролевые игры, симуляторы и социальные тренажеры. Все эти формы проведения занятий объединены общим арсеналом образовательных средств: обучающиеся участвуют в совместной деятельности, принимают самостоятельные решения, а

педагог только задает правила и выступает в роли модератора. Образовательный результат большинства таких модулей - это развитие способностей и компетенций, присвоение образцов деятельности, а не приобретение знаний

Концепт Билдер (Concept Builder) – «Конструктор идей»: список ресурсов, вопросы аналитического характера на выявление концептов темы и финальный проблемный вопрос.

Мультимедиа Скрэпбук (Multimedia Scrapbook) – «Мультимедийная коллекция»: аннотированный список мультимедийных ссылок по теме (фотографии, карты, истории, факты, цитаты, аудиоклипы, видеофрагменты и т.д.).

Облачные технологии — это электронное хранилище ваших данных в сети Интернет, которое позволяет хранить, редактировать, а также делиться интересными файлами и документами с вашими друзьями, коллегами и т.д. Суть облачных технологий заключается в предоставлении пользователям хостинга удаленного доступа к услугам, вычислительным ресурсам и приложениям через Интернет.

Онлайн-тестирование — это исследовательский метод, который позволяет выявить уровень знаний, умений и навыков, способностей и других качеств личности, а также их соответствие определенным нормам путем анализа способов выполнения испытуемым ряда специальных заданий, функционирующее при подключении к сети интернет.

Подка́стом называется либо отдельный аудиофайл, либо регулярно обновляемая серия таких файлов, публикуемых на одном ресурсе Интернета, с возможностью подписки.

Подка́стинг (англ. *podcasting*, от iPod и англ. *broadcasting* — повсеместное вещание, широковещание) — процесс создания и распространения звуковых или видеофайлов (подкастов) в стиле радио- и телепередач в Интернете (вещание в Интернете). Обычно в формате MP3, AAC, Ogg/Vorbis (для аудио), Flash Video и AVI (для видео) подкастов. Как правило, подкасты имеют определенную тематику и периодичность издания. Для удобного прослушивания подкастов

создано множество программных продуктов, таких как Zune Software, iTunes, Rhythmbbox, gPodder, AmaroK или Banshee, следящих за обновлением подкаст-лент и их автоматической загрузкой.

Сабдъект Сэмпла (Subject Sampler) – «Коллекция примеров»: аннотированный список ссылок, вопросы, основанные на содержании сайтов и требующие выражения своего отношения. Данный формат имеет личностно-ориентированный характер.

Трежа Хант (Treasure Hunt) – «Поиск сокровищ»: аннотированный список ссылок, имеющий набор проблемных вопросов по содержанию ресурсов и финальный вопрос проблемного характера.

Учебные интернет-ресурсы — это текстовые, аудио- и визуальные материалы по различной тематике, направленные на формирование иноязычной коммуникативной компетенции и развитие коммуникативно-когнитивных умений, обучающихся осуществлять поиск, отбор, классификацию, анализ и обобщение информации.

Хостинг -это услуга по размещению оборудования клиента на территории провайдера,при этом обеспечивается подключение его к каналам связи с высокой пропускной способностью. Развитие этой сферы хостинга осуществляется в связи с возникшей потребностью в программном обеспечении и цифровых услугах, которыми можно было бы управлять изнутри, но которые были бы при этом более экономичными и эффективными.

Хотлист (Hotlist) – «Список ссылок»: список аннотированных текстовых интернет-ресурсов по теме.

Электронный кабинет преподавателя — информационная образовательная среда, созданная с целью повышения качества образования за счет доступности к банку учебных материалов студентов, формирования навыков самообразования и улучшения организации учебного процесса.

Вопросы к зачету

1. Междисциплинарная природа компьютерной лингводидактики.
2. Направления исследований в компьютерной лингводидактике.
3. Понятие «компьютерная лингводидактика» в зарубежной и отечественной литературе.
4. История развития компьютерной лингводидактики.
5. Охарактеризуйте понятие «компьютерная обучающая языковая среда», представьте соотношение ее компонентов в виде схемы.
6. Классификация компьютерных материалов, предназначенных для обучения языку.
7. Основные разновидности прикладных программ.
8. Компьютерные словари, энциклопедии, справочные системы.
9. Требования к разработке учебных компьютерных словарей.
10. Разновидности инструментальных средств.
11. Понятия «Веб 2.0» «сервисы Веб 2.0», «интернет-технологии».
12. Базовые принципы Веб 2.0.
13. Классификация социальных сервисов Веб 2.0.
14. Блог, вики, подкаст – социальные сервисы Веб 2.0.
15. Учебные интернет-ресурсы: хотлист (hotlist), трежа хант (treasure hunt), сабджект сэмпла (subject sampler), мультимедиа скрэпбук (multimedia scrapbook), вебквест (webquest).
16. Педагогическое тестирование и педагогический тест.
17. Типология тестов.
18. Преимущества и недостатки педагогического тестирования.
19. Онлайн-сервисы для создания тестов и организации тестирования.
20. Преимущества использования компьютерных презентаций в учебном процессе.
21. Оффлайн и онлайн-сервисы, предназначенные для создания презентаций.

22. Дидактическая игра: понятие и определение.
23. Требования к дидактической игре.
24. Интерактивные дидактические игры.
25. Онлайн-сервисы для создания дидактических онлайн-игр.
26. Онлайн-сервис LearningApps.org: структура и возможности.