

УДК 373.3.016:811.111:004

**ИНТЕРАКТИВНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ОБУЧАЮЩИЕ ПРОГРАММЫ
НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЕ****А.В. АЛЕКСЕЕВА***(Витебский государственный университет имени П.М. Машерова)*

Демонстрируется аналитический обзор интерактивных компьютерных программ по обучению младших школьников английскому языку. Представлены программы-оболочки Hot Potatoes, позволяющие учителю создавать и использовать собственные обучающие материалы. Рассматривается эффективность применения данных программ с точки зрения формирования как рецептивных видов речевой деятельности: восприятия устной и письменной речи, так и её перцептивных аспектов, а именно чтения и письма.

Одним из приоритетных направлений развития современного информационного общества является информатизация образования – реализация совершенствования образовательного процесса на основе внедрения средств информационно-коммуникационных технологий. Их можно отнести к педагогическим технологиям, использующим специальные методы, программные и технические средства работы с информацией, они предназначены для использования новых возможностей передачи и восприятия учебного материала, оценки качества обучения [1, с. 109].

Современные интерактивные компьютерные обучающие программы предоставляют учителю возможность разнообразить учебно-познавательную деятельность учащихся и повысить эффективность преподавания английского языка. В данной работе мы проанализируем наиболее успешные и качественные педагогические программные средства, внедрение которых в процесс обучения младших школьников английскому языку позволит реализовать личностно-ориентированный подход, обеспечит индивидуализацию и дифференциацию обучения разных категорий учащихся с учётом способностей детей, их уровня обученности, познавательных приоритетов [2, с. 23–24].

Компьютерная программа *Magic Vox 3* может быть использована не только на параллели 3-х классов (комплекс учебных пособий *Magic Vox 3* авторов Н.М. Седунова, А.И. Калишевич и др.), но и в 4-х классах (комплекс учебных пособий «Английский язык. 4 класс», авторов Л.М. Лапицкая, Т.Ю. Севрюкова и др.), так как оба из указанных учебно-методических комплексов соответствуют тематике рассматриваемой нами компьютерной программы.

Magic Vox 3 позволяет ввести лексические единицы, используя тематический словарь в картинках и закрепить их при помощи разнообразных упражнений. В словаре представлены иллюстрации изучаемой в разделе лексики. Под каждой картинкой написано слово или словосочетание на английском языке, а также дана его транскрипция. При наведении курсора мыши на картинку появляется русский перевод слова. При щелчке мышкой по картинке слово звучит на английском языке.

В подразделе «Практика» содержатся упражнения для закрепления и отработки пройденного материала. В программе представлены следующие типы упражнений:

- соотнеси слово с картинкой;
- соотнеси звучащее слово с картинкой;
- соотнеси транскрипцию с картинкой;
- послушай слово, диктуемое по буквам, и напечатай его;
- посмотри на картинку и напечатай слово;
- составь из слов предложение;
- вставь пропущенное слово или выражение в предложение, текст (опора на контекст или картинку);
- соотнеси вопрос и ответ или начало и конец предложения;
- прочитай текст и раскрась картинку.

В подразделе «Презентация» программы *Magic Vox 3* предложены анимированные ситуации, представляющие грамматический материал соответствующего раздела учебного пособия. Каждая анимированная ситуация дана в двух версиях:

1) *смотри и слушай*. На экране представлены герои, над ними появляются их реплики, содержащие изучаемую в данном разделе учебного пособия грамматическую структуру. Все реплики героев озвучены. При появлении новой реплики предыдущая реплика исчезает;

2) *слушай и повторяй*. На экране представлена та же анимированная ситуация, но все реплики героев расположены на экране. Звучит текст, сопровождающий ситуацию. Реплики героев подсвечиваются на экране, как в караоке, в момент их звучания.

В подразделе «Практика» содержатся упражнения на закрепление пройденного материала тех же типов, что и в разделе «Лексика».

«Дополнительные материалы» представлены анимированными песнями и стихами из основного учебно-методического комплекса. Использование песенного материала повышает мотивацию, воздействуя на эмоции и образно-художественную память детей, и поэтому способствует усвоению языкового материала, позволяя увеличить его объем и прочность запоминания [3, с. 6].

Подразделы «Правила чтения» и «Транскрипция» позволяют услышать варианты произношения не только отдельных букв и буквосочетаний, но также их звучание в словах и предложениях, которые сопровождаются иллюстрациями и соответствующими значками транскрипции. В «Таблице неправильных глаголов» представлены формы инфинитива и прошедшего времени для всех неправильных глаголов, с которыми знакомятся учащиеся 3-го класса по основному учебно-методическому комплексу. При нажатии на любой из глаголов ученик может услышать его звучание.

Magic Box 3 является не просто набором определенных тем и упражнений к ним, а полноценной сюжетно-ролевой игрой с ярко выраженным обучающим характером. Главный герой – инопланетянин *Whoozy*, путешествуя по разным темам, приглашает детей присоединиться к нему. Доступный интерфейс позволяет учащимся легко ориентироваться в программе, а схожая ситуация (знание английского языка *Whoozy* и учащихся находятся практически на одном уровне) позволяют создать на уроке психологически комфортную атмосферу.

Также одной из особенностей данной программы является то, что *Whoozy* выступает в роли «собеседника» обучаемого, что позволяет работать в коммуникативно-направленном диалоговом режиме и при помощи графических средств, анализатора и синтезатора речи восполнять отсутствие естественного собеседника, моделируя и имитируя его неречевое и речевое поведение.

Кроме того, программа *Magic Box 3* выступает как средство осуществления контроля над деятельностью учащихся, а также как средство формирования и совершенствования самоконтроля, что немало важно для младших школьников [4, с. 80].

Популярный четырехступенчатый курс *Playway to English* подходит не только как источник дополнительных материалов к уроку, но и как учебно-методический комплекс для организации факультативного изучения английского языка с 1-го класса. Уровни 1 и 2 ориентированы на формирование рецептивных видов речевой деятельности: восприятие устной и письменной речи, уровни 3 и 4 затрагивают перцептивный аспект речевой деятельности, а именно чтение и письмо. Одной из отличительных особенностей данной программы является живая, динамичная и в то же время доступная детскому восприятию подача материала.

Четко структурированная и последовательная работа с лексическим материалом представлена рядом развивающих и занимательных упражнений. В каждой части программы *Playway to English 1* лексика представлена в виде отдельных тематических блоков. Лексические единицы вводятся при помощи картинок, при нажатии на которые можно прослушать название соответствующего слова на английском языке. Внятное и отчетливое звучание речи позволит учащемуся самостоятельно познакомиться со словами и отработать фонетически правильное произношение.

Персонаж по имени *Max* присутствует в игре постоянно и сопровождает ребенка в каждом из игровых заданий, давая четкие и понятные указания, которые можно прослушать несколько раз.

Каждый тематический раздел *Playway to English 1* содержит в себе ряд упражнений эвристического характера:

- послушай и выбери подходящую картинку;
- прослушай диалог и поставь картинки в правильном порядке;
- подбери пару;
- посмотри мультфильм и определи «правда» или «ложь»;
- послушай историю и подбери подходящие фразы.

Такого рода задания позволяют развивать когнитивные, креативные и оргдеятельностные способности учащихся с целью их реализации в творческой и познавательной деятельности, а также способствует развитию интеллектуального и творческого потенциала личности учащегося и выработке навыка самооценки [5, с. 280].

Раздел “*Show what you can do*” позволяет регулярно повторять пройденный материал, а упражнения для отработки и закрепления пройденного материала “*Word play*” приучают детей к самостоятельности и творчеству в учебно-познавательной деятельности при помощи различных трансформируемых рифмовок.

Программа *Playway to English* не только вводит учеников в мир разговорного языка с помощью увлекательных мультфильмов, смешных зарисовок и коротких фильмов, обучая произношению, но и одновременно дает детям представление о британской культуре.

Интерактивная программа *Macmillan Primary Grammar* представляет собой трехуровневый курс практической грамматики английского языка для начальной школы. Упрощенный интерфейс и текст задания на русском языке позволяют использовать данное приложение для организации самостоятельной работы учащихся как на уроке, так и дома.

Задания представлены в тестовой форме, при этом варианты ответа выведены на экран и учащемуся необходимо только «кликнуть» на правильный вариант ответа. Лексика подобрана согласно базовому уровню обучения в начальной школе и является хорошей основой для общения на элементарном уровне в реальных жизненных ситуациях. Вид упражнений и их последовательность соответствуют интегрированному подходу к формированию основных коммуникативных навыков (грамматических, фонетических и лексических) и развитию соответствующих речевых умений. Предусмотрена функция, позволяющая отслеживать количество правильно выполненных заданий.

Пятиуровневый тренажер грамматики *New Grammar Time* для детей младшего и среднего школьного возраста может быть использован в качестве дополнения к любому учебнику по английскому языку для начальной школы. Первые уровни содержат упрощенные для понимания грамматические таблицы. В конце каждой темы есть упражнения на формирование навыка устной речи, что дает возможность развивать язык и успешно внедрять знания по грамматике в живую речь.

Разнообразные упражнения и игровые задания различных типов направлены на комплексное и взаимосвязанное формирование всех видов речевой деятельности. В программе представлены следующие виды заданий:

- послушай и соедини слово (словосочетание, предложение) и подходящую по смыслу картинку;
- выбери правильное слово (словосочетание);
- посмотри на картинку и дай правильный ответ;
- послушай предложение (диалог, историю) и выбери правильное предложение (ответ, картинку);
- прочитай предложение (диалог) и выбери подходящую картинку;
- поставь слова в правильном порядке;
- найди в предложениях (тексте) определенные слова;
- найди ошибки (неправильно употребленное слово);
- разгадай кроссворд;
- подбери к глаголам подходящие существительные;
- поставь глагол в правильную форму;
- дополни ответ, прослушав вопрос;
- послушай и отметь в тексте ошибки;
- распредели существительные (глаголы) в соответствии с правильным окончанием (правописанием, произношением);
- распредели слова по определённому признаку;
- используя информацию в таблице, дополни предложения (текст).

Как видно из формулировки многих заданий, в основу положен эвристический метод обучения, который направлен на получение устойчивого положительного результата в освоении грамматических аспектов английского языка и развитие учебно-познавательной мотивации, навыков саморегуляции, направленных на понимание и управление собственными действиями, на формирование внутренней потребности к преодолению познавательных трудностей, рефлексии и самоконтроля [6, с. 5].

Компьютерная игра *Tilly's Word Fun 1-2* предназначена для начинающих изучение английского языка и направлена на введение и закрепление лексики, отработки её фонетически правильного произношения и чтения. Забавный тулан *Tilly* в игровой форме познакомит и поможет качественно отработать английские слова в интересных и красочных заданиях, в некоторых из которых предусмотрено два режима выполнения: быстро и медленно.

Каждая лексическая тема содержит четыре вида упражнений:

- послушай и подбери для тени подходящий предмет;
- послушай и выбери правильную картинку;
- прочитай и подбери к картинке правильное слово;
- выбери предметы (количество, цвет).

Во второй части игры появляется еще один вариант задания – прослушай слово и запиши его по буквам. Предусмотрена постоянно доступная ссылка на "*Dictionary*", где учащийся в любой момент выполнения задания может при помощи картинок найти соответствующее слово, прочитать или прослушать его. Если вы творческий и желающий добиться высокого результата педагог, то оптимальным компьютерным приложением для вас станет *Hot Potatoes* – набор программ, предоставляющих преподавателям возможность самостоятельно создавать интерактивные задания для самоконтроля учащихся, различные типы упражнений и тесты с использованием текстовой, графической, аудио- и видеoinформации. У педа-

гога есть возможность самостоятельно конструировать упражнения, определяя их тематику, форму представления, уровень сложности, а также графическое оформление и вид отображения на экране [7, с. 35].

Особенностью этих программ является то, что созданные задания и тесты сохраняются в стандартном формате веб-страницы, и для их использования необходим только браузер, например, *Internet Explorer*, при этом подключения к сети *Internet* не требуется.

В состав *Hot Potatoes* входят 5 программ для составления заданий и тестов разных видов:

- *JQuiz* – викторина – вопросы с множественным выбором ответа;
- *JCloze* – заполнение пропусков;
- *JMatch* – установление соответствий;
- *JCross* – кроссворд;
- *JMix* – восстановление последовательности.

Все задания и тесты выполняются в режиме самоконтроля (режим тестирования предусмотрен только для вопросов с множественным выбором ответа). Результат выполнения заданий оценивается в процентах. Неудачные попытки приводят к снижению оценки. Предусмотрен ввод подсказок или комментариев к выбранным вариантам ответа [8].

При помощи программы *Hot Potatoes* были созданы следующие задания в тестовой форме:

- вставь пропущенное слово или выражение, выбрав из предложенных вариантов;
- вставь пропущенное слово или выражение в предложение, текст (опора на картинку или контекст);
- дай или выбери краткий ответ на вопрос;
- соотнеси начало и конец выражения или фразы, вопрос и ответ;
- подбери транскрипцию к предложенным словам;
- запиши цифру, дату при помощи слова и наоборот;
- составь стихотворение, соотнеси или дополни рифмующиеся строчки;
- реши пример/задачу и запиши ответ;
- задай к предложению общий и специальный вопрос;
- составь диалог из фраз;
- посмотри на картинку и запиши предложение, используя определенную грамматическую конструкцию;
- расположи числа в порядке убывания/возрастания;
- найди и исправь грамматическую/смысловую ошибку;
- прослушай песню, диалог, текст и вставь пропущенное слово или выражение;
- соотнеси прослушанный диалог с подходящей по смыслу картинкой;
- прослушай текст, диалог и ответ на вопрос, согласишься/не согласишься с предложенными вариантами;
- разгадай кроссворд, слово может быть зашифровано при помощи русского/английского описания, картинки.

Работая на компьютере, учащийся самостоятельно определяет вид предложенных заданий, их последовательность, интенсивность и темп работы. Все это создает оптимальные условия для успешного освоения программного материала: при этом обеспечивается гибкая, достаточная и посильная нагрузка упражнениями всех учащихся в классе.

Использование информационных технологий дает толчок развитию новых форм и содержания традиционных видов деятельности учащихся, что ведет к их осуществлению на более высоком уровне. Интерактивные обучающие программы одновременно стимулируют у обучаемого сразу несколько каналов восприятия, длительное время удерживают его внимание, при этом способствуют снижению утомляемости и обеспечивают необходимую релаксацию. В свою очередь сочетание зрительного образа, текста и звукового ряда предоставляет большие возможности для комплексного развития навыков речевой деятельности учащихся на английском языке.

Заключение. Предложенные педагогические программные средства позволят учителю дифференцированно подходить к выбору содержания образования, учитывать различный уровень владения языком, склонности, мотивы учебно-познавательной деятельности, особенности темперамента, свойств мышления и памяти учащихся.

Работа с компьютером должна быть организована так, чтобы с первых же уроков начальной ступени обучения она стала мощным психолого-педагогическим средством формирования потребностно-мотивационного плана деятельности учащихся, средством поддержания и дальнейшего развития их интереса к изучаемому предмету.

ЛИТЕРАТУРА

1. Зубов, А.В. Методика применения информационных технологий в обучении иностранным языкам / А.В. Зубов, И.И. Зубова. – М.: Академия, 2009. – 147 с.

2. Алексеева, А.В. Современные педагогические технологии опытно-экспериментальной апробации информационно-образовательных ресурсов / А.В. Алексеева, В.В. Буткевич // Педагогическая наука и образование. – 2013. – № 4(5). – С. 19–24.
3. Семенова, Т.В. Writing songs a la ... / Т.В. Семенова, И.В. Семенова // English. – 2010. – № 3. – С. 6–8.
4. Алексеева, А.В. Применение информационно-коммуникационных технологий в обучении младших школьников английскому языку / А.В. Алексеева // Веснік Віцебск. дзярж. ун-та. – 2013. – № 4(76). – С. 78–84.
5. Алексеева, А.В. Language arts: a process approach / А.В. Алексеева // The youth of the 21st century education, science, innovations: материалы I Междунар. конф. студ., магистр., аспирантов и молодых ученых, Витебск, 4 дек. 2014 г. / И.М. Прищепа (отв. ред.) [и др.]. – Витебск: ВГУ им. П.М. Машерова, 2014. – 353 с.
6. Маглели, А. Эвристические методы обучения иностранному языку как условие творческой самореализации учащихся / А. Маглели // English. – 2011. – № 7. – С. 5–7.
7. Алексеева, А.В. The implementation of the interactive whiteboard in primary school teaching / А.В. Алексеева // Вестник МГИРО (Вестн. Минского городского ин-та развития образования). – 2014. – № 1(16). – С. 33–37.
8. Методические материалы: Разработка компьютерных заданий. Инструментальные программы [Электронный ресурс] / Ресурсный центр «Информационные технологии в обучении языку». – Режим доступа: <http://www.itlt.edu.nstu.ru/hotpotohelp.php>. – Дата доступа: 20.07.2009.

Поступила 09.02.2015

INTERACTIVE COMPUTER TRAINING PROGRAMS AT ENGLISH LESSONS IN PRIMARY SCHOOL

A. ALEKSEEVA

The article presents an analytical overview of interactive computer programs for teaching younger students the English language and a brief overview of the software program “Hot Potatoes” that enables teachers to create and use their own learning materials. It also considers the effectiveness of these programs from the point of view of formation such receptive types of speech activity as perception of oral and written speech, and perceptual aspects, namely reading and writing.