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 «Обучение лексической стороне иноязычной речи с использованием мультимедийных программ»

Студент_____Брюхина Анна Александровна

Руководитель_____к.ф.н., доцент Дмитриев Д. В.

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

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение……3

Глава 1. Теоретические основы обучения лексической стороне иноязычной речи с использованием мультимедиа……...6

1.1. Обучение лексической стороне иноязычной речи……..6

1.2. Дидактический потенциал средств мультимедиа в обучении английскому языку……15

Глава 2. Анализ эффективности использования мультимедийных программ в обучении лексической стороне иноязычной речи…….33

2.1. Достоинства и недостатки применения мультимедийных программ в обучении иностранному языку в школе……...33

2.2. Сопоставительный анализ использования МОП **“ Arthur’s Computer Adventure”** и **“Triple Play Plus!”** в целях формирования лексических навыков учащихся младших классов……42

Заключение…….54

Библиографический список……57

Введение

Современная парадигма общего среднего образования в РФ находится на стадии окончательного перехода от знаниевой к компетентностной: уже не актуальны принципы обучения по воспроизводящей модели; необходимо активно внедрять интерактивные методы на основе использования информационных технологий (ИТ).

Использование информационно-коммуникативных технологий на уроках английского языка отличается наличием высокой коммуникативной возможности и активным включением учащихся в учебную деятельность, кроме того способствует активизации знаниевого потенциала, эффективному развитию навыков коммуникативной компетенции у учащихся. В первую очередь это способствует адаптации к современным социальным условиям, так обществу необходимы творческие инициативные, самостоятельные, достигающие успеха в своем деле люди. Творческая деятельность способствует развитию эмоциональной и интеллектуальной сфер личности, что является одной из главных задач образовательного процесса. На наш взгляд использование средств мультимедиа обеспечивает решение данной задачи.

Кроме того, применение мультимедиа на уроках английского языка повышает эффективность процесса обучения иностранному языку. А использование мультимедийных программ при обучении лексике особенно актуально. Мультимедиа позволяет одновременно работать с текстом и звуковым сопровождением, как с неподвижными изображениями, так и с динамичными (видео, анимированные графические образы). Одновременное воздействие на такие органы чувст как зрение и слух, значительно увеличивает объем и степень усвоения передаваемой информации.

Поэтому мы считаем, что **актуальность** темы «Обучение лексической стороне иноязычной речи с использованием мультимедийных программ» неоспорима.

Объектом данного исследования является обучение лексике на уроках английского языка.

Предметом является обучение лексической стороне иноязычной речи с использованием мультимедийных программ.

Цель данного исследования, в соответствии с выделенными объектом и предметом, может быть сформулирована следующим образом: теоретическое обоснование возможностей обучения лексической стороне иноязычной речи с использованием мультимедийных программ.

Поставленная цель может быть достигнута последовательным выполнением ряда **задач**:

- изучить методическую, психологическую и педагогическую литературу по теме исследования;

- рассмотреть основы обучения иноязычной лексике;

- исследовать дидактический потенциал средств мультимедиа в обучении английскому языку;

- проанализировать эффективность использования мультимедийных программ в обучении лексической стороне иноязычной речи;

- выявить достоинства и недостатки применения мультимедийных программ в обучении иностранному языку;

- ознакомиться с различными мультимедийными программами;

- провести сопоставительный анализ мультимедийных программ **“Arthur’s Computer Adventure”** и **“Triple Play Plus”**.

В ходе написания выпускной квалификационной работы были использованы следующие методы: анализ и синтез научной литературы; сопоставительный анализ мультимедийных обучающих программ.

Практическая значимость исследования состоит в том, что предложенный анализ мультимедийных программ может быть использован учителями английского языка при обучении лексической стороне иноязычной речи.

Сформулированные задачи исследования определили **структуру** работы: введение, две главы, подразделенные на параграфы, заключение и список литературы.

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

В первой главе рассмотрены теоретические основы обучения лексической стороны иноязычной речи с использованием мультимедиа. Также раскрыт дидактический потенциал средств мультимедиа в обучении английскому языку.

Во второй главе представлен общий анализ использования мультимедийных обучающих программ в обучении иностранному языку, а так же описан сопоставительный анализ использования двух программ **Arthur's Computer Adventure"** и **"Triple Play Plus!".**

В заключении сформулированы выводы по проведенному исследованию.

И в библиографическом списке представлен список использованной в ходе написания работы литературы.

Глава 1. Теоретические основы обучения лексической стороне иноязычной речи с использованием мультимедиа

1.1. Обучение иноязычной лексике на различных этапах обучения

Изучение иностранного языка в системе общего и основного среднего образования РФ требует следовать определенным нормативным требованиям и целям, установленным руководящими органами системы образования.

Действующий федеральный государственный образовательный стандарт (ФГОС) устанавливает такие требования, на основе которых возможно формирование программ обучения иностранным языкам.

Стандарт устанавливает требования к результатам освоения обучающимися основной образовательной программы: личностным, метапредметным, предметным. Графически эта система требований отражается в виде следующей схемы (Рисунок 1):

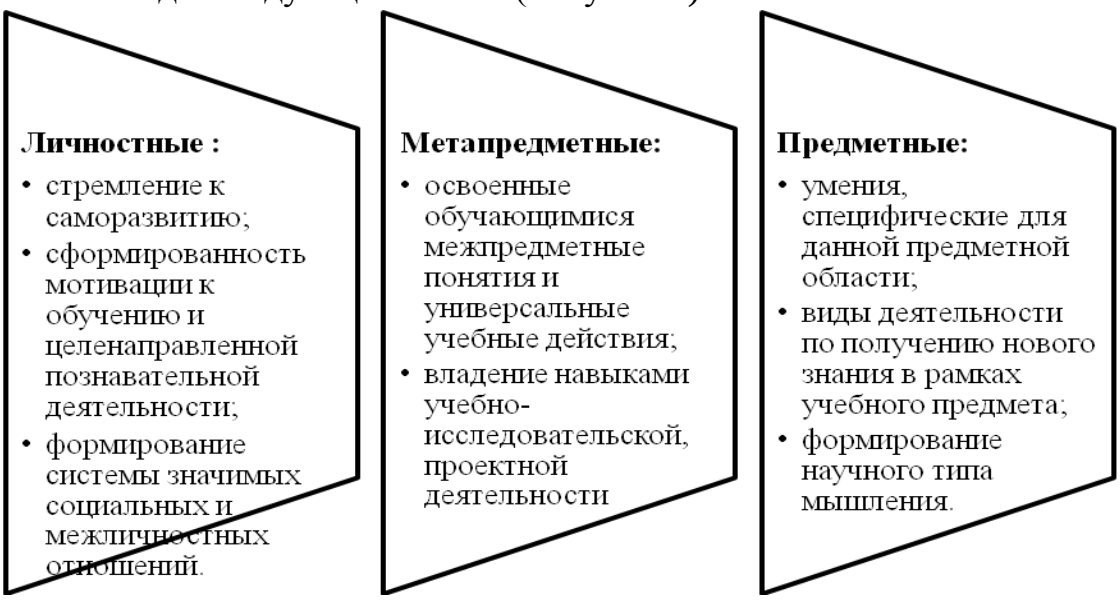

Рисунок 1 – Система требований к результатам освоения обучающимися основной образовательной программы по иностранному языку согласно ФГОС

В соответствии с требованиями ФГОС к предметной области усвоение английского языка следует оценивать по направлениям: освоение фонетических навыков, усвоение лексики, основных грамматических правил.

Сложность изучения лексики иностранного языка обусловлена следующими аспектами:

– логические связи в иноязычной лексике носят значительно более сложный характер, чем в родном языке;

– отсутствие языковой среды приводит к неэффективности коммуникативных стратегий, применяемых в процессе обучения иностранному языку в учебных заведениях.

Немаловажное значение имеет феномен языковых реалий: учащиеся воспринимают с различной степенью эквивалентности понятия, имеющиеся как в родном, так и в иностранном языке, и понятия, которые в родном языке отсутствуют.

В связи с этим на первое место выступает проблема лексического отбора, включения в состав базовой лексики определенного минимума лексических единиц (ЛЕ). При этом необходимо иметь в виду, что лексический массив подразделяется на активную и пассивную лексику. В связи с этим основная задача обучения иностранным языкам – максимально возможное сохранение состава активной лексики и недопущение перехода ее в разряд пассивной. В разрезе программы среднего образования принято оперировать понятием «лексический минимум»: «тот объем языковых средств, который является максимальным с точки зрения возможностей учащихся и отводимого времени и минимума с точки зрения всей системы языка, т.е. позволяет пользоваться языком как средством общения» [4, с. 45].

Активный лексический минимум определяется, в соответствии с требованиями программы, следующими цифрами:

– к концу 4 класса – 600 единиц;

– к концу 9 класса- 1050 единиц;

– к концу 11 класса- 12000 единиц [31, с. 45].

Существующие принципы отбора лексического минимума отражены в форме таблицы (таблица 1):

Принцип	Содержание
тематического отбора	«выделение корпуса слов и выражений, необходимых для общения по определенной теме» [28, с. 67];
частотности	«выявление наиболее часто встречающихся в речи ЛЕ на основе анализа словарей, учебников и справочников»[28, с. 67];
прогнозирования ошибок по языковой интерференции	«отбор лексического минимума, необходимого для правильного выражения мыслей учащегося с учетом того, что при передаче своих мыслей он пытается в иноязычной речевой деятельности руководствоваться объемом и системами значений слов и словосочетаний родного языка, строить фразы по структурно – речевым образцам, свойственным родному языку»[28, с. 67];
семантического отбора	«принцип отбора слов по степени выражения наиболее важных понятия, соответствующие изучаемой тематике устной и письменной речи»[28, с. 67];
стилистической неограниченности	«чем младше курс, тем более нейтральный характер носит лексика; с возрастанием уровня овладения языком возможны стилистические варианты (применение фигур речи)» [28, с. 67];
словообразовательной ценности	«принцип использования способов образовывать новые слова с помощью префиксов, аффиксов» [28, с. 67].

Таблица 1 – Принципы отбора лексического минимума

В методиках отбора лексического минимума (ЛМ) современная дидактика опирается на разработки Ф. Маршала и Г. Пальмера, создателя словаря для начального обучения, в который входило 500 ЛЕ [4, с. 56].

Характеристика лексического минимума носит дихотомический характер: она обладает максимальностью и минимальностью наполнения:

– максимальным считается такой ЛМ, который обусловливает усвоение материала данной группой учащихся;

– в то же время этот ЛМ представляет собой наименьший набор ЛЕ по отношению ко всей системе языка.

Принципы отбора лексического минимума заключаются в следующих критериях:

а) статистический: употребительность слова; распространенность его в общем корпусе лексики языка;

б) методический: соответствие определенной теме, направленный на описание конкретных понятий;

в) лингвистический: учет сочетаемости слов, их словообразовательной ценности, фактора многозначности, стилистическая распространенность [12, с. 76].

Таким образом, на основе перечисленных принципов возможно выделить две группы упражнений для тренировки активного и пассивного лексического минимума.

Согласно рекомендациям Е. И. Пассова, в целях тренировки активного лексического минимума возможно использовать упражнения в следующей последовательности:

1) условно-речевые упражнения;

2) имитативные упражнения;

3) подстановочные;

4) трансформационные;

5) репродуктивные.

Кроме того, возможно разделять упражнения на языковые (учебного характера) и речевые (составление рассказов, диалогов) [21].

В целях овладения пассивным ЛМ рекомендуются упражнения, направленные на развитие следующих навыков:

– развитие языковой догадки;

– умение пользоваться словарем [31, с. 132].

Обучение лексике очень сложный и необходимый процесс в обучении иностранному языку. При вводе новой лексики учитель должен совмещать все факторы, которые будут способствовать развитию всех видов речевой деятельности.

В целом главной предпосылкой и основополагающим фактором говорения является слово, но для репродуктивных видов деятельности, а именно аудирования и чтения, важно не только знание самого слова. Поэтому мы не в меньшей мере должны уделять внимание связям слова и образованию на их основе словосочетания.

Если говорить о форме слова, то в первую очередь мы должны говорить о звуковой форме, которая позволяет при аудировании правильно понять слово и корректно произнести его. Также под формой слова мы подразумеваем и его графическую форму, которая способствует распознанию слова при чтении и правильному написанию.

В английском языке, как и в любом другом, большинство слов полисемантичны, то есть могут иметь несколько значений, поэтому стоит заострить на этом внимание. Объем многозначных слов в английском языке считается самым большим среди других. Внимание учащихся необходимо заострять на наиболее частых в употреблении. Совместно со значением, необходимо также познакомить учащихся и с ассоциацией слова, с его социальным подтекстом, что связывает нас с употреблением слова.

Возьмем в качестве примера два слова “notorious” и “famous”. Оба эти слова связаны с понятием «известность», но их взаимозаменяемость практически невозможна. В Oxford English Dictionary слово “famous” трактуется как “known about by many people”, например, “a famous star”. Но если взять слово “notorious”: “ famous for something bad”, что подтверждает вышеизложенное.

Рогова Г.В. предлагает три основных компонента содержания обучения лексике:

1) Лингвистический;
2) Методологический;
3) Психологический. [24, с. 147]

Лингвистический компонент составляет необходимый набор лексических единиц для определенной возрастной группы и этапа обучения. Знания и умения которые оказывают помощь ученику при самостоятельной работе над лексикой являются содержанием методологического компонента. Например, памятки, инструкции по использованию/ведению словарей, способы семантизации лексики и другие. Психологический компонент содержания обучения лексике тесно связан с проблемой лексических навыков и умений.

Миньяр-Белоручев Р.К. представляет сущность лексического навыка как:

1) Способность незамедлительно извлечь из долговременной памяти слово для конкретной речевой задачи;
2) Способность включить его в речь [17, с. 43].

Итак, следовательно, лексический навык – это способность мгновенно извлекать из памяти лексическую единицу (слово, словосочетание, идиома, фразеологизм и т.д.) и использовать ее в нужной ситуации.

Е. И. Пассов дает такое определение: «Лексический навык- это систематизированное действие по выбору лексической единицы адекватно замыслу и ее правильному сочетанию с другими, совершаемое в навыковых параметрах, обеспечивающее ситуативное использование данной лексической единицы и служащее одним из условий выполнения речевой деятельности»
[21, с. 136].

При формировании лексического навыка в первую очередь мы сталкиваемся с таким понятием как семантизация. Семантизация – это способы и пути раскрытия значения неизвестных обучаемым лексических единиц [42].

Лексический навык не формируется путем простого заучивания новых слов. Он подразумевает осознанное восприятие существующих между них связей.

Существует несколько типов видов связей [47]:

1. Денотативная (связь лексической единицы с объектом действительности);
2. Ситуативная (связь лексической единицы с ситуацией ее употребления);
3. Знаковая (связь между лексической единицей и ее эквивалентом в родном языке.);
4. Семантическая (связь лексической единицы с понятием);
5. Фоновая (ассоциация национально-культурного характера).

Также выделяют 2 типа семантизации:

1) Полная (формируется полная система связей);
2) Частичная (акцентируется только одна из представленных связей).

Методисты различают несколько способов объяснения новой лексики.

На начальном этапе обучения изучение новых лексических единиц осуществляется посредством принципа опережения. Данный принцип заключается в заучивании коммуникативно-значимых речевых образцов, избегая грамматического анализа. Например, такие фразы как “I have…; What’s your name? и так далее.

Также на начальном этапе следует обеспечить активное употребление интернациональных и заимствованных слов и это позволяет учителю достичь одновременно несколько важных целей. Например, преодолеть барьер психологического восприятия английского языка как трудного, значительно пополнить словарный запас.

Перевод слов на родной язык – является эффективным средством раскрытия значения лексической единицы, но не овладения ей, поскольку этот путь не является кратчайшим. Если взять какой либо предмет (или явление) – это одно слово иностранного языка, то есть два звена, и три звена: предмет (или явление) – слово родного языка – слово иностранного языка. При говорении на иностранном языке, прежде чем произнести слово, учащийся должен вспомнить его на родном языке, потом перевести на иностранный и только потом проговорить. Такая привычка использования языка-посредника предвещает неизбежную проблему при аудировании: услышав слово, переведя его на родной язык и только после поняв, обучающийся уже потеряет основную смысловую нить и не сможет «догнать» говорящего.

У переводного способа, пожалуй, можно выделить одно преимущество – это экономия времени, но этот плюс не перекроет другие минусы. При использовании данного способа в первую очередь мы избегаем проблемы выбора значения слова, также у учащихся не развивается самостоятельность, не образуются ассоциации, а, следовательно, в целом не запоминается слово.

Более продуктивными на наш взгляд, являются такие способы семантизации, как наглядность, прозрачный контекст, синонимы/антонимы.

Итак, наглядность – главным достоинством мы считаем то, что при использовании данного приема образуются ассоциации, которые в свою очередь способствуют прочному запоминанию; также данный метод помогает повысить мотивацию учащихся, но в тоже время это может стать для учащихся отвлекающим моментом, что конечно можно отнести к минусам. Также к недостаткам относятся качество наглядности, проблема с выбором значения (щука на картинке – fish).

Контекст позволяет развивать языковую догадку, повышает мотивацию и самооценку учащихся. Но существует вероятность неправильной догадки, что является причиной прочного неправильного запоминания. Также есть риск/допустимость, что учащийся не догадается вообще, вследствие чего последует снижение, как мотивации, так и самооценки.

Синонимы/антонимы очень хорошо сочетаются с наглядностью, кроме того использование данного метода благоприятствует увеличению словарного запаса учащихся. Проблема лишь в том, что очень многие слова не имеют синонимы/антонимы и очень редко они являются полными.

Однако, используя разнообразные способы, преподаватель должен помнить об одном очень важном принципе: количество новых лексических единиц не должно превышать норму. Психологами установлено, что при использовании классических методов обучения превышение нормы вводимых на занятии новых слов ведет к перегрузке памяти и, как следствие, – к нарушению процесса их запоминания.

Итак, обучение лексической стороне иноязычной речи в рамках программы преследует цели развития не только лексических навыков, но и комплекса личностных качеств, необходимых в межкультурной коммуникации.

Как мы выяснили, существует обширное количество способов семантизации лексических единиц, но на наш взгляд, одним из самых эффективных и действенных является использование мультимедиа.

1.2. Дидактический потенциал средств мультимедиа в обучении английскому языку

В современной системе образования все более важное значение приобретают технологии смешанного обучения, основанного на совместном использовании традиционных средств обучения и средств мультимедиа.

Мультимедиа представляет собой особый вид компьютерных технологий, объединяющих в себе такие элементы, как традиционная статическая визуальная информация (текст, графика), и динамическая (речь, музыка, видеофрагменты, анимация). Средства мультимедиа обусловливают возможность одновременного воздействия на зрительные и слуховые органы чувств обучающихся: это позволяет создавать динамически развивающиеся образы в различных информационных представлениях (аудиальном, визуальном) [45].

Применение мультимедиа в процессе изучения иностранного языка призвано решить ряд проблем дидактического характера, т.к. иностранный язык вызывает не только трудности у обучающихся, но и сложности у преподающих его.

Существует множество теоретических подходов к дефиниции понятия «мультимедиа». Такое многообразие объясняется, в первую очередь, комплексным характером технологии: ее следует рассматривать как с точки зрения дидактики, так и с точки зрения информатизации процесса обучения.

Эти два основных фактора определяют расхождения в тех дефинициях, которые предлагают различные авторы; скажем, Н. В. Клемешова, которая

опирается на технологический аспект, определяя мультимедиа как компьютерное средство [9, с. 57]

Аналогична позиция И. Н. Розиной, которая дает следующее определение: «Мультимедия (multimedia) – совокупность компьютерных технологий, одновременно использующих несколько информационных сред: графику, текст, видео, фотографию, анимацию, звуковые эффекты, высококачественное звуковое сопровождение» [25, с. 143] .

Д.А. Стариков пишет, что «Мультимедиа – это современная компьютерная информационная технология, позволяющая объединить в компьютерной системе текст, звук, видеоизображение, графическое изображение и анимацию (мультипликацию)» [27]. При этом под технологией мультимедиа он понимает информационную технологию, основанную на одновременном использовании различных средств представления информации и представляющую совокупность приемов, методов, способов и средств сбора, накопления, обработки, хранения, передачи, продуцирования аудиовизуальной, текстовой, графической информации в условиях интерактивного взаимодействия пользователя с информационной системой, реализующей возможности мультимедиа-операционных сред.

Фред Хофстеттер, профессор университета Делавэр, США, предлагает следующее определение мультимедиа: "Мультимедиа – это использование компьютера, чтобы представить и объединить текст, графику, аудио, и видео со ссылками и инструментальными программными средствами, которые позволяют пользователю перемещаться по программам, взаимодействовать с компьютером, создавать, и общаться" [36, с. 5].

Это определение содержит четыре компонента, которые являются основными для мультимедиа. Во-первых, должен быть компьютер, чтобы координировать то, что вы видите и слышите, и взаимодействовать с вами

(обратная связь). Во-вторых, должны быть ссылки в обучающих программах, которые соединяют информацию. В-третьих, должны быть навигационные инструментальные средства (гиперссылки), которые позволяют вам подробно изучать необходимую информацию. Наконец, так как мультимедиа в учебном процессе используется не для развлечений, а для приобретения нужных компетенций, оно должно обладать способностью оказывать содействие в формировании иноязычного мышления ученика [36, с. 23].

Если один из этих компонентов отсутствует, то мультимедиа не существует. Например, если у вас нет компьютера, чтобы обеспечить интерактивность, о мультимедиа даже речи быть не может. Если нет никаких ссылок в обучающих программах, чтобы обеспечить систематизированное обучение, то они напоминают книжную полку с разбросанными книгами, но не мультимедиа. Если в обучающей мультимедийной программе нет никаких навигационных инструментов, чтобы, например, позволить преподавателю разработать план занятия, у вас есть большое количество информации, но не мультимедиа.

В мультимедийных программах используется определенный способ передачи информации [38]:

1. Взаимодействие различных информационных блоков (текста, графики, видеофрагментов) посредством гиперссылок. Гиперссылки представлены в виде специально оформленного текста, или в виде определенного графического изображения. Одновременно на экране может располагаться несколько гиперссылок, и каждая из них определяет свой маршрут следования.

2. Интерактивность, то есть диалоговый режим работы пользователя с компьютером, при котором он может самостоятельно выбирать интересующую его информацию, скорость и последовательность ее передачи.

Наиболее точной представляется формулировка С.С. Новосельцева: «Мультимедиа (англ. multimedia от лат multum – много и media, medium - средоточие, средства)» – это комплекс аппаратных и программных средств, позволяющих пользователю работать в диалоговом режиме с разнородными данными (графикой, текстом, звуком, видео и анимацией), организованными в виде единой информационной среды [5, с. 116]

На основе данного определения возможно обобщить некоторые подходы к классификации средств мультимедиа с точки зрения их дидактического применения.

П. И. Пидкасистый и О. Б. Тыщенко предлагают две классификации:

1) основана на критерии целевого компонента их использования и выделяет следующие виды:

а) иллюстрирующие;

б) консультирующие;

в) операционная среда;

г) тренажеры;

д) обучающий контроль;

2) ориентирована на различные педагогические технологии и выделяет следующие разновидности:

а) тренировочные;

б) наставнические;

в) проблемного обучения;

г) имитационные и моделирующие;

д) игровые [22, с. 8].

Мультимедиа также делится на два типа: линейные (например, электронная книга) и нелинейные (например, видеоигра или самостоятельный курс электронного обучения). Обычно пользователи линейных мультимедиа не контролируют мультимедийный контент. Как

правило, они являются пассивными «приёмниками/получателями». Однако пользователи нелинейных мультимедиа могут напрямую взаимодействовать с их содержанием. Это взаимодействие можно назвать двусторонним.

Обзор классификаций дает основания для выделения основных характеристик, по которым следует подразделять мультимедиа:

– комплексный характер используемых средств;

– новый подход к хранению и передаче информации;

– основа – технологии и оборудование, а также программное обеспечение.

Как видим, мультимедиа объединяет несколько типов разнородных данных (текст, звук, видео, графическое изображение и анимацию) в единое целое. И это понятие само по себе имеет три лица.

Во-первых, мультимедиа – идея, т. е. новый подход к хранению информации различного типа в единой цифровой форме.

Во-вторых, мультимедиа – оборудование для обработки и хранения информации, без него мультимедиа-идею реализовать невозможно.

В-третьих, это программное обеспечение, позволяющее объединить четыре элемента информации в законченное мультимедиа-приложение.

Смысл термина «мультимедиа» буквально может быть также передан как «много средств». Имеется в виду взаимодействие визуальной и звуковой информации под управлением интерактивного программного обеспечения с использованием технических и программных средств [1, с. 49].

Сам термин был впервые использован певцом и художником Бобом Голдштейном во время его шоу в Нью-Йоркском клубе в 1966 году [23]. Однако прошло 27 лет, когда это слово получило своё определение. Оно было дано Тэй Воганом в 1993 году. Он определил мультимедиа следующим образом: Мультимедиа – это любая комбинация текста, графических

изображений, звука, анимации и видео, которые предоставляются нам с помощью компьютера [40, с. 3].

Мультимедиа, несомненно, важны при обучении иностранному языку, так как они могут одновременно воздействовать на все органы чувств.

Как ни странно, но это не новое открытие. Эта идея уже начала своё продвижение еще в VII веке чешским педагогом-гуманистом Яном Амосом Коменским, который настаивал на представлении учебного материала посредством затрагивания как можно большего количества органов чувств.

Два столетия спустя, Эдгар Дейл, американский ученый, спроектировал так называемый Конус опыта (Cone of Experience) [34, с. 14], который демонстрирует перечень разнообразных способов подачи информации и процентное соотношение их эффективности. (Рисунок 2)

Рисунок 2. Конус опыта Эдгара Дейла

Итак, из данного конуса мы можем увидеть, что люди запоминают больший объем информации, когда задействованы максимальное количество органов восприятия. «90% сказанного или написанного ими по поводу их действия», то есть человек сначала сам совершает действие, а после его описывает в устном или письменном виде. В результате чего они могут

анализировать, разрабатывать, создавать, оценивать и прочее. Таким образом, мы можем сделать вывод, что мультимедиа является превосходным средством подачи информации, поскольку включает в себя все виды деятельности (чтение, написание, говорение и так далее).

Аналогичным образом Дж. Линдфорс [39, с. 133] указывает, что мультимедиа может обеспечить сенсорный и практический опыт обучения; мультимедиа представляет собой огромный потенциал для обучения. Кроме того, мультимедиа может служить важным инструментом для учащихся в их усилиях связать и применить обучение на основе практики с анализом реальных проблем [40]. К тому же Р. Майер [37, с. 611] утверждает, что мультимедиа способствует более глубокому обучению.

Таким образом, мультимедиа должны быть неотъемлемой частью процесса обучения иностранному языку. Более того, использование мультимедиа в обучении иностранному языку меняет традиционную форму преподавания [5], [14].

Можно выделить некоторые наиболее важные характеристики мультимедиа:

– одновременное воздействие на пользователя по нескольким информационным каналам;

– использование средств современных компьютерных технологий, позволяющих объединить в компьютерной системе текст, звук, видеоизображение, графическое изображение и анимацию.

Иными словами: мультимедиа представляет собой интеграцию технологий и идей; при этом идеи находятся на первом месте.

Традиционно к современным мультимедийным средствам относят компьютер. Универсальность компьютера заключается в том, что в совокупности с соответствующим набором периферийных устройств (проектор, модем, принтер) он в состоянии обеспечить выполнение всех

функций мультимедиа-средств обучения.

Возможности применения средств мультимедиа с помощью современных методов изучения английского языка приведены в следующей таблице (см. таблицу 2).

Возможности усвоения передаваемой информации учащимся в наиболее полном объеме достигается путем увеличения избыточности информации следующими методами:

– многократного повторения информации;

– введения дополнительных элементов;

– метода избыточных переменных.

Методы	Содержание
Метод проектов	Самостоятельная деятельность учеников, которую учащиеся выполняют в течение определенного периода времени, ориентирована на создание конечного продукта – презентации проекта, которая всегда выполняется в мультимедийной среде.
Метод информационного ресурса	Самостоятельный поиск, сбор информации учащимися и ее систематизация с использованием Интернет-ресурсов позволяет повышать уровень навыков аудирования, совершенствовать произношение и пополнять лексический минимум.
Работа в режиме online	Работа учащихся с аутентичными материалами, возможность общения с носителями языка, а также освоение навыков диалога.
Игра	Использование возможностей игровых технологий в сочетании с возможностями мультимедиа призвано повысить эффективность усвоения учебного материала.

Таблица 2 – Дидактические возможности применения мультимедийных средств на уроках английского языка.

Эти методы основаны на психологических особенностях усвоения информации, которая в различных системах восприятия усваивается по-разному: если в зрительной системе она проходит 3 уровня: ощущение, восприятие и представление, то, проходя через слуховую систему, информация проходит только уровень представления.

Иначе говоря, зрительная информация воспринимается лучше, чем слуховая; при этом 20% поступающей слуховой информации может потеряться, если учитывать, что мысли текут в 8-10 раз быстрее, чем речь; внешние раздражители снижают остроту восприятия [2, с. 116]. Следовательно, повторение информации имеет под собой веские основания.

Итак, использование мультимедиа-технологий может существенно преобразить образовательный процесс, в частности, помочь учителю при обучении иностранному языку, повысить заинтересованность учащихся в его эффективном изучении. Даже в условиях преобладания традиционных методов обучения в условиях средней школы невозможно полностью игнорировать существование средств мультимедиа.

Если говорить обобщенно, то главной задачей создателей мультимедийных продуктов является достижение максимальной эффективности учебного продукта. Данная задача решается за счет интерактивности и коммуникативности электронных изданий, использования в них мультимедиа компонентов, моделирования реальных объектов и процессов [15, с. 34].

Многообразие типов мультимедийных средств в одном только направлении электронного обучения говорит о комплексном характере практического аспекта обучения.

Очевидно, что такой подход наиболее обоснован и логичен: настало время сдвинуть акцент обучения в сторону привития практических навыков,

в частности, в обучении лексическому компоненту иноязычной речи (см. таблицу 3):

Направления целей мультимедиа	Способы достижения целей обучения с помощью мультимедиа
Восприятие условий интерактивных заданий	Точное и четкое формулирования задачи, сути проблемы, вопроса, педагогических установок, направленных на целенаправленное формирование у учащихся умения самостоятельно выполнять задания.
Осмысление способов решения задач, целенаправленное формирование умения самостоятельно выполнять задания.	Выполнение воспроизводящих, устных, письменных, тренировочных, графических, проблемно-поисковых упражнений; проведения проектных и творческих заданий; практических и лабораторных работ на основе анимированных образцов их выполнения.
Понимание учебной информации, максимальная включенность в практические виды деятельности, ориентированные на мыслительную деятельность, требующих конструирования ответа, а не просто механического запоминания.	Внесение разнообразия в формы заданий, предоставляющих возможность контролируемых тренировочных действий (устных/ письменных упражнений, воспроизводящих, тренировочных, проектных, графических, проблемно-поисковых, эвристических, исследовательских, творческих заданий, практических и лабораторных работ и др.) [Мезина, с. 43].

Таблица 3 – Целевой компонент мультимедийных ресурсов для системы электронного обучения в организациях среднего общего образования

Комплекс мультимедийных средств обучения, в том числе английскому языку, обеспечивающий оценочно-результативный компонент электронного

обучения представлен в подавляющем большинстве тестирующими программами, с помощью которых обучающиеся могут проверить свои учебные достижения: тестирующими программами по темам; контрольными срезами, итоговым тестированием.

Задачи оценочно-результативного компонента обучения английскому языку с применением мультимедийных средств:

– обеспечение необходимого уровня восприятия тестирующих программ, обобщающих тестов с обоснованными педагогическими установками и инструкциями, обеспечивающими независимый контроль и оценку учебных достижений; демонстрация результата, количества правильных и неправильных ответов;

– осмысление сущности тестирующих программ с разными видами контроля: контрольно-корригирующих, контрольно-предупреждающих, контрольно-стимулирующих и контрольно-обобщающих; начального, промежуточного, итогового; многоуровневых тестирующих программ;

– адекватная оценка своего уровня учебных достижений и определение пробелов [3, с. 114].

Спецификой мультимедийных средств обучения является обязательный учет дизайн-эргономических требований (см. рисунок 3).

Рисунок 3 – Дизайн-эргономические требования к мультимедийным средствам обучения согласно стандартным требованиям

Такого рода издания представляют собой компьютерные мультимедийные программы, в которых использованы компьютерные технологии на основании представления информации не только в виде текста с разветвленной структурой гиперссылок, но и графику, цвет, звук, анимацию, видео изображения в любых сочетаниях [18, с. 5].

Н.В. Клемешова, анализируя иностранные источники, выделяет

- тренировочные (тренажеры);
- симулятивные (имитационные);
- микро-миры;
- моделирующие программы [9, с. 39-42]:

1. Тренировочные мультимедиа-программы ориентированы на формирование того или иного навыка, или группы навыков, и рассчитаны, в основном, на индивидуальную работу. По своей дидактической структуре

они включают в себя все необходимые аспекты учебного занятия, направленного на выработку практического навыка:

- постановка цели деятельности;

- определение учебных задач, направленных на достижение цели;

- представление нового материала, его отработка и закрепление в упражнениях;

- использование обратной связи;

- постановка нового задания с учетом результатов выполнения предыдущего.

2. Симулятивные, или имитационные, мультимедийные программы представляют собой некую модель мира (окружающей среды) и позволяют обучающемуся манипулировать параметрами этой модели (изменять существующие, добавлять новые), наблюдать за происходящими под влиянием манипуляций, изменениями и анализировать результаты. Таким образом, создаются условия для экспериментального учения. Изменения, вносимые обучающимися в программу, непосредственно влияют на ее дальнейшее "поведение". С этой точки зрения работа с симулятивными мультимедиа-программами подразумевает подлинное взаимодействие, в результате которого появляется внутренняя обратная реакция компьютера (происходят изменения в программе) непосредственно на действия обучающихся.

3. Микро-миры, в которых конкретные сложные теоретические идеи и понятия (например, физики, геометрии) объясняются посредством аналогий, взятых из окружающей действительности, с которыми обучающиеся могут взаимодействовать. Иными словами, учебное содержание в микро-мирах реализуется как на практическом, так и на теоретическом уровнях.

4. Моделирующие программы позволяют учащемуся создавать свою собственную модель какой-либо системы, а затем сравнивать ее с имеющейся в памяти компьютера реальной или программной моделью.

А.П. Жилин выделяет четыре типа обучающих программ [7]:

- тренировочные и контролирующие;
- наставнические;
- имитационные и моделирующие;
- развивающие игры.

Тренировочные программы предназначены для закрепления умений и навыков. Предполагается, что теоретический материал уже изучен. Эти программы в случайной последовательности предлагают учащемуся вопросы и задачи и подсчитывают количество правильно и неправильно решенных задач.

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.

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.

Развивающие игры предоставляют в распоряжение обучаемого некоторую воображаемую среду, существующий только в компьютере мир, набор каких-то возможностей и средств их реализации. Использование предоставляемых программой средств для реализации возможностей,

связанных с изучением мира игры и деятельностью в этом мире, приводит к развитию обучаемого, формированию у него познавательных навыков, самостоятельному открытию им закономерностей, отношений объектов действительности, имеющих значение.

Наибольшее распространение получили обучающие программы первых двух типов в связи с их относительно невысокой сложностью, возможностью унификации при разработке многих блоков программ. Если программы 3-го и 4-го типов требуют большой работы программистов, психологов, специалистов в области изучаемого предмета, педагогов-методистов, то технология создания программ 1-го и 2-го типов сегодня сильно упростилась с появлением инструментальных средств или наполняемых автоматизированных обучающих систем.

Можно без преувеличения говорить о безграничных возможностях технологии мультимедиа: ведь благодаря наличию обратной связи и живой среде общения, системы обучения на базе мультимедиа обладают высокой эффективностью и существенно повышают мотивацию обучения. При этом главной ценностью такого рода обучающих программ является их ненавязчивость: пользователь самостоятелен в выборе места, времени и продолжительности занятия.

Процесс разработки мультимедийных программ схематически представлен как последовательность выполнения следующих основных этапов (см. рисунок 4):

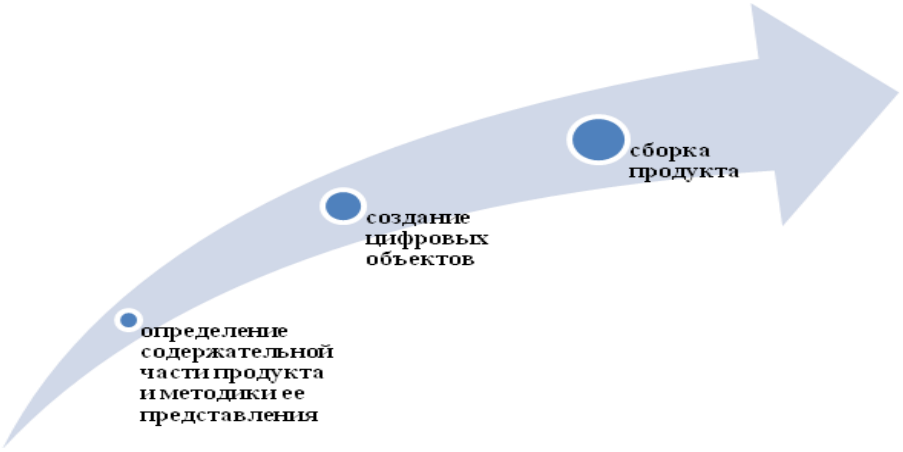

Рисунок 4 – Этапы разработки мультимедийной программы

Если расшифровать содержание данных этапов, то они состоят каждый из комплекса действий (см. таблицу 4):

Этапы	Содержание
Первый этап: разработка мультимедиа сценария будущей программы	Определение компонентов учебного процесса, поддерживаемых продуктом, состава мультимедиа контента, уровня интерактивности, пользовательского интерфейса.
Второй этап: формирование контента	создание цифровых объектов, аудиофрагментов, затем перевод их в форматы мультимедиа компонентов, входящих в программу.
Завершающий этап разработки – сборка продукта, которая может быть в той или иной степени автоматизирована.	Существующие средства объединения различных мультимедиа-компонентов в единый продукт условно можно разделить на три группы: 1)специализированные программы для создания презентаций и публикации их в Интернет (быстрая подготовка мультимедиа-приложений); 2)алгоритмические языки для непосредственной разработки управляющей программы; 3)авторские инструментальные средства мультимедиа (или так называемые авторские системы) [11].

Таблица 4 – Содержание основных этапов разработки мультимедийной программы по английскому языку

Как показывают данные таблицы 4, выбор инструментальной среды определяется ее возможностями, сопоставленными с задачами обучения. В данном случае это создание эффективного обучающего мультимедиа-приложения, с достаточной скоростью его разработки и высокой степенью взаимодействия с пользователем при обучении английскому языку.

Таким образом, мультимедийные программы могут рассматриваться как составная часть целостной системы, представленной инструментальной средой (иначе говоря, аппаратными и программными средствами, обеспечивающими функционирование конкретных программ) и соответствующей программой, обеспечивающей достижение дидактических целей.

Среди этих целей в процессе обучения иностранным языкам мультимедийные программы призваны выполнять следующие функции:

1) соединять в одном объекте разные виды информации: текст, звук, видео и представлять её, воздействуя на разные органы человеческих чувств;

2) способствовать развитию критического мышления;

3) реализация интерактивного взаимодействия обучающего с обучаемым;

4) достижение индивидуализации процесса обучения;

5) организация групповой работы, развитие навыков работы в команде;

6) формирование устойчивой мотивации;

7) создание максимально приближенных к реальности условий для выработки учебных и профессиональных навыков [10, с. 115].

Рассмотрев дидактические возможности применения мультимедийных средств на уроках английского языка, отметим, что эти методы основаны на психологических особенностях усвоения информации, которая в различных системах восприятия усваивается по-разному: если в зрительной системе она проходит 3 уровня: ощущение, восприятие и представление, то, проходя

через слуховую систему, информация проходит только уровень представления.

Использование мультимедиа на уроках английского языка позволяют значительно повысить эффективность процесса обучения иностранному языку.

Таким образом, мультимедийные программы могут рассматриваться как составная часть целостной системы, представленной инструментальной средой (иначе говоря, аппаратными и программными средствами, обеспечивающими функционирование конкретных программ) и соответствующей программой, обеспечивающей достижение дидактических целей.

Глава 2. Анализ эффективности использования мультимедийных программ в обучении лексической стороне иноязычной речи

2.1. Достоинства и недостатки применения мультимедийных программ в обучении иностранному языку в средней школе

Мультимедийные программы призваны осуществлять тренировку навыков речевой деятельности, которые позволяют переносить лексику из пассивной части в активную.

Мультимедийные программы заменяют собой сразу несколько педагогических инструментов; при этом отдельные группы упражнений, направленных на пополнение и активизацию англоязычной лексики при использовании интерактивного компонента, формы компьютерных игр, весьма популярных среди современных детей и тинейджеров, не только мотивируют, но и обеспечивают высокую степень заинтересованности учащихся.

Использование мультимедийных средств обучения позволяет качественно изменить контроль за деятельностью учащихся, обеспечивая при этом гибкость управления учебным процессом.

В электронной образовательной среде, частью которой являются мультимедийные программы, вербальная коммуникация может приобретать характер свободного общения в онлайн-режиме, обеспечивать условия коммуникации, близкие к реальным.

Однако следует упомянуть и фактор наличия отрицательных аспектов использования мультимедийных программ в процессе обучения лексической стороне англоязычной речи:

– формирование модели общения «человек-машина» не может и не должно стать преимущественным; свертываемость социальных контактов

отрицательно влияет на развитие коммуникативных навыков;

– наблюдается большая разница в логике мультимедийного взаимодействия и живого общения в рамках диалога;

– большое значение имеет фактор отрицательного воздействия длительного использования компьютера на состояние здоровья учащихся.

А. Томпсон утверждает, что педагоги должны помнить, что, хотя компьютеры привлекли внимание к образовательной технологии, не должны быть единственным инструментом, применяемым в образовании. Томпсон провел исследование на эффективность применения обучающих программ в образовании и, сравнивая эффективность различных методов обучения, выявил, что использование компьютера положительно влияет на образовательный процесс, если этим использованием не злоупотреблять. М. Симонсон замечает, что если обучающие программы правильно интегрируются в учебный процесс, они создают новые перспективы, как для учеников, так и для учителей [41, с. 75-83].

Основной проблемой, возникающей в связи с активным использованием мультимедийных программ в обучении лексической стороне иноязычной речи, является, на наш взгляд, психологический.

Увлеченность учащихся изучением английского языка в рамках какой-либо программы может привести к одностороннему характеру усвоения лексики: из числа множества предлагаемых программных продуктов большинство ориентированы на усвоение одного или нескольких аспектов устной или письменной речи, например, произношение, словоупотребление, написание и прочее.

Свидетельством этому являются сами названия программ: «**Профессор Хиггинс», “English Gold”, “Learn to Speak English”, “Living Books”, “Triple Play Plus”, “Bridge to English”, “English for Children”, «Учим язык English», «Английский-путь к совершенству**» [10], [42].

В зависимости от направленности программы задания и упражнения нацелены на отработку произношения, развития грамматических навыков, устной и письменной речи, на формирование умений чтения.

В качестве преимущества декларируется свобода выбора учителем индивидуальных заданий. Однако здесь возникает проблема человеческого фактора: где гарантия, что учителя будут настолько компетентны, что их выбор конкретных заданий в рамках определенных программ будет верным? Если даже не учитывать фактор дефицита времени для изучения каждой из намеченных к применению программ, необходимости анализа и мониторинга эффективности упражнений, может сыграть свою роль недостаточно высокий уровень самого учителя в сфере электронной обучающей среды, владения ИТ, что не может быть принято априори в качестве достаточного.

Приведем перечень требований, предъявляемых к выбору содержательного компонента мультимедийных программ:

– соответствие текстов, диалогов тематике изучаемого материала;

– адекватность и системность упражнений, заложенных в компьютерную программу, в формировании навыков техники чтения, аудирования, говорения, письма;

– соответствие возрастным и индивидуальным особенностям учащихся, различным типам мышления, закономерностям восстановления интеллектуальной и эмоциональной работоспособности.

Кроме того, не следует упускать из вида требования ФГОС о соответствии содержания целям формирования и совершенствования иноязычной коммуникативной компетенции:

– расширения и систематизации знаний о языке, расширение лингвистического кругозора и лексического запаса, дальнейшее овладение общей речевой культурой;

– достижение намеченного уровня иноязычной коммуникативной компетенции [30].

В связи с этим считаем необходимым выработку единой системы критериев по выбору мультимедийных программ, рекомендованных к применению в рамках программы средней общеобразовательной школы; эти критерии должны быть положены в основу рекомендаций органов управления системой общего среднего образования; это позволит учителям ориентироваться в своем выборе и иметь какие-то нормативно закрепленные показатели, согласно которым, в частности, ряд программ будет использован в области развития лексической стороны обучения иностранному языку.

Таким образом, достоинства мультимедийных программ неоспоримы; однако существуют и риски, которые нельзя упускать из вида. Возможно, правы практики, которые утверждают, что ведущая роль в формировании лексических навыков на уроках иностранного языка в средней школе все-таки принадлежит учителю, а мультимедийные программы представляют эффективный педагогический инструмент.

Существует множество мультимедийных обучающих программ по английскому языку; представим обзор некоторых, соответствующих вышеуказанным требованиям, которые, так или иначе, способствуют обучению лексической стороне английской речи на различных этапах обучения.

В младшем и частично среднем звеньях популярна мультимедийная обучающая программа **“Living Books”** «Живые книжки», которая состоит из следующих разделов: 1. «Читай со мной»; 2.Упражнения на развитие умений чтения. 3. «Играй со мной» [42].

Идея данной программы состоит в обучении языку на основе сюжетов известных литературных произведений. Этапы работы над «живой страницей» можно отразить в виде следующей схемы (см. рисунок 5):

Рисунок 5 – Этапы работы с «живыми страницами» мультимедийной обучающей программы **“Living Books”**

Мультимедийная программа **“English on holidays”** охватывает лексический материал по теме «Город» и позволяет контролировать лексику сразу по всем разделам темы; в этом случае предлагается большее количество вопросов: 60, 90, 120 [18, с. 24].

В программе для обучения лексике **“Winnie the Pooh”** компьютерное ознакомление позволяет выполнять следующие операции с ЛЕ (см. таблицу 5):

Аспекты	Упражнения
Рецептивный аспект	• сопоставление графического и звукового образов слов; • сопоставление значения слова и его звукового образа; •сопоставление значения слова и его графического образа; • классификация имеющихся слов по значению.
Рецептивно-продуктивный аспект	•актуализация графического образа слова по его звуковому образу: компьютер произносит слово, учащийся должен написать его.
Продуктивный аспект	•упражнения на отработку всех аспектов: графического, звукового, распределение слов по тематическим группам.

Таблица 5 – Отражение аспектов обучения лексике в МОП **“Winnie the Pooh”**

Приведенные примеры упражнений, предлагаемых для обучения лексической стороне англоязычной речи, показывают основную их специфику: она заключается в том, что все они связаны с движением – перемещением лексического материала на экране дисплея.

Это означает, что к зрительному каналу восприятия добавляется моторный; возможность перемешать ЛЕ способствует запоминанию, формированию произвольного внимания, повышению устойчивости внимания. Аналогичный пример такого типа обучающей программы, адресованной учащимся среднего звена: мультимедийный тренажер по чтению **“Mark Twain “Running for Governor” and other stories”** [43].

Акцент данной программы ориентирован на преимущества чтения: контент этой программы основан на семи рассказах Марка Твена в оригинальной неадаптированной редакции.

Уже достаточно известную программу «**Английский для общения, или что говорить и как себя вести в Великобритании**» можно отнести к категории Edutainment. Данная программа может быть использована в среднем и старшем звеньях.

Специфика данной программы состоит в том, что обучение и

развлечение в ней сочетаются: в числе предлагаемых упражнений есть игра в лексические карты, пение песен в режиме караоке с записью под управлением дирижирующего на экране попугая.

Разработчики программы преследовали цель – помочь пользователю освоить значительное количество речевых клише и научить их правильному употреблению в соответствии с языковыми правилами, с учетом культурных традиций, а также той конкретной ситуацией, в которой приходится вступать в коммуникацию.

В старшем звене особое значение имеет аспект межкультурной коммуникации; на первое место выдвигаются проблемы формирования толерантности, стремления к познанию иноязычной культуры.

В этом направлении возможно эффективное использование мультимедийного пособия **Bridge to Intercultural,** которое представляет собой 9 интерактивных модулей: Halloween, Thanksgiving Day, Christmas Day Happy New Year, St. Valentine's Day, April Fool's Day, Maslenitsa, Easter, Ivan Kupala [46].В состав каждого из модулей входят аутентичные материалы для чтения, тексты и музыка известных гимнов и песен, посвященных традиционным праздникам народов англоязычных стран и России.

В целях удобства восприятия материала все модули разбиты на отдельные тематические подразделы, содержащие общую информацию о происхождении и содержании праздников, тексты стихов и песен, образцы поздравительных открыток, которые дают возможность пополнить знания по страноведению, привить вкус к чтению стихов на английском языке, активизировать творческие потребности учащихся.

В состав данной мультимедийной программы интегрирована система контроля знаний, которая состоит из заданий двух типов.

1) электронные тесты, квизы (Quizzes), основанные на принципе выбора ответа из ряда предложенных вариантов и направленных на проверку

усвоения учащимися содержания, грамматического и лексического материала. Опции данной программы позволяют тестировать нескольких учеников подряд (данные персонифицируются), при этом удобный интерфейс программы и простота использования позволяют учителю самому вносить дополнения к тестам и создавать собственные варианты в соответствии с поставленной методической задачей.

2) Второй тип заданий представляет собой кроссворды, головоломки; основной их методической направленностью является не только контроль изученности материала, но и создание проблемных ситуаций, способствующих развитию у учащихся мотивации к самостоятельному поиску дополнительной информации, расширению фоновых знаний по данной теме. Этому способствует наличие массы иллюстративного материала, в достаточной степени ярко демонстрирующего особенности культурных традиций различных народов.

В данной области достаточно высокую ценность представляет собой пособие **“Art Of Muses”**, которое представляет собой комплексное мультимедийное приложение к учебнику «Английский язык 9 класс» В. П. Кузовлева и УМК «Spotlight» Э. Грей, В. Эванс и др. [46].

Данное пособие состоит из четырех модулей: “About Music”, “Soundtrack”, “Opera`s theatres”, “Dance`s Styles”.

В составе каждого из разделов имеется тематическая сетка, которая отражает интерактивность пособия. В частности, в первом разделе **“About Music”** представлены наиболее популярные музыкальные направления, которые учитель выбирает с учетом интересов и уровня знаний учащихся; по каждому из жанров имеется подробная информация об исполнителе или группе, видеофрагмент, дискография, интервью с исполнителями.

Второй этап представляет работу с песней: учащимся предлагается

определить содержание песни по заголовку.

Здесь много внимания уделено лексической работе; этому способствуют следующие упражнения:

– прослушивание песни без визуальной опоры, с целью проверки понимания лексики учащимися;

– прослушивание песни на основе визуальной опоры с пропусками в тексте; задача учеников в процессе прослушивания – вписать необходимые слова;

– исполнение песни учащимися на основе «минусовки».

Данное пособие содержит текстовое приложение, в составе которого музыкальный глоссарий, кроссворды, небольшие забавные рассказы из жизни музыкантов, тексты песен и набор текстовых дидактических материалов.

“Soundtrack” – второй раздел приложения также предназначен для расширения кругозора учащихся, повышения общей эрудированности в области культурологических знаний.

Раздел “Opera`s theatres” представляет возможности для более эффективного формирования коммуникативной компетенции учащихся-подростков в области иноязычной речи.

“Dance`s Styles”– раздел, предоставляющий необходимую информацию на английском языке, которая расширяет лексические границы, способствует воспитанию толерантного отношения к культуре других стран. Просмотр и обсуждение видеофрагментов позволяют наглядно ознакомиться с определенным танцевальным направлением, что является ещё одним дополнительным средством обучения говорению [46].

Ресурсы мультимедийных обучающих программ в более полном объеме возможно применять в режиме самоподготовки, дополнительных занятий.

В ходе проведения занятий в традиционном классно-урочном режиме рекомендуется уделять работе на компьютере определенный отрезок времени.

Согласно требованиям СанПиН (санитарные правила и нормативы) непрерывная длительность занятий непосредственно с ВДТ (видеодисплейными терминалами) или ПЭВМ (персональными электронно-вычислительными машинами) не должна превышать:

- для учащихся I классов (6 лет) - 10 минут;
- для учащихся II - V классов - 15 минут;
- для учащихся VI - VII классов - 20 минут;
- для учащихся VIII - IX классов -25 минут;
- для учащихся X - XI классов на первом часу учебных занятий 30 минут, на втором - 20 минут [52];

Это означает, что в настоящее время в средней школе преобладает смешанное обучение, сочетающее традиционные и компьютерные технологии.

2.2. Сопоставительный анализ использования МОП “*Arthur’s ComputerAdventure*” и “*Triple Play Plus!”* в целях формирования лексических навыков учащихся младших классов

Предпринятый выше обзор ряда мультимедийных программ показал, что существует определенный массив программных продуктов, направленных на освоение отдельных областей изучения иностранных языков на различных этапах обучения в рамках общего среднего образования. Начиная с элементарного уровня и заканчивая продвинутым, использование дидактических возможностей мультимедийных программ по

иностранному (английскому) языку можно считать уместным в комплексе с традиционными методами.

Далее рассмотрим более детально проблему освоения тематической лексики, ориентируясь на начальное звено обучения; это обусловлено важностью становления лексических навыков, на основе которых в дальнейшем возможна активизация лексики и грамматики, а также освоение стилистических особенностей на более продвинутых этапах изучения лексики.

Тематическая лексика, изучаемая в рамках учебной программы, относится к различным областям: например: «покупки», «продукты питания», «одежда»; здесь возможно использовать Мулитимедийные обучающие программы (МОП) **“Triple play plus in English”, “English on holidays”, “English Gold”**и другие. Этапы работы с компьютерными программами следуют общей схеме: демонстрация, закрепление, контроль.

Приведем в качестве примера обучения лексической стороне англоязычной речи учащихся начального и среднего звена фрагмент урока с использованием мультимедийной обучающей программы **“Arthur’s ComputerAdventure”** из серии **“Living Books”** [49].

Задачи:

– совершенствование навыков техники чтения;

– расширение лексического запаса;

–отработка интонации общих и специальных вопросов;

–совершенствование произношения.

Вводное слово учителя:

Teacher: *Good morning students! I know that you like working with computer programs. That’s why today you are invited to join Arthur in his adventure. Look at the blackboard and read the new words with me.*

Произношение новых слов учащиеся отрабатывают, повторяя их за

учителем; новая лексика вводится с помощью картинок, которые представлены в компьютерной презентации (см. рисунок 6)

- The universe
- A haunted sunken ship
- Sharks
- Jiffy
- Sweetly
- To beg

Рисунок 6 – пример слайда презентации

Основная часть.

Учащимся предлагается прослушать первую страницу живой книжки; после каждого предложения учащимся предлагается по цепочке прочитать предложения первой страницы программы. После чтения возможна

непродолжительная игра. Такая же схема предлагается для работы над страницами № 2 и 3.

Текст страниц мультимедийной программы «Компьютерное приключение Артура» из серии «Живые книжки» имеет следующий вид [47] (см. рисунок 7):

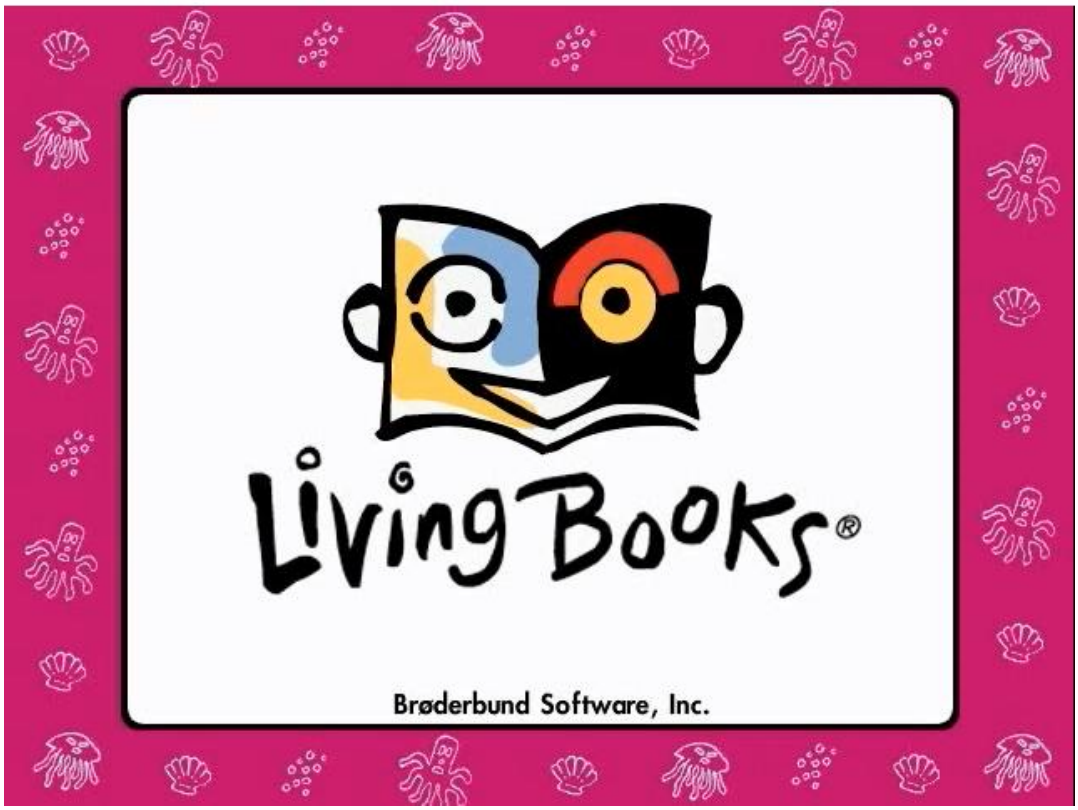

Рисунок 7 –Титульная страница ***"Living Books"***

Текст 1 страницы:

"Mom, can I use your computer to play Deep Dark Sea?" asked Arthur.

"What's Deep Dark Sea?" asked D.W. "Only the greatest game in the universe," said Arthur. "Can I, Mom, please?" "What's the game about?" asked D.W. "A haunted sunken ship," said Arthur. "With skeletons, ghosts and sharks." "Sounds spooky," said D.W.

"Mom, please," begged Arthur.

"Oh, all right," said Mom, "but finish your dinner first."

Arthur finished his dinner in a jiffy.

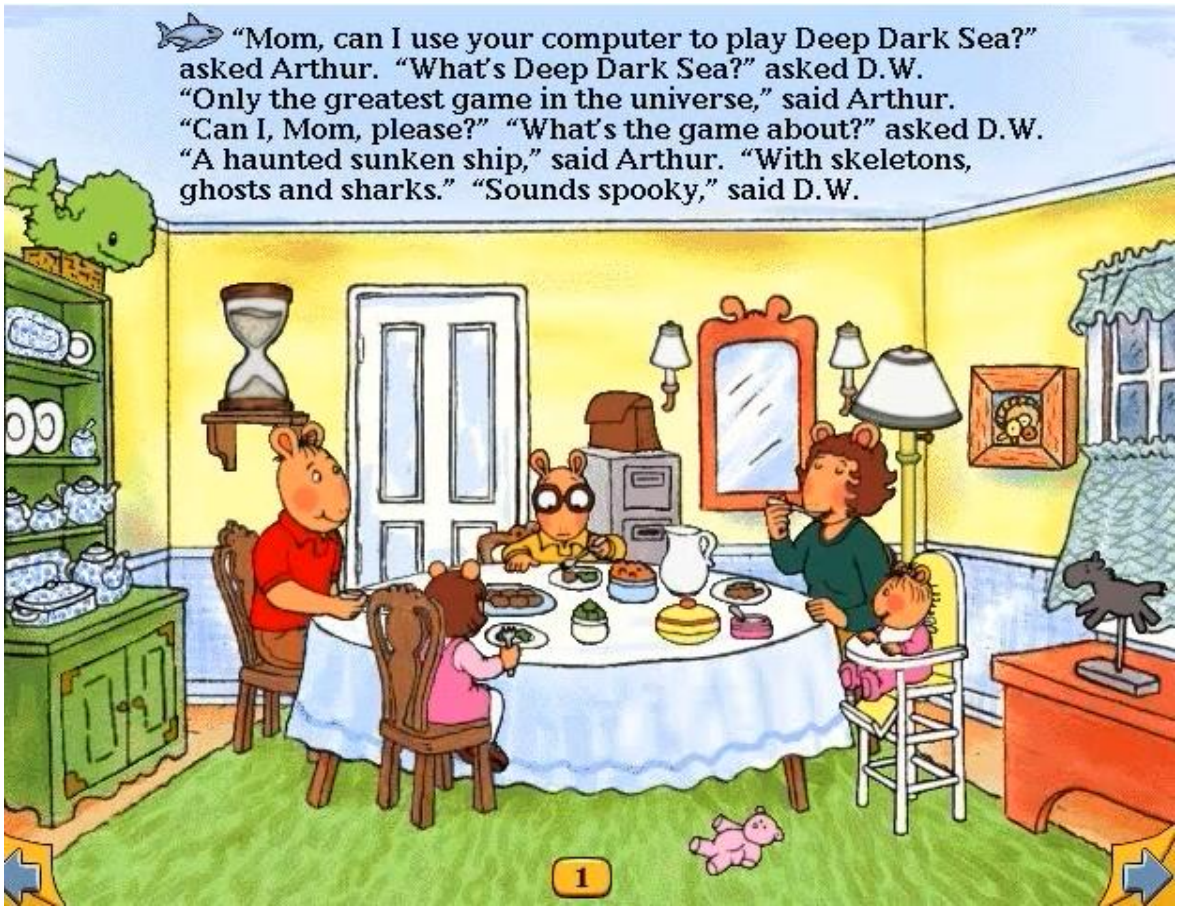

Рисунок 8 –"*Arthur's ComputerAdventure*". Стр. 1

Текст 2 страницы:

Once Arthur started playing Deep Dark Sea, he couldn't stop. "Time for bed," said Dad. "But Dad, I almost found the thing," said Arthur. "You can find the thing tomorrow," said Dad. "It's bedtime." "I'm ready for bed," said D.W. sweetly.

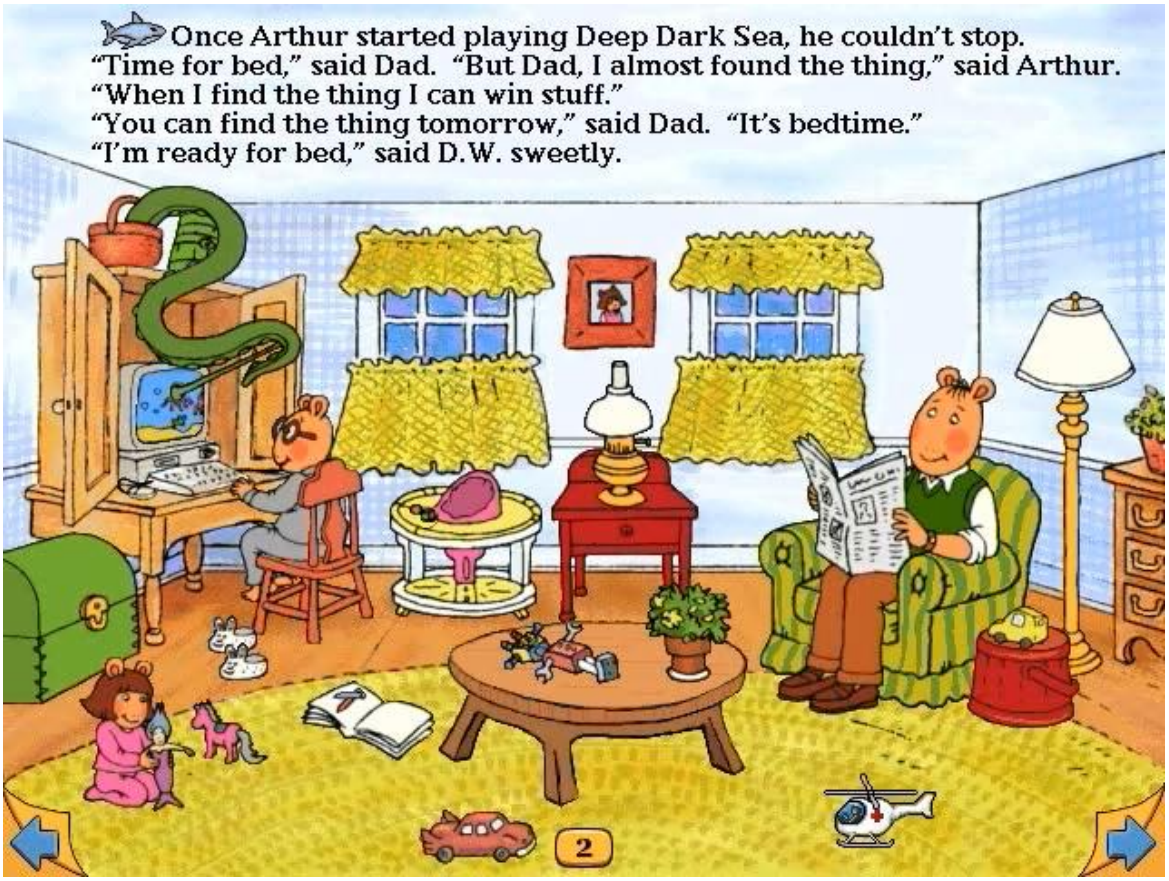

Рисунок 9 – **"*Arthur's ComputerAdventure.*"** Стр. 2

Рисунок 10 –**"*Arthur's ComputerAdventure*".** Стр. 3

Текст 3 страницы:

The next morning, Buster came over to play Deep Dark Sea. "Sorry, boys," said Mom. "It's tax season. I need my computer all day." Just then the phone rang. It was for Mom. "I have to run to the office," she said. "And don't touch my computer."

По окончании работы над страницей учащимся предлагается ответить на следующие вопросы, выведенные на экран:

Teacher: *Did you like these living stories? Can you answer these questions?*

1. *Why did Arthur want to use mom's computer?*

2. What is Deep Dark Sea?

3. What is the game about?

4. And what about you? Do you like to work on the computer? What games do you usually play? [43]

Следующая программа, которая может использоваться как в ходе занятий, так и автономно, – программа **"Triple Play Plus!".**

Рисунок 11 – "Triple Play Plus!". Титульная страница

Данная программа направлена на эффект погружения в английский; приобретение и закрепление языковых навыков в игровой форме.

Данный курс рассчитан на детей старше 8 лет, ориентирован на начальный уровень, с перспективой дальнейшего совершенствования навыков говорения на английском языке.

Курс разделен на три части соответственно уровню сложности. Каждая из них содержит несколько десятков интерактивных игр, текстов, диалогов, ориентированных на определенный режим обучения: восприятие разговорной речи со слуха, чтение, отработка произношения и т.д.

Принцип подбора обучающего материала основан на выделении тематической лексики, сгруппированной по сферам использования, что отражено в следующем виде:

Рисунок 12 –“TriplePlay Plus!” Тематическая таблица

Обучающий материал подобран на основе наиболее часто встречающихся в повседневной жизни слов, предметов, реальных ситуаций общения

(см. рисунок 13,14)

Рисунок 13 – “Triple Play Plus!”. Лексика по теме «Продукты»

Рисунок 14 – “Triple Play Plus!”. Диалоги

В диалогах используется такой прием, как режим замедленной речи, что позволяет избегать ошибок в произношении. Кроме того, включается технология цифрового распознавания речи, которая контролирует правильность произношения.

В основу данной программы положена оригинальная методика языкового погружения в язык **“Triple Play Plus!”** («В три приема»), которая основана на многолетних исследованиях, проведенных основателями компании Syracuse Language System на кафедре американского университета Syracuse University (штат Нью-Йорк) [48] .

Как видим, обе мультимедийные обучающие программы ориентированы на активизацию лексических навыков в начальном звене.

При этом методика обучения лексической стороне речи несколько отличается:

– использование мультимедийной обучающей программы **“Arthur’s ComputerAdventure”** из серии **“Living Books”** основано преимущественно на аудировании, чтении; закрепление навыков производится на основе говорения при формулировке ответов на заданные вопросы; иными словами, лексика активизируется в процессе устной речи;

– в МОП **“Triple Play Plus!”** основной упор сделан на такие приемы, как чередование типовых и комбинированных упражнений, ориентированных на восприятие звуковой стороны ЛЕ, выделение формальных признаков, отличающих эту ЛЕ от других, т.е. выполнение заданий аналитического характера.

Очевидно, что отдать предпочтение какой-то одной программе нерационально; в данном случае оптимальным представляется сочетание отдельных видов работ из обеих программ. Критерием может стать оптимальное соответствие упражнений целям и задачам определенного раздела или темы.

Предпринятый выше обзор мультимедийных обучающих программ приводит к выводу о достаточной степени эффективности их применения в обучении лексической стороне англоязычной речи.

Следует отметить, что отсутствие разработанной и утвержденной системы МОП для изучения английского языка в рамках начальной школы приводит к некоторым разночтениям в определении программ, наиболее адекватно отражающих специфику изучения определенных тем и аспектов.

Существует ряд мультимедийных пособий, которые входят в состав УМК (учебно-методических комплект): это значительно облегчает задачу учителя. Однако состав большинства УМК не включает полноценных мультимедийных программ; обычно это фрагменты Интернет-ресурсов.

Что касается лексического аспекта, то здесь можно отметить, что становление лексического минимума и его актуализация происходит в мультимедийных программах по-разному.

В ряде случаев это выполнение упражнений, в которых задействован комплекс методов, воздействующих на активизацию продуктивных, рецептивных лексических навыков при постоянном контроле качества и скорости выполнения.

МОП способствуют формированию навыков самостоятельной работы у школьников, при этом мультимедийная программа помогает организовать и контроль лексики на всех этапах ее изучения; при этом каждому ученику сразу же сообщается результат.

Сопоставление функций программ, предназначенных для начальной ступени обучения лексической стороне англоязычной речи, привело к выводу об эффективности комплексного подхода к их использованию, ориентируясь на наиболее результативные методы, использованные в конкретных программах. Это такие мультимедийные обучающие программы,

как “**Triple Play Plus!”** и **“Arthur’s ComputerAdventure”** из серии **“Living Books”.**

Заключение

Подводя итог вышеизложенного, сделать ряд обобщений и выводов по теме исследования.

Исследование теоретических аспектов использования ресурсов мультимедийных программ в обучении лексической стороне англоязычной речи приводит к ряду обобщений; они могут быть отражены в следующих тезисах:

– в условиях функционирования современной системы образования наблюдается активное использование в учебном процессе электронных образовательных ресурсов, в состав которых входят, в частности мультимедийные обучающие программы;

– требования ФГОС обусловливают необходимость применения мультимедийных обучающих программ в обучении иностранным языкам, что определено мультикультурной составляющей обучения.

Методические аспекты применения мультимедийных программ касаются возможности повысить эффективность обучения лексической стороне англоязычной речи путем активного применения различных видов деятельности: говорения, аудирования, чтения, письма.

Аналитический и сопоставительный аспекты исследования показывают бесспорную ценность использования возможностей мультимедийных обучающих программ в изучении иностранным языкам, в частности, в обучении лексической стороне англоязычной речи.

Проблема становления и пополнения лексического минимума и его актуализации происходит в мультимедийных программах по-разному, на основе выполнения упражнений, в которых задействован комплекс методов, воздействующих на активизацию продуктивных, рецептивных лексических навыков при постоянном контроле качества и скорости выполнения

Мультимедийные обучающие программы способствуют формированию навыков самостоятельной работы у школьников, реализуют функции контроля.

Однако, прежде всего, необходимо осуществление комплексного подхода к применению мультимедийных программ именно в учебном процессе, под руководством учителя.

Особенно это важно в отношении обучения лексической стороне англоязычной речи, которая является основой формирования коммуникативных навыков учащихся.

Мультимедийные программы – это не только новые технические средства, но и новые формы и методы преподавания, новый подход к процессу обучения. Основной целью обучения иностранным языкам является формирование и развитие коммуникативной культуры школьников, обучение практическому овладению иностранным языком.

Для достижения вышеуказанной цели от учителя иностранного языка требуется поиск новых подходов к обучению, обеспечивающих формирование у детей иноязычной профессиональной компетенции, означающей способность, обеспечивающую использование иностранного языка для решения задач общения.

Овладеть иноязычной профессиональной компетенцией, не находясь в стране изучаемого языка, – процесс весьма трудоемкий. Мультимедийные программы как минимум создают виртуальную иллюзию языковой среды, без которой выполнение любых упражнений сводится к простому воспроизведению, без свободной эффективной коммуникации.

Поэтому использование таких программ существенно повысит качество учебной деятельности. Медиатехнологии помогают реализовать личностно-ориентированный подход в обучении, обеспечивают

индивидуализацию и дифференциацию обучения с учетом особенностей детей, их уровня обученности, склонностей..

Библиографический список

1. Беспалько В.П. Образование и обучение с участием компьютеров (педагогика третьего тысячелетия). М.: Издательство Московского психолого-социального института; Воронеж: Издательство НПО «МОДЭК», 2012. 352 с.

2. Богатырёва М.А. Мультимедийные технологии в обучении иностранным языкам // Дистанционное и виртуальное обучение. 2010. № 10. С. 114-124.

3. Бондарев М.Г. Модель смешанного обучения иностранному языку для специальных целей в электронной образовательной среде технического ВУЗа // Известия ЮФУ: Сер. Технические науки. 2012. № 10 (135). С. 41-48.

4. Гальскова Н.Д. Теория обучения иностранного языка: Лингводидактика и методика. М.: Академия, 2014. 267 с.

5. Гомза С.Х. Роль мультимедийных компьютерных программ в учебном процессе по иностранным языкам // Преподавание иностранных языков в вузах нефилологического профиля : материалы Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 27-28 ноября 2009 г. / отв. ред. Л.В. Хведченя; О.И. Васючкова [и др.]. Минск : Изд. центр БГУ, 2009. С. 115-118.

6. Грин Н.В. Мультимедиа как средство медиаобразования при обучении английскому языку младших школьников // В мире научных открытий. 2013. № 3. С. 26-35.

7. Жилин Д.М. Теория систем: опыт построения курса. М.: КомКнига, 2006. 184 с.

8. Кларин М.В. Педагогические технологии в учебном процессе. Анализ зарубежного опыта. М.: Знание, 2009. 80 с.

9. Клемешова Н.В. Мультимедиа как дидактическое средство высшей школы. Калининград: КГУ, 2009. 210 с.

10. Комаров А.Н. Учебник современного английского языка. М.: 2011. 544 с.

11. Коротенков Ю.Г. Информационная образовательная среда основной школы: учебное пособие [Электронный ресурс] / – URL: http://eor.it.ru/eor/file.php/1/metod_material/Uchebnoe_posobie_IOS.pdf.

12. Кувшинов В.И. О работе с лексикой на уроках английского языка // ИЯШ. 2011. № 5. С. 75-76.

13. Лазарева О.С. Информационные технологии в преподавании иностранного языка // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. 2010. №7. С.207-210.

14. Маслюк Л.П. Новые технологии в процессе обучения иностранным языкам // Вестник Харьковского национального автомобильно-дорожного университета. 2010. №44. С. 12-14.

15. Мезина З.Р. Авторская инструментальная среда. Первые шаги. Казань: КГУ, 2008. 49 с.

16. Методики применения цифровых образовательных ресурсов в информационно – телекоммуникационном сопровождении региональной системы образования [Электронный ресурс] / – URL: http://edu.of.ru/attach/17/5890.doc.

17. Миньяр-Белоручев Р.К. теория и методы перевода. М.: Московский лицей, 1996. 298 с.

18. Неделкова А.А. Мультимедийные технологии в обучении английскому языку // Среднее профессиональное образование. 2012. № 2. С. 24-25.

19. Некрасова А.Н. Классификация мультимедийных образовательных средств и их возможностей // Ярославский педагогический вестник. 2012. № 2. С. 98-102.

20. Нефедова Н.П. Презентации в Power Point на занятиях по иностранному языку [Электронный ресурс] / – URL: http://www.pglu.ru/lib/publications/University_Reading/2010/VII/uch_2010_VII_00033.pdf. (дата обращения: 25.02.2018)

21. Пассов Е.И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению [Электронный ресурс] / – URL: https.://www.twirpx.com›file (дата обращения:25.02.2018)

22. Пидкасистый П.И., Тыщенко О.Б. Компьютерные технологии в системе дистанционного обучения // Педагогика. 2009. №5. С. 8

23. Роберт И.В. Современные информационные технологии в образовании. М.: Школа-Пресс, 2011. 205 с.

24. Рогова Г.В. Методика обучения иностранному языку в средней школе. М.: Просвещение, 1991. 287 с.

25. Розина И.Н. Педагогическая компьютерно-опосредованная коммуникация: теория и практика. М.: Логос, 2005. 437 с.

26. Савченко Н.А. Использование мультимедиа-технологий в общем среднем образовании: Электронное пособие для педагогов [Электронный ресурс] / – URL: https.://books.google.ru (дата обращения: 25.02.2018)

27. Стариков Д.А. О понятии мультимедиа технологии и их использовании в образовательном процессе // Научные исследования в образовании. 2011. №2. С. 53-55.

28. Старков А.П. Обучение английскому языку в средней школе: Методич. пос. для 5-10 кл. М.: Просвещение, 2012. 194 с.

29. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования (ред. от 31.12.2015). 36 с.

[Электронный ресурс] / – URL: https.://www.consultant.ru›document. (дата обращения: 25.02.2018)

30. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (ред. от 14.03.2015) [Электронный ресурс] / – URL: https.://www.consultant.ru›document. (дата обращения:25.02.2018)

31. Филатов В. П. Методика обучения иностранному языку. Ростов н/Д.: Феникс, 2011. 308 с.

32. Хильченко Т.В. Мультимедийный урок иностранного языка и организационно-технологические особенности его проектирования / – URL: http://shgpi.edu.ru/files/nauka/vestnik/2013/2013-4-17.pdf.
(дата обращения: 25.02.2018)

33. Храбан И.А. Мультимедийные средства на уроке английского языка [Электронный ресурс] / – URL: /http://festival.1september.ru/articles/509327/. (дата обращения: 25.02.2018)

34. Dale E. Audio-visual methods in teaching. – New York.: The Dryden Press, 2001. 120 с. 14 p.

35. Hays K.E., Weingard P., Guzdial M., Jackson S., Boyle R.A., Soloway E. Students as multimedia authors. Ed Media Conference: Orlando, FL, 2012.

36. Hofstetter F. Multimedia literacy. Mc.Graw-Hill College, 2007. P. 51.

37. Mayer R.E. Multi-media aids to problem-solving transfer // International journal of Educational Research. 2010. №31. P. 611-623.

38. Mory E.H. Feedback research revisited. In: Jonassen, D. V. (Ed.). Handbook of research on educational communications and technology. – New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates. P. 745-783.

39. Lindfors, J. Children's language and learning. Englewood Cliffs, NJ.: Prentice-Hall, 2004. 224 p.

40. Vaughan T. Multimedia: Making it work. USA, Berkeley: Osborne/McGraw-Hill, 2002. 245 p.
41. Simonson M.R., Thomson A.D. Educational Computing Foundations. Cambridge Univ. Press, 2012. 223 p.

Адреса Интернет-сайтов

42. https://mediapure.ru/stati/programmy-dlya-izucheniya-anglijskogo-yazyka/https://mediapure.ru/stati/program1my-dlya-izucheniya-anglijskogo-yazyka/ (дата обращения: 25.02.2018)
43. http://www.englishspace.ort.org/launchpad/logon.asp> (дата обращения: 25.02.2018)
44. https.://минобрнауки.рф/м (дата обращения: 25.02.2018)
45. https.://www.consultant.ru›document (дата обращения: 25.02.2018)
46. https.://researchers.mq.edu.au (дата обращения: 25.02.2018)
47. https.://www. toefl.ru›m_test (дата обращения: 25.02.2018)
48. http://megaonlines.net/varez/115347-triple-play-plus-in-englishgermanfrench-interaktivnaya-programma-dlya-izuchenniya-inostrannyh-yazykov.html (дата обращения: 25.02.2018)
49. http://studbooks.net/840692/literatura/metodicheskiy_analiz_kompyuternyh_programm_predpolagayuschih_obuchenie_leksike_angliyskogo_yazyka (дата обращения: 25.02.2018)
50. http://www.students.ru/languages/tests.htmhttp://www.tefltesl.freeonline.co.uk (дата обращения: 25.02.2018)
51. http://homepage.eircom.net/~ciaranmac19/> (дата обращения: 25.02.2018)
52. https://rg.ru/2011/03/16/sanpin-dok.html (дата обращения: 16.03.2018)