МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РФ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«ПЕНЗЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Историко-филологический факультет

Кафедра «Иностранные языки и методика преподавания иностранных языков»

Направление подготовки 44.03.01 «Педагогическое образование»

Профиль подготовки «Английский язык»

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА
на тему «Мультимедийные обучающие программы как средство обучения английскому языку в средней общеобразовательной школе»

Студент_____Лямкина Юлия Сергеевна

Руководитель_____к.ф.н., доцент Костина Н.Ю.

Нормоконтролёр_____к.п.н., доцент Шурыгина Ю.А.

Работа допущена к защите (протокол заседания кафедры от___№_____)

Заведующий кафедрой_____к.и.н., доцент Алёшина Е.Ю.

*Работа защищена с отметкой*_____(протокол заседания ГЭК от_____№____)

Секретарь ГЭК_____

Пенза, 2018

СОДЕРЖАНИЕ

Введение……..…3

Глава 1. Мультимедиа как средство обучения иностранному языку

1.1 Средства обучения иностранному языку в средней общеобразовательной школе ……6

1.2 Сущность и функции мультимедиа..……...……..15

Глава 2. Применение мультимедийных программ при обучении английскому языку в средней образовательной школе

2.1 Дидактические возможности мультимедийных средств обучения……24

2.2 Сравнительный анализ мультимедийных обучающих программ для обучения английскому языку в средней общеобразовательной школе……...32

Заключение……..…46

Список литературы……..…48

ВВЕДЕНИЕ

Пару десятилетий назад обучение иностранным языкам претерпевало ряд проблем, связанных с представлением изучаемого материала. Оно было неполным и страдало от недостаточной практики учеников в речевой деятельности, нелогичной подачи материала на уроках, а также нехватки наглядного образа для визуализации предметов, связанных с темой, что заставляло учителей обращаться за помощью к коллегам и к новым идеям. Решить данную проблему помогли современные информационные технологии, которые сейчас более востребованы, чем когда-либо.

Стремительное продвижение и развитие информационных технологий помогло учителям и обучающимся приобрести быстрый доступ к любому материалу, доставку, его запоминанию и хранению тех знаний, умений и навыков, которые ученик приобрел, давая возможность систематизировать их в одно целое. Кроме того, они быстро и верно доставляют информацию, а также делают ее привлекательнее и красочнее благодаря средствам мультимедиа, которые делают процесс обучения приятным и запоминающимся, тем самым повышая качество преподавания в целом.

Современный уровень развития информационных образовательных технологий позволяет разрабатывать различные программные продукты в области изучения иностранному языку. В силу актуализации и повышения роли знания иностранного языка, содержание ресурсов для подачи материала и отработки различных навыков требует внимания со стороны различных специалистов не только в области информационных технологий, но и в методике и психологии иностранного языка. В Интернете их представлено огромное количество, таких как иностранные сайты, видеофильмы, чаты с иностранцами для общения, словари, грамматические и лексические упражнения, обучение чтению и т.д. И на сегодняшний день существует необходимость в нахождении оптимального программного обеспечения,

которое будет включать в себя все необходимые компоненты для эффективного процесса обучения.

На данный момент, многие методисты совершают попытки отобрать оптимальные средства информационных технологий, которые будут включать в себя все необходимое для эффективного процесса обучения. Проанализировав труды известных российских методистов, таких как А.Н. Некрасовой, С.К. Новосельцева, Н.А. Горловой, А.В. Хуторского, А.В. Дворецкой, Д.А. Махотина, Е.А. Докторовой, можем увидеть, что все принципы содержания обучения, формы работы и виды деятельности будут эффективно реализовываться новыми технологиями, а именно мультимедийными обучающими программами.

Именно мультимедийные обучающие программы являются оптимальным средством обучения, так как они включают в себя изучение лексики, отработку произношения, обучение монологической и диалогической речи, обучение письму, обучение грамматике, пополнение словарного запаса учащихся, формирование навыков чтения. Более того, они помогают учителю заинтересовать учеников с помощью визуализации предметов, что повышает их мотивацию к обучению.

Цель данного исследования: изучить возможности применения мультимедийных обучающих программ для обучения английскому языку в средней общеобразовательной школе.

Для достижения поставленной цели необходимо выполнить определенные **задачи**:

– рассмотреть различные виды средств обучения;

– изучить сущность и функции мультимедиа;

– выявить дидактические возможности использования мультимедийных средств обучения;

– провести сравнительный анализ мультимедийных обучающих программ для обучения английскому языку в средней общеобразовательной школе.

Объект данного исследования: мультимедиа как средство обучения.

Предмет исследования: мультимедийные обучающие программы как средство обучения иностранному языку в средней общеобразовательной школе.

Методы исследования: анализ и синтез научной педагогической, психологической и методической литературы, сопоставительный анализ мультимедийных обучающих программ.

Практическая значимость исследования: представленный анализ мультимедийных обучающих программ может быть полезен учителям при обучении английскому языку в средней общеобразовательной школе с использованием мультимедиа технологий.

Цели и задачи исследования определили **структуру** данной работы. Она состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы.

Во введении обосновывается актуальность темы, определяются цели, задачи и методы исследования, указывается практическая значимость работы.

В первой главе даны сведения о средствах обучения иностранному языку в средней общеобразовательной школе, раскрыта сущность и функции мультимедиа, рассмотрены ее компоненты и приведены примеры использования мультимедиа по каждому компоненту.

Во второй главе дается характеристика мультимедийных средств обучения, их классификации, дидактические возможности и преимущества их использования на уроке, рассмотрены понятие и классификации мультимедийных обучающих программ и приведен сравнительный анализ программ Tell me more, Rosetta Stone, EF English town, Transparent English по критериям, данных Е. Дилорентис.

В заключении дается обобщение результатов исследования, констатируется их адекватность поставленным целям и задачам, приводятся полученные выводы.

ГЛАВА 1. МУЛЬТИМЕДИА КАК СРЕДСТВО ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

1.1. Средства обучения иностранному языку в средней общеобразовательной школе

Повышение качества образования является одной из его преимущественных целей. Каждый учитель, в независимости от его профессионализма, каждая школа на всех этапах процесса учебной деятельности пытаются достигнуть данной цели, чтобы обеспечить максимальный результат в обучении иностранному языку, поэтому происходит модернизация системы образования.

Модернизация включает в себя изменение целей, объем обязательного содержания, а также методы и инструменты для развития новых знаний. Сегодня наблюдается тенденция индивидуализировать процесс обучения.

Основная цель обучения иностранному языку – развивать коммуникативную компетенцию учащихся, которая обеспечивает лингвистический, речевой и социокультурный опыт в соответствии с возрастными способностями учащихся [5, с. 8].

Чтобы добиться эффективного обучения в классе, учитель должен использовать все имеющиеся возможности, чтобы пробудить интерес своих учеников и сохранить его на протяжении всего урока, который возможен только в том случае, если учащиеся активно участвуют в самом процессе обучения.

Для достижения поставленной цели нужно использовать различные средства обучения иностранному языку. У данного термина множество определений, которые выражают его сущность.

Средство – это способ воздействия с целью достижения определенного результата, использование которого повышает эффективность данного действия [23, с. 27].

По А. Кубрак, средства обучения – это предметы, придуманные людьми, а также объекты повседневного мира, применяемые для обучения в роли носителей учебных материалов и инструментов работы учителя и обучающихся [16, с. 20].

По Е.Б. Попову, средства обучения представляют собой комплекс всевозможных материальных, технических, информационных, развлекательных и организационных ресурсов, применяемых с целью предоставления информации различными методами обучения для получения обучающимися знаний, умений и навыков, а также приобретения опыта деятельности [22, с. 50].

Согласно педагогическому словарю, средства обучения – необходимый компонент оборудования учебных кабинетов и их предметной среды, а кроме того, это – основной элемент учебно-материальной базы учебных учреждений различных типов и уровней [21, с. 213].

Проанализировав данные определения, можем утверждать, что средства обучения – все то оборудование, которое помогает учителю иностранного языка в процессе его преподавания.

Средства обучения, как и слова, объяснения учителя являются необходимым компонентом образовательного процесса и важной составляющей учебно-материальной базы каждого учебного учреждения [16, с. 31]. Они расширяют наши представления о правилах построения обычного урока, развивают мышление, воображение, вносят индивидуальность и интересы учителя, которые помогают обучающимся воспринимать иностранный язык как способ коммуникации.

Средства обучения обладают множеством функций, среди которых [27, с. 261]:

1) *познавательная*, обеспечивающая работу средств обучения для прямого познания предмета, а также для передачи наиболее полной информации об изучаемом материале. Она предлагает изучать объекты и явления, которые мы не можем наблюдать в действительности, создавая

способ представления информации с помощью органов чувств. Например, обучающиеся не могут посетить страну изучаемого языка, поэтому учитель использует различные способы представления материала для наглядности (фото, видео, записи, картины);

2) *формирующая,* способствующая формированию и развитию познавательных способностей учащихся, мотивации, самооценивания, положительного эмоционального состояния на уроках. Благодаря средствам обучения у обучающихся повышается мотивация к изучаемому предмету, так как они представляют информацию привлекательной и яркой;

3) *дидактическая,* демонстрирующая, что средства обучения занимают важное место в обучении, так как они – важный источник знаний, умений и навыков. Более того, они делают проверку, закрепление учебного материала быстрее и доступнее, и активизируют познавательную активность;

4) информационная, показывающая, как средства обучения представляют информацию, каким способом они это делают и как способствуют передаче учебного материала опосредованно, например, с помощью медиапроектора, магнитофона, видео;

5) *адаптивная*, направленная на поддержание положительных эмоций и состояния класса во время процесса обучения, организации внеурочной деятельности, проверочных работ и на индивидуальные психологические и возрастные особенности каждого из учащихся;

6) *компенсаторная* функция, которая направлена на упрощение процесса обучения, где она способствует изучению материала и его закреплению с наименьшим количеством времени, сил и здоровья обучающихся, чем повышает темп учебной работы;

7) *управленческая,* способствующая в организации и управлении всей деятельности обучающихся на уроке, совершая подготовку учеников к выполнению тестов или упражнений, организации их выполнения, получению обратной связи, коррекции изучаемого материала и его усвоению;

8) *интегративная,* позволяющая характеризовать предмет или объект как часть и как целое. Средства обучения учат отбирать, систематизировать и связывать знания, приобретенные из различных источников информации, в одно целое;

9) *интерактивная*, проявляющаяся в прямом взаимодействии учащихся со средством обучения, во взаимном обмене информацией в режиме диалога, т.е. в реализации не только прямой, но и обратной связи (целенаправленного построенного взаимодействия между обучающими и обучаемыми, которое обеспечивает их общение и достижение ими определенных образовательных целей);

10) *мотивационная,* способствующая поддержанию интереса к учебному материалу, стимулированию и активизации познавательной деятельности учащихся [27, с. 263].

Для использования данных средств необходимо соблюдать определенные принципы работы с ними:

– учет психологических и возрастных особенностей обучающихся;

– гармоничное применение различных методов обучения, совмещение традиционных и современных средств с целью комплексного и направленного воздействия на чувства, воображение, действия обучающихся;

– соблюдение учебного плана и регламентированной организации уроков;

– активное взаимодействие между учителем и учениками;

– приоритет правил безопасности в применении средств обучения.

Обучение становится интересным, когда учитель использует различные учебные материалы. Они являются ключевым фактором в приобретении эффективного обучения и учебной среды. Эти средства непосредственно обращаются к пяти каналам поступления информации, поэтому шансы повысить качество образования увеличиваются в несколько раз.

На сегодняшний день приведена не одна классификация средств обучения, их представлено огромное множество, и все они отличаются друг от друга положенным в их основу признакам.

Согласно А.Е.Дмитриеву и Ю.А.Дмитриеву средства обучения можно разделить на [8, с. 83]:

– естественные, то есть средства, представляющие натуральные объекты или их фотографии (реальные предметы, изображения, натюрморты, произведения искусств);

– объемные, которые представляют информацию в полном масштабе (макеты фигур, модели);

– изобразительные, показывающие предметы через картину (фотографии, скриншоты из фильмов, мультфильмов, телепередач);

– графические, представляющие материал через схемы (чертежи, таблицы, диаграммы, таблицы);

– символические (географические карты, глобус);

– звуковые, передающие материал через звуки (аудиозаписи, магнитофонные записи);

– мультимедиа, основанная на компьютерных технологиях, использующая интерактивность и средства дистанционного обучения (компьютерные программы).

По А.В. Хуторскому, чтобы классифицировать средства обучения, нужно выявить какой-либо определенный признак для их систематизации. Он предлагает разделить их по следующим особенностям [19, с. 472]:

– по составу объектов средства обучения делятся на материальные (учебные классы, тетради, учебные пособия) и идеальные (анализы, воображаемые модели, устные исследования);

– по отношению к источникам появления они бывают искусственные (иллюстрации, оборудование, учебные пособия) и естественные (повседневные предметы, приборы, игрушки, цветы);

– по сложности они делятся на простые (образцы, модели, карты) и сложные (плееры, диктофоны, компьютерные программы);

– по способу использования – динамичные (видео) и статичные (фото, изображения);

– по особенностям строения – плоские (карточки), объемные (модели), смешанные (модель Земли), виртуальные (мультимедийные программы);

– по характеру воздействия – визуальные (диаграммы, схемы, таблицы), аудиальные (песни, радио) и аудиовизуальные (сериалы, мультфильмы);

– по носителю информации – бумажные (учебные пособия, рабочие тетради), электронные (игры, программы, тесты), лазерные (CD-Rom, DVD);

– по уровням содержания образования – средства обучения на уровне урока (текстовый материал и др.), на уровне предмета (учебники), на уровне всего процесса обучения (учебные кабинеты);

– по отношению к технологическому прогрессу – традиционные (наглядные пособия, театры, книги), современные (мультимедийные средства обучения, компьютеры), перспективные (веб-сайты, локальные и глобальные компьютерные сети).

К тому же, Г.В. Рогова и И.Н. Верещагина дали свою классификацию, разделив все средства обучения всего на 2 группы: основные и вспомогательные [3, с. 124].

Основные средства обучения – средства, которые входят в учебно-методический комплект (УМК). В основном, это комплект заданий и материалов, рекомендованный министерством образования по определенному учебному пособию. УМК включает в себя: книгу для учащегося, аудио-приложение к данной книге, книгу для учителя и рабочую тетрадь с заданиями и упражнениями [3, с. 124].

Чтобы организовать свою работу правильно, нужно соблюдать принципы отбора УМК, где учитель должен учитывать основные компоненты УМК для соблюдения целостности урока, проверять его соответствие по возрастным особенностям учащихся, их интересам и возможностям, чтобы соответствовать принципам доступности и посильности. Также, учитель обязан удостовериться, что данный учебно-

методический комплект формирует коммуникативную компетенцию, так как это главная цель обучения иностранному языку.

Для достижения результата наиболее быстро и качественно, учитель должен использовать не только комплект заданий и материалов, а также использовать вспомогательные средства обучения.

Вспомогательные средства обучения – те компоненты обучения, которые не входят в УМК. Таковыми следуют считать другие учебные пособия, книги для чтения, дополнительные аудио-, видеоматериалы, компьютерные обучающие программы и таблицы, схемы [3, с. 125].

При отборе дополнительных средств учитель должен быть бдительным и проверять материалы по составу, по индивидуальным особенностям обучающихся, чтобы данные средства повышали мотивацию к изучению иностранного языка и соответствовали материально-технической базе школы.

Но данной классификации недостаточно, чтобы полностью раскрыть сущность средств обучения, поэтому приведем наиболее полную из них, данную А.Н. Горловой. Она не только учитывает предыдущую классификацию, но и дополняет ее, приведя еще несколько признаков для систематизации средств [6, с. 128].

Первым признаком является роль в учебном процессе, где средства обучения делятся на основные и вспомогательные, о которых было написано выше [6, с. 129].

Следующим признаком является адресат, где средства обучения делятся на ориентированных на учителя (книга для учителя, аудио для рабочей тетради) и ориентированных на ученика (рабочая тетрадь, книга).

Наиболее важным признаком в данной классификации является систематизация по каналу поступления информации, где средства делятся на аудиальные, визуальные и аудиовизуальные [6, с. 131].

Аудиальные средства обучения – средства, демонстрирующие виды звуковой наглядности, такие как магнитофоны, проигрыватели, диктофон,

передающие запись в определенной форме. Они помогают ученикам усовершенствовать навыки аудирования, ставят произношение слов, которые обучающиеся могут услышать в записи, а также представляют речь в естественной речевой форме.

Визуальные средства обучения – наглядные пособия, которые используют зрение, как канал восприятия информации. Они включают в себя фактические объекты, карты, карточки, изображения и модели.

Аудиовизуальные средства обучения – средства, которые комбинируют аудиальные и визуальные средства в одно. Данные средства обучения являются наиболее эффективными по сравнению с 2 другими группами, так как они совмещают их.

И последним, но не по значению, признаком для систематизации средств обучения является использование техники, где средства обучения делятся на технические и нетехнические [6, с. 133].

Нетехнические средства обучения – материалы, не требующие технического обеспечения, такие как картинки, иллюстрации, таблицы, схемы.

Технические средства обучения – комплекс устройств с определенным обеспечением, который применяется в учебном процессе для показа и усвоения информации учениками. К таким средствам относятся магнитофон, диктофон и компьютер.

К реализации в работе на уроках технических средств существуют определенные требования [15, с. 27]:

1. Функциональные требования – это способность технических устройств обеспечивать необходимые режимы и качество для продуктивной работы (громкость и качество звучания, качество передачи информации, яркость, время работы без зарядки (перезарядки), время включения/выключения прибора, универсальность прибора и пр.).

2. Педагогические требования – полное соотношение возможностей технического средства используемым в процессе обучения формам и

методам обучения и воспитания, а также возрастным особенностям учащихся.

3. Эргономические требования – удобство и безопасность использования технических средств, минимальное количество времени, затраченное на подготовку к работе с оборудованием, удобство просмотра учебного материала, ремонта оборудования, транспортирования.

4. Эстетические требования определяют внешний вид устройства (наглядное выражение назначения, масштаб, соразмерность), целостность композиции, товарный вид.

5. Экономические требования предъявляются к относительному выражению стоимости приборов и оборудования по отношению к качеству и эффективности их использования в образовательном процессе [12, с. 63].

Последняя классификация является наиболее важной для образования, так как именно технические средства обеспечивают мотивацию для обучения иностранному языку, реализуют принципы обучения, такие как наглядность, метапредметность, принцип учета родного языка. Они развивают творческую самостоятельность, обучают работе с различными источниками знаний. Такие средства «снимают» традиционность урока, оживляют его, делают более интересным и познавательным.

Проанализировав данные классификации, можем увидеть, что для организации современного урока необходимо использовать технические средства, которые демонстрируют нам аудиовизуальные средства, обеспечивающие повышенную заинтересованность обучающихся. И наиболее комплексным решением для организации такого вида урока является использование мультимедиа в обучении иностранному языку, так как ее присутствие помогает усовершенствовать способ подачи учебного материала, придавая красочность, наглядность, тем самым мотивируя учеников к познавательной деятельности.

1.2. Сущность и функции мультимедиа

Современная система образования в общеобразовательных школах тесно связана с глобальным внедрением разнообразных методов, средств и форм активного, нетрадиционного обучения для повышения эффективности результата, в особенности мультимедиа.

Развитие мультимедийных технологий является одной из приоритетных тенденций информатизации школьного плана, их использование в различных сферах культурной и общественной жизни: науке, предпринимательстве, искусстве, нравственном развитии. Данные технологии развивают наше мировоззрение, обогащают содержание обучения и использование форм и видов, таких как совокупность текстовой, графической, музыкальной, фото- и видеоинформации для повышения мотивации учебной деятельности. Приведенные технологии формируют мультимедийное восприятие мира.

Термин «мультимедиа» состоит из двух слов: «мульти» и «медиа». «Multi» означает много, больше, чем два аспекта. Медиа – средства общего общения, информации или развлечений в обществе [40]. «Media» относится к хранению, передаче, представлению, взаимодействию и восприятию.

Поэтому мультимедиа – это интеграция многих типов материалов (текст, изображения, аудио, анимация, видео) на один носитель в одном информационном блоке [26, с. 29].

Р. Есбулатова определяет этот термин как «нечто, сочетающее в себе возможности технологий, которые были отделены друг от друга – он может сочетать такие вещи, как текст, графику, звуки и неподвижные или движущиеся изображения. Печать, телекоммуникации, видео, радиовещание и компьютеры слились, и результат – то, что мы теперь называем мультимедиа» [38, с. 4].

М. Дрю определил мультимедиа как «программное обеспечение, которое сочетает в себе текст, высококачественный звук, графику, анимацию, изображения и видео» [34, с. 3].

По словам Т. Вогана, «мультимедиа – это любая комбинация текста, звука, анимации и видео, представленные компьютерами или другими электронными или цифровыми средствами. Это комбинация текста с цифровым управлением, фотографиями, графическим искусством и звуковыми, анимационными видеоэлементами» [37, с. 1].

Приведя данные дефиниции, можно сделать вывод, что мультимедиа – одновременное использование двух или более различных компонентов (текст, графика, анимация, звук и видео) для эффективной информационной коммуникации. Графика и звук, цифровое или аналоговое видео, анимации, гипермедиа, интерактивность, компьютерные игры, виртуальная реальность, электронные книги, CD-ROM, HD TV, телекоммуникации и многое другое – термины, связанные с определением мультимедиа за все периоды времени.

Существует пять компонентов мультимедиа, то есть текст, звук, изображения, анимация и видео. Они объясняются ниже [37, с. 3].

1. Текст или письменный язык являются наиболее распространенным способом передачи информации. Это один из основных компонентов мультимедиа. Первоначально он был определен печатными СМИ, такими как книги и газеты, которые использовали различные шрифты для отображения алфавита, цифр и специальных символов. Помимо этого, текст также дает возможность расширить его традиционные характеристики, связав его с другими медиа, сделав его интерактивным средством.

Примерами текстов являются электронные учебники, книги, где содержатся нужные учителю рассказы, повести, сказки для составления урока, соответствующие материалу.

2. Анимация состоит из неподвижных изображений, отображаемых так быстро, что они создают впечатление непрерывного движения. Движущиеся объекты являются одним из наиболее подходящих инструментов для улучшения понимания, поскольку они позволяют учащемуся видеть демонстрацию изменений, процессов и процедур. Анимация использует очень мало памяти по сравнению с цифровым видео, поскольку она состоит

из 84 движущихся кадров [37, с. 7]. Анимация очень полезна для таких мультимедийных приложений, где требуется перемещение визуальных изображений, и где цифровое видео может быть непригодным, ненужным или слишком дорогостоящим с точки зрения дискового пространства или памяти.

Примером анимации является использование виртуальных экскурсий**.**

Обучающиеся не могут изучать язык страны, если они оторваны от ее культуры, традиций и истории, поэтому страноведение в изучении иностранных языков выполняет важную функцию. Виртуальная экскурсия будет приятна для учеников на уроке, основанном на принципах наглядности и доступности. На сегодняшний день на сайтах разных стран учитель способен найти огромное количество современных, подготовленных виртуальных экскурсий. Несомненно, они никогда не заменят личное посещение учеников изучаемой страны, но дают возможность приобрести цельный образ и оставить незабываемые впечатления. Они имеют ряд преимуществ, основным из которых является доступность. Перед обучающимися открывается огромный мир, где им не нужно тратить ни материальные средства для посещения, ни времени на поездку, к тому же предоставляется возможность просмотреть объект в любое время дня и ночи. Виртуальные экскурсии производят сильное эмоциональное впечатление на учеников и оказывают положительное влияние на повышение мотивации к изучаемому предмету. Более того, методично продуманные занятия с использованием этой технологии способствуют долгосрочному запоминанию представленной информации. [2, с. 163].

3. Звук, вероятно, самый чувственный элемент мультимедиа. Это значимая речь на любом языке, от шепота до крика. Он может обеспечить удовольствие от прослушивания музыки, поразительный акцент спецэффектов или атмосферу фонового настроения. Он может рекламировать художника, добавлять интерес к текстовому сайту, делая материал автора интереснее.

Примерами данного компонента мультимедиа являются песни. Большое количество исследований показало, что музыка может улучшить когнитивные переменные, участвующие в изучении языка. Например, И. Тиссен и Дж. Саффран провели эксперимент, который показал, что младенцам легче идентифицировать лексику, слушая детские песни и стихотворения с мелодией, чем просто воспринимать речь родителей и их знакомых [36, с. 230]. Также, нужно отметить значительное влияние музыкального обучения на фонологическое сознание. Простое добавление фоновой музыки в учебную среду, например лекцию, повышает эффективность обучения, восприятие информации по сравнению со сверстниками, которые присутствовали на той же самой лекции, но уже без музыкального сопровождения [30, с. 260]. Более того, музыка может влиять на настроение обучающихся, тем самым делая урок более энергичным. Преподавание с помощью песен в классе имеет много преимуществ, таких как улучшение эмоционального благополучия учеников и повышение их успеваемости, улучшение произношения звуков и слов, которые они слышат в песнях, также они помогают пополнять лексический запас ребенка, так как рифмовка в песнях помогает лучше запомнить слова изучаемого языка [4, с. 47].

Еще одним примером звука являются сказки. Когда дети начинают изучать английский, они очень заинтересованы во всем новом и увлекательном. В целях обеспечения сохранения этого интереса, важно использовать сказки. Они имеют большой потенциал в использовании в качестве ценного источника на уроках английского языка. Детские рассказы содержат слова, участвующие в повседневных темах иноязычной культуры, которые могут помочь ученикам адаптироваться к иностранной речи в более доступной им форме. Данный вид работы на уроке подчеркивает опыт героев и их историй и ценностей, предоставляет развлечения и новые темы для обсуждения. Они веселые и короткие, богатые языком, но грамматически они воспринимаются очень легко. Также, в зависимости от возраста и

интересов, учитель может дополнять ее различным языковым материалом, которым он подсчитает нужным для определенного класса [32, с. 13].

4. Следующим компонентом мультимедиа является видео. Оно определяется как отображение записанных реальных событий на экране телевизионного типа. Встраивание видео в мультимедийные приложения – это мощный способ передачи информации. Он может включать личный элемент, которого нет в других средствах массовой информации. Личность ведущего может отображаться на видео.

Учащимся нравится изучение языка с его помощью, которое часто используется для обозначения совершенно разных вещей в преподавании языка. Учитель воспроизводит видео на проекторе или на компьютере в своем кабинете, и ученики выполняют определенные задания, связанные с этим видео. Его можно использовать как способ представления иллюстраций для различных понятий. Учителя и школьники всегда могут создавать свои собственные видеозаписи для класса. Данное средство очень близко располагается к языковой реальности, в которой содержится визуальные и звуковые средства. Они помогают ученикам правильно произносить фразы и слова, понимать лексический состав рассказа по контексту, распознавать определенные клише в разных повседневных ситуациях, которые могут наглядно продемонстрировать определенные незнакомые слова, и прививать культуру общения иноязычной страны [35, с. 6].

Примером данного компонента мультимедиа можно считать просмотр кино с субтитрами. Различные исследования показали, что просмотр фильмов с субтитрами положительно влияют на продуктивные навыки, например устный пересказ фильма, а также происходит улучшение коммуникативных характеристик в конкретных задачах. К. Вилсон и Дж. Вэллес [28, с. 31] предполагают, что фильмы с субтитрами побуждают учащихся сознательно замечать новые слова и идиомы, которые могут помочь в составлении своей монологической и диалогической речи, не отвлекая учащихся. В этом отношении они утверждали, что информация,

которая проходит через два канала, зрительный и слуховой, обрабатывается намного лучше, чем когда они представлены в одиночку. Т. Мейлинг [33, с. 151] изучал преподавание аудирования и выступления через фильмы. Результаты показали, что английские фильмы играют позитивную роль в мотивации учащихся к изучению английского языка и составлению беседы.

Еще одним примером видео являются фильмы. Они обеспечивают основу для разговора, который учащиеся пытаются составить друг с другом. Учащимся нужно показывать фильмы, которые способствуют появлению дискуссии, споров и дебатов. Данный вид работы заставляет учеников оказаться в центре событий фильма, из-за чего они смогли бы почувствовать на себе все, что испытывают главные герои.

5. Последним компонентом мультимедиа являются изображения. Они представляет собой важный компонент, так как известно, что человек большую часть информации о мире получает через зрение, а изображение всегда является тем, что визуализирует текст. С помощью картинок мы представляем информацию, которая ученикам непонятна на иностранном языке. Это могут быть картинки, демонстрирующие животных, растения, природные явления, предметы в комнате и т.д. Благодаря данному компоненту обучающиеся проводят ассоциацию иностранного слова с показанной картинкой и узнают его значение.

Все компоненты мультимедиа можно представить двумя способами [37, с. 28]: линейной и нелинейной мультимедиа.

Линейная мультимедиа – это тип мультимедиа, который предназначен для последовательного представления, где люди не могут повлиять или внести изменения в данный вид мультимедиа. Он обычно предназначен для показа материала с небольшим взаимодействием или отвлечением от аудитории. Из-за отсутствия контакта с преподавателем данный вид также можно назвать «пассивной мультимедиа» [37, с. 28].

Его основные цели – развлекать, передавать знания и делать людей осведомленными по определенной теме. Примерами могут быть

презентации в программе «Powerpoint», слайд-шоу изображений, которые идут в определенном порядке, фильмы и видео на «Youtube».

Преимущества данного вида заключается в том, что аудитория фокусируется и концентрируется на определенной теме, в материале сохраняется логичный порядок, и ведущий может контролировать поток презентации.

Следующий вид – нелинейная мультимедиа. Это тип мультимедиа, где участие человека имеет решающее значение. В нем люди должны взаимодействовать с компьютерной программой, что позволяет им контролировать структуру урока, содержание материала, логическое построение и особенности каждого класса [37, с. 29].

С самого начала человеку, использующему нелинейный вид мультимедиа, предоставляется ряд опций, которые, согласно его собственным предпочтениям, приведут его к новой информации. Примерами данного вида мультимедиа могут быть веб-сайты, компьютерные игры, тренажеры, обучающие программы и т.д.

Преимущества данного вида заключается в том, что программа находится под контролем и может быть использована в соответствии с предпочтениями и потребностями человека, а также приносит интерактивный характер в урок. Единственное, что требует данный вид, это уровень владения компьютерными технологиями, что в современном мире не требует особых усилий.

Учителя используют мультимедиа по-разному для разных уровней учащихся. Различные способы его использования – индивидуальный подход, совместное обучение, компьютеризированные тесты и мультимедийные презентации. Технологии позволяют нам преодолевать ограничения времени, дистанции и физических возможностей и дают возможность быть изящно использованными для предоставления информации.

Обучающиеся устали от традиционных уроков английского языка и заинтересованы в обучении в новом стиле, поэтому мультимедийное

обучение имеет много преимуществ по сравнению с другими средствами массовой информации в преподавании английского языка. Мультимедийное обучение может не только значительно стимулировать интерес учащихся к обучению, но и сделать обучение ярким и живым. Также, данные технологии помогают школьникам перейти от пассивного обучения к активному, поэтому они начинают проявлять инициативу в обучении и постепенно развивают свои собственные навыки самообучения [37, с. 41]. Например, учителя могут выбрать подходящие формы электронной работы для школьников из мультимедийных курсов после занятий, чтобы они могли завершить соответствующую внеклассную работу и отправить сообщение учителю через электронные письма.

Таким образом, ученики могут увидеть свои результаты обучения в кратчайшие сроки. Благодаря мультимедийному обучению мы можем создавать сцены в реальной жизни в классе для того, чтобы дать обучающимся использовать иностранный язык для общения. Более того, с его помощью ускоряются темпы занятий, и учителя экономят много времени, которое могут потратить на запись заданий на доске.

Проанализировав понятие мультимедиа, его компоненты и классификацию, можно увидеть, что мультимедиа играет важную роль в обучении иностранному языку, так как обладает принципами наглядности, доступности, посильности, экономит время на организацию заданий, их составление, тренировки навыков речемыслительной деятельности и затрагивает все аспекты иностранного языка.

Для использования данного средства обучения нужно быть осведомленным, какими средствами и способами данная информация может предоставляться ученикам, знать возможности, дидактические рекомендации и правила пользования данными средствами.

Выводы по 1 главе

Средства обучения занимают важное место в учебном процессе. Благодаря им учителя могут использовать разнообразные виды и формы работы с учениками, чтобы сделать обучение иностранному языку более захватывающим и эффективным.

Они делятся на множество классификаций по различным признакам, таким как по роли в учебном процессе, по каналу поступления информации, по адресату и по использованию техники в обучении. Все приведенные признаки мы можем реализовать, используя технические средства, в особенности мультимедиа.

В эпоху современных технологий мы не можем обойти ее стороной. Она развивает кругозор учеников, способствует быстрой доставке нужной информации и гарантирует ее достоверность. Более того, она представляет материал с такой красочностью и точностью, что производит неизгладимое впечатление на обучающихся, повышая их интерес к изучаемому языку.

Одним из основных преимуществ использования мультимедиа является то, что она позволяет организовывать различные образовательные мероприятия для учеников, предлагая всевозможные способы расширения словарного запаса и ознакомления с новыми выражениями, запоминания изученного языка и взаимодействия между обучающимися в классе.

Использование на уроках аудио- и видеоматериалов (песни, фильмы с различной тематикой, программы новостей, телепередачи) погружают учеников в реальность другой страны и, таким образом, формируют не только коммуникативную, но и социокультурную компетенцию. Более того, мультимедиа позволяет ребенку быть не только созерцателем подготовленного учебного материала, но и стать участником его создания, поэтому учителям иностранного языка необходимо использовать ее в обучении.

ГЛАВА 2. ПРИМЕНЕНИЕ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ ПРОГРАММ ПРИ ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ В СРЕДНЕЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЕ

2.1. Дидактические возможности мультимедийных средств обучения

Продвижение мультимедийных средств обучения делает процесс обучения наиболее увлекательным, современным и разнообразным благодаря использованию совокупности аппаратных и программных средств, предоставляющей ученику контактировать с компьютером, применяя различные, естественные для себя компоненты мультимедиа: тексты, изображения, видео, звук и анимацию.

Под средствами мультимедиа понимаем информационные технологии, использующие разнообразные программные и технические средства с целью создания более результативного влияния на обучающихся, которые в одно и то же время играют роль читателей, слушателей и зрителей [18, с. 98].

Задач использования мультимедийных средств обучения иностранному языку в образовательном процессе существует огромное множество, но приведем самые главные из них:

− стимулирование когнитивных процессов познания учеников, в первую очередь оказывающих большое влияние на восприятие и понимание учебного материала;

− повышение мотивации познавательной работы обучающихся;

− комбинирование различных форм обучения, увеличение количества материала и обеспечения принципа доступности различных источников данных, предоставление удобства её получения;

− сокращение противоречий между огромным потоком информации и ограниченным временем на её изучение;

− развитие умений коллективной деятельности и познания;

− повышение общекультурного уровня обучающихся, содействие их эстетическому воспитанию.

С целью применения мультимедийных средств обучения иностранному языку необходимо придерживаться основных требований при их использовании [17, с. 8]:

1. Искать более разумное использование как отдельных видов мультимедийных средств обучения, так и их единого сочетания.

2. Придерживаться логического построения, последовательности и четкости в презентации рассматриваемых объектов, процессов и действий.

3. Акцентировать внимание на главное в информации; по возможности устранять из визуального и звукового ряда посторонние объекты и звуки, которые не относятся к изучаемому материалу и отвлекающие внимание обучающихся от сосредоточенного рассмотрения главного в данном блоке.

4. Сопоставлять продолжительность демонстрации материала и объяснения его отдельных фрагментов с их сложностью и важностью в исследуемой теме.

5. Принимать во внимание психолого-педагогические черты восприятия незнакомого материала школьниками при первоначальном его показе.

Мультимедийные продукты и средства дают последующие возможности для повышения эффективности процесса обучения [1, с. 33]:

− одновременное применение нескольких каналов восприятия в ходе обучения, позволяющее достигнуть интеграции информации;

− имитация исследований и непростых реальных процессов;

− визуализация теоретического материала и процессов;

− развитие когнитивных структур ученика, содержащих исследуемый материал в учебный, социальный, общеисторический контексты и создающих системную интерпретацию изучаемого материала для обучающихся.

Главное значение применения средств мультимедиа в образовании приводит к осуществлению традиционного дидактического принципа наглядности и более современного принципа интерактивности в новых условиях развития образования.

Само понятие «мультимедийные средства» содержит:

− аппаратное обеспечение (колонки, компьютер, проектор);

− программное обеспечение (специальные программы с целью создания и воспроизведения учебного материала);

− информационный источник (электронные учебники, справочные, правовые и информационные системы и т.д.);

− технологию применения мультимедиа в тренировочных и проверочных целях (тест, самостоятельные, проверочные работы и т.д.) [24, с. 104].

Мультимедийные программы могут быть применены с целью организации обучающей среды, которую можно применить в различных обучающих контекстах, в которых ученики усваивают предложенный им материал и принимают участие в диалоге с соучениками и педагогами. Таким образом, учебные мультимедиа являются эффективным средством обучения.

Согласно Д.А. Махотину [17, с. 7], разновидностями мультимедийных средств обучения являются:

- светотехнические (фильмы с использованием учебного материала);
- звукотехнические (CD, DVD- диски и др.);
- средства программного обучения (обучающие программы, web-сайты, блоги, форумы, чаты, тестовые модули и пр.).

По мнению С. Новосельцова [20, с. 126], мультимедийные средства обучения можно разделить на 2 основные группы: аппаратные и программные.

Для демонстрации или создания мультимедиа мы нуждаемся в конкретном электронном оснащении – аппаратных средствах. Данные

средства предполагают все оборудование, которое обеспечивает учителю или ученикам показ компонентов мультимедиа.

Аппаратные средства мультимедиа:

− Средства звукозаписи (микрофоны);

− Средства звуковоспроизведения (колонки);

− Манипуляторы (компьютерные клавиатуры, мыши);

− Средства «виртуальной реальности» (перчатки, очки, шлемы виртуальной реальности, применяемых в игровой деятельности);

− Носители данных (CD, DVD и HDD);

− Средства передачи (видеокамеры, цифровые фотоаппараты);

− Средства записи (приводы CD / DVD-ROM , CDRW / DVD+RW);

− Средства обработки изображения (видеомонтаж, клавиатуры).

По мнению Е. А. Докторовой [10, с. 24], программные средства мультимедиа формируются из трех компонентов: системные программные средства, инструментальные программные средства, прикладные программные средства.

Системные программные средства – это комплект программ, который входит в состав операционной системы компьютера и осуществляет управление устройствами мультимедиа, причем данное управление происходит на двух уровнях – физическое управление вводом-выводом материала с помощью машинных установок и управление пользователем характеристиками устройств с помощью графического интерфейса, показывающего пульт управления устройством, например регулировки громкости звука. Как правило, программы физического управления устройствами называют драйверами устройств [10, с. 25].

Инструментальные программные средства – программы, разрешающие изменить мультимедийные файлы и создать мультимедийные приложения [10, с. 25].

Инструментальные программные средства – это пакеты программ для создания мультимедийных дополнений:

− редакторы неподвижных графических изображений;

− средства создания анимированных GIF-файлов;

− средства аудио- и видеомонтажа;

− средства создания презентаций;

− средства распознавания текстов, введенных со сканера;

− средства создания обучающих программ;

− системы распознавания голоса;

− системы создания приложений виртуальной реальности и другие.

Инструментальные средства значительно расширяют возможности управления мультимедийными устройствами по сравнению с теми, которые предоставляют системные средства, однако это всегда коммерческие приложения [10, с. 26].

Прикладные программные средства – это готовые и продаваемые программные системы на CD или DVD дисках. Они включают в себя фильмы, учебники, энциклопедии, игры, книги, виртуальные музеи, путеводители, рекламные материалы и т. д.

Более того, существует другая классификации мультимедийных средств обучения (МСО), которая раскрывает их функциональное и методическое назначения.

По функциональному назначению МСО делятся на [17, с. 9]:

– обучающие средства, показывающие учебный материал и направляющие обучение, отталкиваясь от существующих у обучающихся знаний, личных возможностей и интересов;

– диагностические, назначенные для определения уровня подготовки и умственных способностей учеников;

– инструментальные, которые предназначены для конструирования программных средств, подготовки использования учебных материалов;

– управляющие, данные с целью управления деятельностью обучаемых при работе;

– административные, предназначенные для автоматизированного процесса организации обучения;

– игровые, обеспечивающие разнообразные виды игровой и учебно-игровой деятельности.

Согласно методическому назначению выделяют следующие виды мультимедийных средств обучения [17, с. 9]:

– наставнические, используемые для изучения нового материала и его теоретического объяснения;

– тренировочные, предназначенные для отработки умений и навыков при повторении или закреплении изучаемого материала;

– контролирующие, используемые для осуществления контроля уровня усвоения учебного материала;

– информационно-справочные, предназначенные для извлечения обучающимися необходимой информации, которая предназначена для создания модели предмета и процесса с целью их изучения и исследования;

– имитационные, демонстрирующие определенный аспект реальности для изучения его основных структур, функций и характеристик с помощью определенного числа параметров;

– демонстрационные, используемые для наглядного представления учебного материала, визуализации исследуемых закономерностей, установления связи между объектами;

– игровые, используемые для «проигрывания» учебных ситуаций с целью нахождения лучшего решения или выработки оптимальной стратегии действия для развития мышления;

– досуговые, предназначенные для внеурочной работы с целью развития внимания, реакции и творческого мышления [18, с. 99].

А.В. Дворецкая акцентирует внимание на 8 типах компьютерных средств по функциональному назначению [7, с. 201]:

1. Презентации – это электронные диафильмы, включающие в себя анимацию, аудио- и видеоэлементы, компоненты мультимедиа. Для создания

презентаций применяются такие известные программные средства, как Power Point или Open Impress. Данные компьютерные средства любопытны тем, что их может создать каждый педагог, который имеет доступ к персональному компьютеру, причем с наименьшими затратами времени на освоение средств создания презентации. Использование презентаций расширяет диапазон условий для творческой деятельности обучающихся и психологического роста каждой личности, формируя независимость и повышение самооценки. Презентации активно используются и с целью демонстрации работ учеников.

2. Электронные энциклопедии считаются аналогами печатных справочно-информационных изданий – энциклопедий, словарей, справочников и т.д. В отличие от своих бумажных аналогов они владеют дополнительными свойствами и возможностями. Они, как правило, поддерживают удобную систему поиска по ключевым словам и понятиям, придерживаются удобной системы навигации на основе гиперссылок и обладают возможностью включать в себя аудио- и видеоматериалы.

3. Дидактические материалы – сборники задач и упражнений, а также примеров рефератов, конспектов, изложений и сочинений, которые представлены в электронном виде в форматах doc, txt и связанных в логическую структуру средствами гипертекста.

4. Программы-тренажеры выполняют функции учебных материалов для изучения, где может отслеживать ход решения учеников и сообщать об их ошибках.

5. Системы виртуального эксперимента – это сложные комплексы, позволяющие ученикам проводить исследования в «виртуальной лаборатории». Главное их преимущество – они позволяют обучаемому проводить такие эксперименты, которые в реальности были бы невозможны по соображениям безопасности, временным характеристикам и т.п.

6. Программные системы контроля знаний – комплекс заданий, предназначенный для проверки знаний, умений учащихся, к которым относятся опросники и тесты. Основное их преимущество – быстрая и

удобная, беспристрастная и автоматизированная обработка полученных результатов. Главный недостаток – негибкая система ответов, которая не позволяет ученикам проявить свои творческие способности.

7. Электронные учебники и учебные курсы, или мультимедийные обучающие программы – комплексы заданий, упражнений и учебных материалов, которые объединяют в единый комплекс все или несколько вышеописанных типов. Например, учащемуся сначала предлагается просмотреть обучающий курс, представленный в виде презентации, затем организовать и выполнить виртуальный эксперимент на основе знаний, полученных при просмотре проекта. Часто на этом этапе учащемуся доступен также электронный справочник или рекомендации по изучаемому материалу, и в завершение обучающиеся должны ответить на набор вопросов и решить несколько задач.

8. Игровые программы – это интерактивные программы с игровым сценарием. Выполняя разнообразные задания в процессе игры на электронном оборудовании, ученики развивают тонкие двигательные навыки, пространственное воображение и память.

Сравнивая данные виды мультимедийных средств обучения, можно увидеть, что видов мультимедийных программ, указанных Д.А. Махотиным, приведено огромное количество, но для полного и эффективного погружения в обучение иностранному языку необходимо найти те программы, которые будут включать в себя все данные виды по функциональному назначению. Такими являются мультимедийные обучающие программы, которые были указаны в классификации А.В. Дворецкой. Они являются оптимальнее других, так как они преобладают рядом преимуществ. У них есть готовый, рациональный материал, лицензионные выпуски, утвержденные министерством образования или другими образовательными учреждениями, а также минимальная затрата времени на организацию работы лексического, грамматического материала, тренировка навыков аудирования, говорения, наглядность материала и активизация всех аспектов иностранного языка.

2.2. Сравнительный анализ мультимедийных обучающих программ для обучения английскому языку в средней общеобразовательной школе

Существует множество компонентов мультимедиа, отдельные видео-, аудиоматериалы, но предпочтение отдается комплексным приложениям, которые совмещают все компоненты мультимедиа в одну информационную структуру, то есть мультимедийные обучающие программы.

Под мультимедийной обучающей программой понимается соединение различных типов цифровой информации, такой как текст, изображения, звук и видео, интегрированной в интерактивное приложение, и отвечающей дидактическим, методическим и психологическим требованиям к организации учебного процесса в школе [9, с. 294].

Использование мультимедийных программ на уроках английского языка улучшает содержание обучения и создают благоприятную атмосферу в классе благодаря присутствию всех необходимых компонентов мультимедиа для разнообразия проведения урока. Они нарушают традиционный метод преподавания, ориентированный на учителя, и улучшают эффективность обучения, становясь «центральным звеном в языковой практике».

В больших классах всем ученикам трудно практиковаться в общении на английском языке, так как не хватает времени на реализацию данного вида деятельности, но использование мультимедийной программы помогает в этом, так как у нее есть функция распознавание речи, и обучающиеся могут заниматься в ней для совершенствования коммуникативной компетенции [30, с. 4].

Мультимедийные технологии выходят за рамки времени и пространства и создают более реальную среду для обучения английскому языку. Они стимулируют инициативы учеников и экономят время на занятиях, предоставляя обучающимся больше информации [31, с. 32].

О.Б. Тыщенко предлагает две классификации мультимедийных обучающих программ, которая основывается на целях и задачах обучающих программ или режимах использования автоматизированных обучающих систем [25, с. 42]:

1) иллюстрирующие;

2) консультирующие;

3) операционная среда;

4) тренажеры;

5) обучающий контроль.

Н.В. Клемешова [13, с. 185], анализируя иностранные источники, выделяет тренировочные (тренажеры), симулятивные (имитационные), микро-миры и моделирующие программы.

Тренировочные мультимедиа-программы нацелены на развитие любого определенного навыка, или их группы, которые рассчитаны на индивидуальную работу. По своей дидактической структуре они содержат в себе все необходимые аспекты урока, которые направлены на выработку практического навыка. Первым является постановка цели деятельности, которая осуществляется компьютером, вносясь в программу ее разработчиками. Далее обучающийся информируется о цели деятельности, начиная работу с программой. После идет определение учебных задач, которые направлены на достижение цели, заданные программой. И главной составляющей является представление нового материала, его отработка и закрепление в упражнениях, интерпретация результатов выполнения обучающимися задания, использование обратной связи и постановка нового задания с учетом результатов выполнения предыдущих.

Симулятивные, или имитационные, мультимедийные программы представляют собой определенную модель мира или окружающей среды, которые позволяют ученику манипулировать параметрами этой модели (изменять существующие, добавлять новые), наблюдать за происходящим под влиянием манипуляций изменений и проводить анализ результатов.

Подобным способом, формируются условия для экспериментального обучения. Изменения, вносимые обучающимися в программу, напрямую оказывают влияние на ее дальнейшие действия. С этой точки зрения работа с симулятивными мультимедиа-программами предполагает подлинное взаимодействие с объектами или явлениями, в результате которого происходят изменения в программе напрямую на действия обучающихся.

Микро-миры, в которых определенные сложные теоретические идеи и определения поясняются с помощью аналогий, которые взяты из окружающей действительности, взаимодействуя с учениками. Другими словами, учебное содержание в микро-мирах реализуется как на практическом, так и на теоретическом уровнях. Помимо этого, основное отличие микро-миров от симулятивных программ состоит в способе взаимодействия обучающихся с ними: в микро-мирах ученику предоставляются средства интеракции с «миром» теоретических определений и понятий, а именно – язык программирования. Обучающийся, работая с физическим микро-миром, обязан описать свои действия с помощью определенного набора команд-символов, привести их в действие и видеть результат.

Моделирующие программы дают возможность обучающемуся создавать свою собственную модель какой-либо системы, а затем сопоставлять ее с имеющейся реальной или программной моделью в памяти компьютера. В отличии от симулятивных программ в данном случае обучающемуся позволяют манипулировать самой моделью, а не параметрами в рамках какой-либо модели. Моделирующая программа интерпретирует полученное правило, где она полностью подчинена контролю со стороны ученика, используя в ней язык символов (в основном математических), где она дает возможность реализовать учебное содержание на теоретическом уровне.

Наиболее полной классификацией является классификация А.П. Жилина [11, с. 12]. Он выделяет четыре типа обучающих программ:

1. Тренировочные и контролирующие программы предназначены для закрепления умений и навыков. Предполагается, что теоретический материал уже изучен. Эти программы в случайной последовательности предлагают учащемуся вопросы, задачи и подсчитывают количество правильно и неправильно решенных задач (в случае правильного ответа может выдаваться поощряющая реплика, при неправильном ответе можно получить помощь в виде подсказки).

2. Наставнические программы предлагают ученикам теоретический материал для изучения. Задачи и вопросы служат в этих программах для организации человеко-машинного диалога, для управления ходом обучения. Так, если ответы, даваемые учеником, неверны, программа может «откатиться назад» для повторного изучения теоретического материала.

3. Имитационные и моделирующие программы основаны на графических иллюстративных возможностях компьютера, с одной стороны, и вычислительных, с другой, и позволяют осуществлять компьютерный эксперимент. Такие программы предоставляют возможность наблюдать на экране дисплея некоторый процесс, влияя на его ход подачей команды с клавиатуры, меняющей значения параметров.

4. Развивающие игры предоставляют в распоряжение обучающегося некоторую воображаемую среду, существующую только в компьютерном мире, набор каких-то возможностей и средств их реализации. Использование представляемых программой средств для реализации возможностей приводит к развитию обучаемого, формированию у него познавательных навыков, самостоятельному открытию им закономерностей и отношений объектов действительности.

Просмотрев данные классификации, можем сказать, что, чтобы сделать процесс обучения комплексным, не затрачивая много времени на подготовку и сортировку учебных материалов, необходимо найти ту комплексную мультимедийную программу, которая будет включать себя отработку все аспектов английского языка и всех навыков речевой деятельности. Поэтому

следует проанализировать самые популярные программы и найти из них ту, которая будет соответствовать всем критериям, данных Е.Дилорентис в ее работе [29, с. 23].

Наиболее популярными мультимедийными программами согласно сайту www.PeopleReviews.net [39] являются Tell me more, Rosetta Stone, EF English town, Transparent English.

Первой программой для анализа является Tell me More. Tell Me More – всемирно известный метод изучения языка от компании «Auralog». Он является одним из лидеров на рынке изучения языка. Эта программа отличается от других рядом преимуществ:

1. Присутствует большое количество диалогов. Они составляют основу в программе, демонстрирующую общение на повседневные темы. Они включают в себя самые распространенные глаголы, словарный запас, идиомы, выражения и грамматику. Программа представляет то, что наиболее полезно большинству школьников. Первые диалоги начинаются с текста, нескольких изображений и диалога, озвученного несколькими носителями языка, как мужскими, так и женскими голосами (рис. 1). Если ученик не воспринял слово в тексте, он может нажать кнопку «Перевод» и получить его, а также услышать произношение слова, щелкнув по нему, не выходя из упражнения. Позже в действия включаются видеодиалоги и ролевые игры.

2. Присутствует широкий выбор упражнений и игр. В них учащиеся реализуют свое воображение и эмоции, для них это – неотъемлемая часть их жизни, особенно в начальных классах [14, с. 45] Эти упражнения составляют основную часть курса обучения. Существует множество различных игр и действий – поиск слов, кроссворды, фразовое соответствие, заполнение пробелов, вопросы с множественным выбором, практика произношения, ролевые игры, грамматика и упражнения по упорядочению слов и многое другое. Некоторые из них являются пассивными, а другие активными. Они могут сосредоточиться на любой деятельности: прослушивании, говорении, чтении, письме, грамматике или лексики.

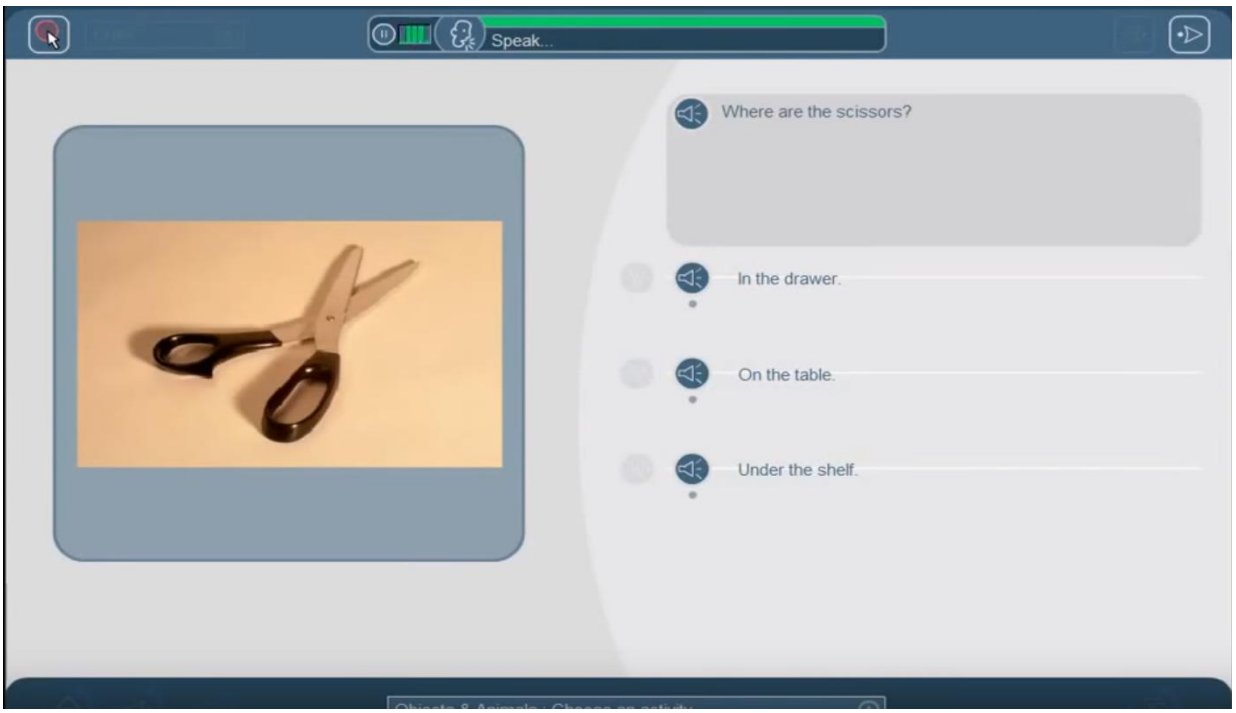

Рис.1. Программа Tell Me More

3. При работе с приложением, учащиеся могут выбрать любой удобный для них режим обучения, например режим управления, где весь план урока отображается и изложен перед пользователем. Благодаря данному режиму, можно выбирать упражнения только на один из аспектов речевой деятельности, где могут быть затруднения в выполнении. Если такой режим не подходит, то существует Free-to-Roam или Guided, где можно изучать уроки по плану, который регламентирует порядок построения языкового материала.

4. Приложение позволяет конвертировать уроки в аудиоформат и экспортировать их для использования на mp3-плеере или смартфоне. Здесь используется фоновая музыка, включается пояснительное введение, затем повторяются диалоги и лексика. Другой раздел включает в себя небольшую ролевую игру, воспроизведение диалогов и предлагает учащимся тоже сыграть определенную роль в диалоге и ответить его вслух.

5. Программа обладает разными уровнями сложности, поэтому обучающийся может спокойно выбрать нужный уровень для себя, или ему может помочь учитель.

Следующей программой является Transparent language English. Transparent Language Inc. – компания по обучению языку, основанная в Нашуа, штат Нью-Хэмпшир. С 1991 года Transparent Language предлагает свою продукцию отдельным потребителям, а за последнее десятилетие поставки программы выросли благодаря ее заказам для образовательных правительственных учреждений. Это онлайн-приложение для изучения английского языка, поэтому не нужно беспокоиться о длительных загрузках или проигрывании компакт-дисков, что является огромным преимуществом ее использования. У нее также есть и другие плюсы.

1. Уроки состоят из нескольких учебных занятий по лексике, произношению и другим языковым навыкам. Некоторые подразделения заканчиваются оценками. Если ученик сдаст материал на удовлетворительную оценку, весь блок будет отмечен как полный, и он перейдет к следующему. Это хорошая система для постепенного обучения (рис. 2).

2. К тому же, как и в «Tell me More», ученику не нужно следовать точным планам уроков. Они могут использовать их как отправную точку и создавать свои собственные планы, изучая вещи, которые их интересуют.

3. Существует также множество заданий на отработку, как и в предыдущей программе. Они помогут учащимся лучше узнать и понять слова. Они включают в себя чтение, письмо, говорение и прослушивание. Существуют также сопоставление и заполнение пробелов, а также вопросы с множественным выбором в процессе обучения.

4.Это приложение дает советы и объяснения по грамматике, как и в программе выше. А также, Transparent Language связывает учеников с группами изучения английского языка на Facebook и Twitter.

5. Программа демонстрирует множество интерактивных бесед, викторин, флеш-карт и аудиокурсы (рис. 2).

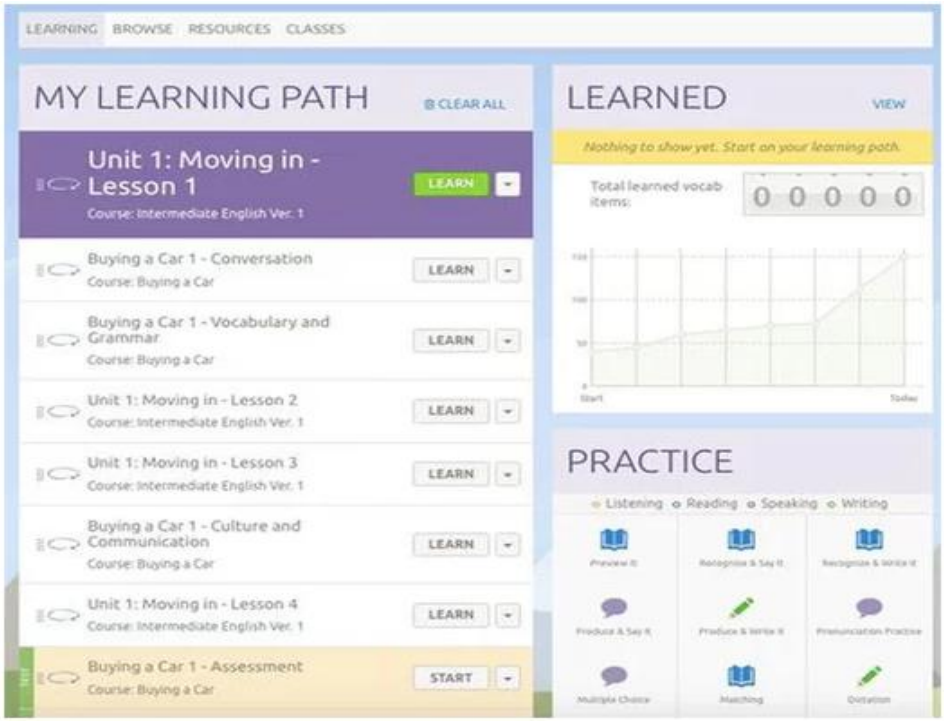

Рис.2. Программа Transparent language English

К сожалению, в данной программе есть и негативные стороны.

Данная программа предлагает тест с несколькими вариантами ответа, чтобы оценить уровень владения языком, который пользователь уже имеет, но это может быть неэффективной проверкой, так как для оценивания нужны различные задания.

Большинство уроков, предлагаемых на курсах, являются довольно обыденными и могут быть банальными, нет сценариев и автоматических переходов.

К тому же, интерфейс может быть непонятен для учеников, так как нет определенной рациональной структуры.

Более того, в программе отсутствуют видеоматериалы, и весь учебный процесс построен лишь на изображениях как визуальное средство обучения.

В данном программном обеспечении нет словаря, чем может замедлить процесс обучения и затруднить ученика в переводе упражнений.

Не менее популярной мультимедийной обучающей программой является Rosetta Stone. Изучение английского языка в Rosetta Stone происходит через три основных компонента: вы учитесь, тренируетесь и

играете, чтобы укрепить то, что вы узнали. Метод обучения Rosetta Stone - это поглощение английского языка. У этой программы также есть свои преимущества.

(Рис.3. Программа Rosetta Stone)

1. Существует технология распознавания речи, как и в предыдущих программах, которая помогает с английским произношением, где ученики могут увидеть повышение или понижение интонации в своей речи и сравнить ее с произношением, предлагаемым компьютерной программой (рис. 3).

2. Вы можете войти в Rosetta Studio и спланировать сеанс с живым тренером, чтобы практиковать свои навыки выступлений, а также играть в игры и разговаривать с другими учащимися и носителями языка через Rosetta World. Rosetta Stone также предлагает мобильное приложение, чтобы вы могли учиться на своем смартфоне или планшете.

3.Rosetta Stone имеет такие фундаментальные особенности, как обучение чтению, лексике, распознавание речи и конспект уроков для лучшей навигации.

К сожалению, и в этом приложении есть свои недостатки.

Английские упражнения в этом приложении представляют собой набор фотографий на экране в соответствии с предложениями. Для предложения, такого как «Женщина ест», ученик нажмет на фотографию, на которой изображена данная ситуация. В данном случае можно было использовать видео или анимацию (рис. 3).

В Rosetta Stone на английском языке не хватает многих инструментов, которые есть в других приложениях. У него нет словаря или глоссария, онлайн-тестирования или отслеживания личного прогресса.

Более того, отсутствуют пояснения и справочный материал по темам, поэтому ученику будет тяжело адаптироваться к программе, и ему придется использовать другие источники, чтобы проанализировать и понять нужный материал.

К тому же, в программе отсутствует перевод на родной язык, его нужно отгадывать по контексту или по картинкам. С одной стороны, это заставляет ребенка больше думать и анализировать, но с другой стороны, процесс обучения замедляется, так как ученику с начальным уровнем владения английским языком сложно адаптироваться к такому виду работы без опоры на родной язык (рис. 3).

Последней программой для анализа является EF English town, которая является очень популярной, так как она связана со знаменитой школой обучения языка English First. Нельзя не отметить ее, так как работа в этой программе также имеет ряд значительных преимуществ.

1. Сначала дается 20-минутный тест, чтобы определить свой уровень владения языком. Первая часть теста – это серия вопросов с множественным выбором, в которых вы выбираете правильный ответ для завершения предложения. Раздел второй – упражнение для прослушивания. Вы слушаете серию аудиоклипов и выбираете правильный ответ после каждого из них. Третий тестовый раздел содержит задания по чтению. На самом деле,

некоторые из этих вопросов трудны даже для людей с продвинутым уровнем владения английского языка.

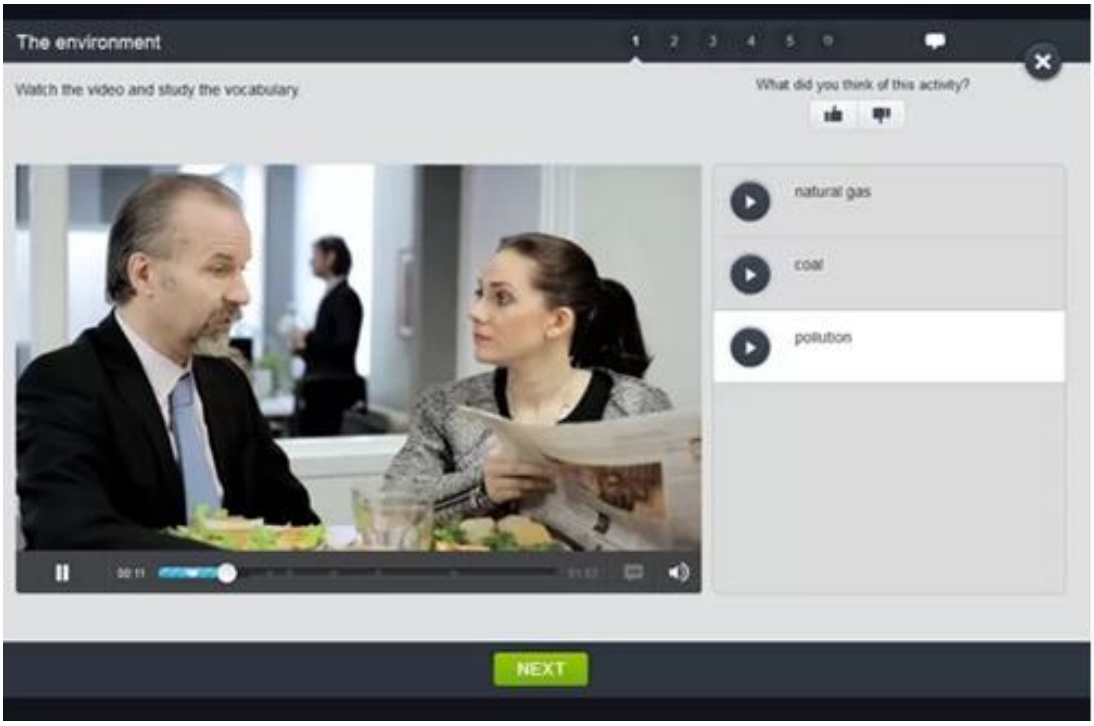

Рис.4. Программа EF English town

2. Изучение английского языка с помощью EF Englishtown включает в себя доступ к 16 уровням обучения. Каждый уровень включает шесть подуровней обучения. Данная программа обладает самым большим количеством уровней, чем все предыдущие программные обеспечения.

3. Ученик может посещать групповые занятия практически круглосуточно и планировать индивидуальные занятия. Стандартный пакет включает гарнитуру с наушниками и прилагаемым микрофоном. Обучающийся подключает гарнитуру к компьютеру для участия в занятиях.

4. В программе отличная группировка заданий, тренировка всех навыков (грамматика, чтение, произношение со спецпрограммой, аудирование, разговорные навыки – общение с преподавателем онлайн) (рис. 4).

5. Работу ученика контролируют и проверяют постоянно (автоматически или тестированием по блокам). Есть задания «на свободные темы», типа сочинения. При необходимости можно задание пропустить.

6. Присутствуют игры для совершенствования языка, сообщество, где можно пообщаться с учениками из других стран. Темы изучения интересны и актуальны.

Но и данная программа имеет недостатки.

В ней отсутствуют инструкции по выполнению заданий, словарь не ведется, нет перевода слов, а также интерфейс может быть сложным для ученика без опоры на родной язык.

Изучив данные программы, можно сравнить их по критериям, данным Е. Дилорентис [29, с. 23], чтобы достичь эффективного результата в обучении английскому языку в школах.

Критерии	Rosetta Stone	Tell Me More	EF EnglishTown	Transparent Language
Интерфейс	+	+	_	_
Мобильность	+	+	+	+
Распознавание речи	+	+	+	+
Уровень прогресса	_	+	+	+
Структура уровня	+	+	+	+
Видео	_	+	+	_
Словарь	_	+	_	_
Обучение лексике	+	+	+	+
Обучение грамматике	+	+	+	+
Обучение фонетике	+	+	+	+
Обучение письму	+	+	+	+
Обучение чтению	+	+	+	+
Обучение говорению	+	+	+	+
Перевод	_	+	_	+
Инструкции	_	+	_	+

Проведя данный анализ, можем сделать вывод, что именно Tell Me more является самой выигрышной программой из представленных.

По сравнению с остальными, у данной программы присутствуют:

– видеоматериалы;

– ведение словаря;

– инструкции по выполнению заданий;

– перевод слов, что очень важно для учеников средней общеобразовательной школе;

– доступная структура уровней и приемлемый интерфейс для обучающихся;

– ведется уровень прогресса, что важно для рефлексии и самооценки учащихся.

В связи с приведенными преимуществами, можем утверждать, что мультимедийная обучающая программа Tell me More – это лучшее программное обеспечение из перечисленных для изучения английского языка. Данная программа является комплексной мультимедийной программой, которая включает в себя отработку всех аспектов изучаемого языка и всех навыков речевой деятельности. Она обладает функцией распознавание речи, и обучающиеся могут заниматься в ней для совершенствования коммуникативной компетенции, и это занимает намного меньше времени, если бы учитель общался с каждым из учеников. Более того, она помогает развивать самостоятельность учеников, самоконтроль и их самооценку благодаря демонстрации их стараний и результатов упражнений в процентном соотношении, где они могут увидеть свои недостатки и исправлять их.

Поэтому, данное программное обеспечение может быть полезно при обучении английскому языку на уроках в средних образовательных школах для экономии времени, затрат и сил учителя на организацию урока и облегчение контроля за деятельностью учеников.

Выводы по 2 главе

Мультимедийные обучающие программы – необходимая технология для изучения английского языка. Она содержит в себе все нужное для достижения главной цели на уроках английского языка.

Мультимедийные обучающие программы становятся все доступней, и они обладают рядом преимуществ, который выделяет их среди остальных средств обучения иностранному языку.

Они мотивируют школьников эффективно изучать английский язык. Данная форма работы близка к языковой реальности, в которой содержатся визуальные и звуковые средства, помогающие ученикам правильно произносить фразы и слова, понимать лексический состав рассказа по контексту, распознать определенные клише в разных повседневных ситуациях, наглядно изучить использование незнакомых слов.

Более того, данные программы расширяют знания обучающихся о культуре страны английского языка. Мультимедийные технологии предлагают больше информации, чем учебники, и помогает ознакомиться с культурными корнями и реальными языковыми материалами. Это дает возможность учащимся обмениваться информацией и активно участвовать в дискуссиях на занятиях, которые быстрее и эффективнее развивают иностранный язык.

Мультимедийные технологии в обучении фокусируются на активном участии школьников, чтобы развивать их самостоятельность и самооценивание. Одним из основных направлений использования мультимедийных технологий в классе является повышение способности детей слушать и говорить, и тем самым развивать их коммуникативную компетенцию, поэтому их стоит использовать в обучении английскому языку, чтобы облегчить работу учителю в организации уроков.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В системе образования важное место отведено средствам обучения, с помощью которых мы достигаем повышения эффективности обучения на уроках иностранного языка. Они делятся на множество классификаций по различным признакам, таким как по роли в учебном процессе, по каналу поступления информации или по использованию техники в обучении. Все приведенные признаки мы можем реализовать, используя технические средства, а в особенности мультимедиа.

Она является одним из значительных средств обучения, так как она преподносит информацию настолько живо, что ученики могут почувствовать себя в стране изучаемого языка. Такие мультимедиа технологии, как сказки, виртуальные экскурсии, фильмы с субтитрами, анимации способствуют данному результату.

Главными возможностями использования мультимедийных обучающих программ являются то, что они применяют несколько каналов восприятия в ходе обучения, делая урок всесторонним, визуализируют теоретический материал для повышения интереса к обучению, а также развивают когнитивные процессы ученика, помогая ему систематизировать все свои знания в целесообразную систему.

В настоящее время приведено множество мультимедийных средств обучения, и нам необходимо найти универсальное средство, которое может охватывать все аспекты деятельности учеников, чтобы максимально достичь реальной среды изучаемого языка для эффективного его усвоения. Таким средством обучения является мультимедийная обучающая программа.

Под мультимедийной обучающей программой понимается соединение различных типов цифровой информации, такой как текст, изображения, звук и видео, интегрированной в интерактивное приложение, и отвечающей дидактическим, методическим и психологическим требованиям к организации учебного процесса в школе.

И, благодаря проведенному исследованию, мы доказали, что мультимедийная обучающая программа обладает всеми необходимыми компонентами для успешного обучения английскому языку.

В ней обучающиеся могут отрабатывать лексику, грамматику, выполняя разнообразные упражнения, учиться говорить правильно и четко, повторяя слова за диктором и видя свои ошибки в интонации, научиться писать и читать, смотря образцы в приложении. К тому же, все слова, которые проходит ученик автоматически вносятся в словарь, и, если он забыл его при прохождении определенного задания, он может посмотреть его значение в нем. Кроме того, учитель может выбрать разный уровень сложности, исходя из индивидуальных особенностей каждого из учеников, чтобы никто не скучал и бездействовал. Мультимедийное обеспечение обладает удобным интерфейсом, хорошей мобильностью и инструкциями, поэтому для обучающихся не составит никакой сложности в работе с ним. И, самое главное, она совмещает все компоненты мультимедиа, которая развлекает учеников и преподносит изучаемый материал в разных формах, тем самым мотивируя обучающихся.

Проведя данное исследование, мы достигли цели исследования: мы изучили возможности применения мультимедийных обучающих программ для обучения английскому языку в средней общеобразовательной школе.

Данные программы близки к языковой реальности, в которой содержатся визуальные и звуковые средства, помогающие ученикам правильно произносить фразы и слова, понимать лексический состав рассказа по контексту, распознать определенные клише в разных повседневных ситуациях. Они расширяют знания обучающихся о культуре стран изучаемого языка, где учащиеся не только улучшают навыки аудирования, но и изучают культуру стран изучаемого языка. Это дает им возможность обмениваться информацией и активно участвовать в дискуссиях на занятиях, которые быстрее и эффективнее развивают навыки английского языка.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Андерсен Б.Б., Бринк К. Мультимедиа в образовании. М.: Изд-во «Дрофа», 2007. 224 с.

2. Балабас Н.Н. Виртуальная экскурсия как инновационный метод обучения иностранным языкам // МГОУ 2017 Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2017. №5. С. 162-164

3. Верещагина И.Н., Рогова Г.В. Методика обучения английскому языку на начальном этапе в образовательных учреждениях. М.: Изд-во «Просвещение», 1998. 232 с.

4. Вострякова Н.А. Цели урока иностранного языка и способы их достижения // Иностранные языки в школе. 2001. №5. С.43-53.

5. Гальскова Н.Д., Гез Н. И. Теория обучения иностранным языкам. М.: Издательский центр «Академия», 2004. 336 с.

6. Горлова Н. А. Методика обучения иностранному языку. М.: Издательский центр «Академия», 2013. 334 с.

7. Дворецкая А.В. Основные типы компьютерных технологий // Школьные технологии. 2004. № 3. С. 201-212

8. Дмитриев А. Е., Дмитриев Ю. А. Дидактика начальной школы. М.: Изд-во: «Юрайт», 2016. 254 с.

9. Дмитриев Д.В. Формирование иноязычной профессиональной компетентности будущих учителей английского языка средствами мультимедиа // Педагогический институт им. В. Г. Белинского: традиции и инновации. 2015. № 1. С. 294-296.

10. Докторова Е. А. Мультимедиа технологии. Ульяновск: Изд-во УлГТУ, 2009. 39 с.

11. Жилин П. А. Преподавание теоретической механики в технических университетах и вузах. Санкт-Петербург: Изд-во Политехнического ун-та, 2014. 60 с.

12. Исаев В.Н., Фролов Ю.Н. Аудиовизуальные технологии обучения. Бийск: Изд-во БПГУ им. В.М. Шукшина, 2008. 182 с.

13. Клемешова Н. В. Мультимедиа как дидактическое средство высшей школы. Калининград: Изд-во КГУ, 1999. 23 с.
14. Комаров А.С. Творческий подход к планированию урока английского языка // Иностранные языки в школе. 2008. №6. С. 45-51.
15. Кравченя Э.М. Технические средства обучения и методика их применения. Минск: Изд-во БНТУ, 2011. 54 с.
16. Кубрак А.А., Баранова О.И. Методы и средства обучения английскому языку в начальной школе. Краснодар: Изд-во КГУ, 2014. 33 с.
17. Махотин Д.А., Лесин С.М. Технические и мультимедийные средства обучения в образовательном процессе // Педагогическая мастерская. Все для учителя. 2015. № 12. С. 6-9.
18. Некрасова А.Н., Семчук Н.М. Классификация мультимедийных образовательных средств и их возможностей // Ярославский педагогический вестник. 2012. № 2. С. 98-102.
19. Хуторской А.В. Современная дидактика: 2-е издание. М.: Высшая школа, 2007. 639 с.
20. Новосельцев С.К. Мультимедиа-синтез трех стихий // Компьютер-Пресс. 1991. № 7. С.24-36.
21. Новиков А.М. Педагогика: словарь системы основных понятий. М.: Издательский центр ИЭТ, 2013. 268 с.
22. Попов Е.Б. Основы педагогики: 2-ое издание. Оренбург: Изд-во Оренбургский институт МГЮА, 2017. 132 с.
23. Роберт И.В. Современные информационные технологии в образовании: дидактические проблемы; перспективы использования. М.: Изд-во ИИО РАО, 2010. 140 с.
24. Сиротенко Э.А. Использование интерактивной доски в процессе преподавания аудиторских дисциплин // Компетентностный подход в высшем экономическом образовании. 2010, С. 100-108.
25. Тыщенко О.Б. Компьютерные технологии в обучении // Сборник научных трудов. 2002. С. 40-43.

26. Фабрикантова Е.В., Полянская Е.Е., Ильясова Т.В. Интерактивные технологии и мультимедийные средства обучения: учебное пособие для студентов факультета дошкольного и начального образования. Оренбург: Изд-во ОГПУ, 2015. 52 с.

27. Шилова В.С. Основные средства социально-экологического образования студентов // Международный журнал экспериментального образования. 2016. № 3. С. 260-263.

28.Canning-Wilson, C., & Wallace, J. Practical aspects of using video in the foreign language classroom // The Internet TESL Journal. 2000. № 6. P. 31-36.

29. DeLaurentis, E.C. How to recognise excellent educational software. N.Y.: Lifelong Software Inc., 2006. 57 p.

30. Dosseville, F., Laborde, S., & Scelles, N. Music during lectures: Will students learn better? // Learning and Individual Differences, 2012. № 22. P. 258-262.

31. Li Z.N., Drew M. S. Fundamentals of multimedia. NJ: Pearson Prentice Hall Upper Saddle River, 2004. 584 p.

32. Lepin M. Fairytales in teaching English language skills and values in school stage II. Tartu: Faculty of Social Sciences, 2009. 93 p.

33. Mei-ling, T.. A study on the teaching English listening and speaking through films // Journal of Huaihua University. 2007. № 11. P. 151-152.

34. Pun, M. The use of multimedia technology in English language teaching: a global perspective // Crossing the Border: International Journal of Interdisciplinary Studies. 2013. № 1. P. 32-37.

35. Sadenova F. Using innovative technologies in project method of teaching foreign language // The Turkish Online Journal of Distance Education. 2017. № 3. P. 56-62.

36. Thiessen, E.D., & Saffran, J.R. How the melody facilitates the message and vice versa in infant learning and memory // The Neurosciences and Music III—Disorders and Plasticity. 2009. № 1169, P. 225-233.

37. Vaughan, T. Multimedia: Making It Works. 8th Edition. New York: McGraw Hill, 2011. 481 p.

38. Yesbulatova R. M. Using innovative technologies in project method of teaching foreign language // Revista Espacios. 2017. № 25. P. 4-9.

Электронные ресурсы

39. PeopleReviews [Электронный ресурс]. URL:www.PeopleReviews.net (дата обращения: 09.04.2018).

40. Webster M. Электронный словарь английского языка [Электронный ресурс] // Персональный сайт Merriam-Webster, Incorporated. URL: https://www.merriam-webster.com/dictionary/multimedia (дата обращения 02.05.2018)