

- количество и качество используемых дополнительных источников при самостоятельном выполнении заданий;
- уровень познавательной потребности и преобладающий тип мотивации;
- стремление преодолеть познавательные затруднения и интенсивность использования комплекса для решения определенных познавательных задач [5].

Исследования подтвердили эффективность комплекса по нескольким показателям: активность студентов, разнообразие используемых источников, умение студента самостоятельно добывать новые знания и др. Установлены статистически значимые различия результатов констатирующего и формирующего эксперимента (коэффициент Стьюдента $p \leq 0.5$).

Литература

1. Соловова Е.Н. Методическая подготовка и переподготовка учителя иностранного языка: интегративно-рефлексивный подход: Монография. М., 2004.
2. Петунин О.В. Проблема познавательной самостоятельности школьников в отечественной педагогике // Инновации в образовании. 2004. № 6.
3. Рубинштейн С.Л. О мышлении и путях его исследования. М., 1958.
4. Соколова И.Ю., Кабанов Г.П. Качество подготовки специалистов в техническом вузе и технологии обучения. Учебное пособие для педагогов, аспирантов, магистрантов. Томск, 2003.
5. Бельшева И.А. Оценка эффективности учебной деятельности в информационно-обучающей среде // <http://www.ict.edu.ru/vconf/>
6. Соловова Е.Н. Методика обучения иностранным языкам. Базовый курс лекций. М., 2002.
7. Цатурова И.А., Петухова А.А. Компьютерные технологии в обучении иностранным языкам. Учебно-методическое пособие. М., 2004.
8. Полат Е.С., Бухаркина М.Ю., Моисеева М.В., Петров А.Е. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: Учеб. пособие для студ. пед. вузов и системы повыш. квалиф. пед. кадров под ред. Е.С. Полат. М., 2003.
9. Попов Н.С., Мильруд Р.П., Чуксина Л.Н. Методика разработки мультимедийных учебных пособий: Монография. М., 2002.

О.Н. Игна

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН ИГРОВЫХ ПРОГРАММНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ

Томский государственный педагогический университет

Модернизация современной системы языкового образования невозможна без создания учебных материалов нового поколения. Если говорить о дополнительных средствах обучения иностранным языкам, разрабатываемых на основе использования новейших информационных технологий, то сегодня существует потребность в программных педагогических средствах (называемых также аудиовизуальными мультимедийными средствами, прикладными программами) для использования в процессе обучения. Термин «программные педагогические средства» представляется наиболее точным с точки зрения методики преподавания. Смысл, заключенный в названии средств обучения, подчеркивает необходимость использования компьютерных технологий для их создания, с одной стороны, а с другой – указывает на то, что средства обучения сами представляют собой программу.

Среди программных педагогических средств, подразделяющихся по своему функциональному назначению на обучающие, тренирующие, контролируемые, игровые, именно игровые программные

средства представляются наиболее эффективными для обучения иностранным языкам, так как сочетают в себе элементы обучающих, тренирующих, контролируемых средств.

Большинство из немногочисленных отечественных программных средств (не только игровых), предназначенных для процесса обучения иностранным языкам и представленных на рынке мультимедиа, являются преимущественно языковыми курсами и предполагают обучение только одному иностранному языку (английскому). Имея в основе слабую методическую концепцию, они не соответствуют государственным образовательным стандартам (или соответствие частичное), не сопровождаются методическими рекомендациями, отличаются «примитивизмом» диалоговых средств. Предполагаемый процесс обучения с использованием таких средств обучения излишне формализован.

К основным недостаткам существующих игровых программных средств с точки зрения целевой установки можно отнести ориентацию только на детей дошкольного и младшего школьного возраста

(то есть целевая аудитория практически исключает детей среднего и старшего школьного возраста). К недостаткам содержательного компонента относятся примитивизм речевого и языкового материала, отсутствие аутентичных материалов в содержании. Структура игр дублирует структуру обычного учебника (разбивка на уроки или темы, тексты или диалоги в каждом уроке, лексические и (или) грамматические, фонетические упражнения, словарь). Некоторые программы, заявленные как игровые, по сути, являются просто тренажерами или ориентированы на один аспект языка или вид речевой деятельности, что методически нецелесообразно. Главные герои как игровой элемент (в основном это персонажи из известных английских сказок) представлены, но сюжеты и ситуации игры не соответствуют реальному общению, иногда игровой сюжет просто отсутствует. Отсутствуют и элементы соперничества, соревновательности, определенные правила, что должно быть характерно для игр вообще, и для компьютерных игр в частности. Методическая эффективность существующих игровых программных средств сомнительна – нет учета имеющегося у учащихся лингвистического опыта, полученного при овладении родным языком; не везде фиксируются количественные и качественные результаты обучения; отсутствует уровневый характер сложностей, что методически необоснованно при обучении иностранным языкам.

Суммируя вышесказанное, приходится констатировать тот факт, что на сегодняшний день практически отсутствуют методически адекватные обучающие компьютерные игры по иностранным языкам, ориентированные на комплексный контроль, обобщение, повторение и закрепление изученного материала и имеющие многоуровневый характер. Основная причина низкого обучающего эффекта и подавляющего количества недостатков заключается в первую очередь в том, что только после разработки программных средств «начинаются “исследования” с точки зрения сферы их применения и “придумывания” все новых и новых возможностей вместо того, чтобы создавать продукт с заранее определенными свойствами для реализации определенной методики обучения и решения дидактических задач» [1, с. 92].

Основное требование к любым программным педагогическим средствам – соответствие методических требований к учебному средству. В свою очередь разработка методически адекватных программных педагогических средств требует серьезной, длительной, профессиональной комплексной подготовки, проектирования и пошаговой реализации.

Область педагогического (методического) проектирования, направленная на разработку учебных материалов с использованием современных инфор-

мационных технологий, базирующаяся на учете основных принципов теории обучения, называется *педагогическим дизайном* (*Instructional design* или *ID*) [2]. Педагогический дизайн предполагает разработку средств обучения, характеризующихся конечной педагогической эффективностью, методической целесообразностью, адекватностью технической реализации целям обучения. Функции педагогического дизайнера способен выполнять только методически грамотный педагог, так как педагогический дизайн программных средств обучения не ограничивается учетом психолого-педагогических принципов обучения (как принято традиционно в методике преподавания), а предусматривает определение и реализацию как минимум следующих качеств создаваемого продукта:

- функциональные;
- педагогические;
- методические;
- психологические;
- технические;
- эстетические.

Учитывая эффективность использования игровых средств в процессе обучения в целом, наличие необходимого потенциала в создании игровых программных средств для обучения иностранным языкам и их реальную востребованность, возникает необходимость разработки отсутствующих на сегодняшний день теоретических основ педагогического дизайна этого вида средств обучения.

Педагогический дизайн средств обучения на основе использования информационных технологий предполагает традиционно определение цели и задач средства, ожидаемых результатов обучения, структуры (общего дизайна), модулей, временных рамок, визуальных объектов, технической реализации. Логично предположить, что некоторые существенные (но не ключевые) элементы из вышеуказанных будут реализованы и в педагогическом дизайне игровых программных средств для обучения иностранным языкам. Основным элементом педагогического дизайна игрового программного средства, отличающий его от других программных средств обучения и требующий детальной характеристики, – это его сценарий, включающий два блока (содержательный и функциональный).

Содержательный блок игрового программного средства для обучения иностранным языкам, отличающийся обязательным наличием игрового сюжета, должен включать как минимум:

- описание сюжета;
- учебную цель;
- аудио- и видеоматериалы;
- графику, анимацию;
- языковой и (или) речевой материал, подлежащий изучению, закреплению и контролю;

- указания на связь с тематикой;
- способы и особенности представления материала.

Функциональный блок должен включать:

- формулировки заданий (определяющих правила игры);
- описание функций и возможностей игрока;
- особенности фиксирования и оценки (самооценки) результатов;
- помощь (перевод заданий, словарь, подсказки);
- описание методических задач (рекомендаций).

Значимым для педагогического дизайна игрового программного средства является определение его минимальной структурно-содержательной единицы. Необходимо «разбить» игровой сюжет структурно на отдельные части (модули). По мнению автора данной статьи, это должны быть эпизоды. Эпизод здесь будет представлять собой минимальную структурно-содержательную единицу игры, имеющую определенную завершённую сюжетную линию. Таким образом, игровое программное средство становится комплексом взаимосвязанных эпизодов, реализующих единый сценарий. Каждый эпизод может рассматриваться как отдельный программный модуль, представляющий собой систему с законченным мини-сюжетом, в процессе реализации которого обучаемый получает задание и пытается его выполнить. После выполнения (невыполнения) задания ученик переходит (не переходит) к следующему заданию-модулю. Контроль успешности выполняемых заданий ведётся единым модулем.

Для каждого эпизода (их количество может незначительно варьироваться для каждого уровня сложности) должны прорабатываться следующие компоненты содержательного и функционального блоков:

- описание сюжета (для разработчиков и для включения в методические рекомендации);
- формулировка задания (для игроков – включаются в игру);
- помощь/подсказки (для игроков – например, перевод задания на русский язык в случае возникновения трудностей с переводом);
- языковой/речевой материал (для разработчиков и для включения в методические рекомендации);
- техническая реализация/особенности предъявления материала (технические особенности, время на выполнение, видео- и (или) аудиоряд – для разработчиков);
- методические задачи (для разработчиков и для включения в методические рекомендации).

Выделение данных компонентов в структуре каждого эпизода обосновано методически и техни-

чески. С точки зрения методического обоснования систематизируется лингвистический (языковой и речевой) материал и определяются формы его презентации (устно/письменно, аудио/видео); определяются конкретная методическая значимость каждого эпизода и виды упражнений/заданий, позволяющие адекватно решать определенные методические задачи; определяются формулировки заданий (являющиеся своего рода правилами игры), понимание которых свидетельствует о достижении необходимого и достаточного уровня владения языком и влияет на скорость прохождения эпизода. С точки зрения технической реализации определяются максимальные (предельные) временные рамки прохождения эпизода, соответствующие требуемому языковому уровню и возрастным особенностям обучаемых; определяются технические характеристики разработки.

Сюжетная линия эпизодов отражает тематику курса, большинство из эпизодов включают межтемные ситуации иноязычного общения. Временные рамки каждого эпизода могут варьироваться в зависимости от его особенностей и методических задач. Один эпизод плавно переходит в другой, образуя комплексную и логично выстроенную структуру и сюжетную линию игры.

С целью облегчения учебной и познавательной деятельности ученика продумывается система ссылок (их количество, целевые установки и формулировки зависят от специфики игры). Например:

- Help (помощь в случае непонимания задания);
- OK (аналог ENTER);
- Exit (завершить игру);
- Replay (повторить – для возможности прохождения задания еще раз, если оно не было выполнено правильно);
- Next (далее – для перехода к следующему заданию независимо от правильности выполнения текущего задания);
- Result (количественные/качественные, промежуточные/итоговые результаты успешности выполнения заданий).

Основными методическими функциями игровых программных средств должны стать функция систематизации и закрепления учебного материала, функция диагностики (контроля) уровня владения языком, функция мотивации к изучению иностранных языков, функция управления познавательной деятельностью обучаемых и ее развития, коммуникативная функция.

Объектами систематизации и закрепления будут выступать знания, навыки и умения во всех видах речевой деятельности у каждого конкретного ученика в рамках предусмотренных требований к уровню владения ИЯ на предполагаемой ступени

обучения. Объектами диагностики (контроля) будут выступать коммуникативные умения во всех аспектах иностранного языка и видах речевой деятельности в соответствии с государственным стандартом по иностранным языкам. Игровое программное средство может использоваться как для контроля, так и для самоконтроля, самокоррекции. Важно отметить, что с этим средством обучения процедура контроля знаний, уровня сформированности навыков и развития умений автоматизируется.

Мотивация достигается через воссоздание условий деятельности («симуляцию»). Проецирование полученных во время уроков знаний, индивидуальных возможностей учащихся в конкретные моделируемые условия игры, которая, в свою очередь, является условием создания благоприятной атмосферы, служит основным инструментом создания мотивации.

Игровое программное средство является средством, замещающим преподавателя в учебном процессе путем имитации отдельных его функций: коммуникативной, организационно-стимулирующей, тренировочной и контролирующие-корректирующей. Функции игры в качестве инструмента управления познавательной деятельностью обучающего и ее развития основаны на возможностях точной регистрации фактов, хранения и передачи большого объема информации, группировки и статистической обработки данных. Это позволяет применять ее для оптимизации управления обучением, повышения объективности учебного процесса при значительной экономии времени учителя. Благодаря возможностям реализации функций учителя игровое программное средство можно использовать в процессе самостоятельной и домашней работы учащихся в целях восполнения пробелов в знаниях.

Что касается коммуникативной функции, то игровое программное средство становится своего рода партнером по коммуникации в письменной и устной формах общения: написание письма другу, невербальная реакция на аудиотексты с информацией и визуальные объекты, а также вербальная реакция в случае использования игры в паре с учителем. Коммуникативность может иметь различные формы реализации за счет использования игры в качестве партнера по коммуникации в процессе человеко-машинного взаимодействия, средства стимулирования вербального общения обучаемых и инструмента организации коммуникативного взаимодействия обучаемых.

Принципы, лежащие в основе разработки содержания игровых программных средств для системы общего образования, включают:

- возможность комплексного закрепления, обобщения изученного материала;
- многоуровневый характер сложности;

- тематическую прогрессию;
- возможность использования как дополнительного средства для обучения к действующим УМК;
- наличие методических рекомендаций (отдельно для учителя);
- игровой сюжет, соревновательные элементы;
- наличие главных героев;
- опору на умения в родном языке;
- соответствие государственному образовательному стандарту;
- учет требований к уровню владения иностранными языками на разных ступенях обучения;
- фиксацию количественных и качественных результатов обучения;
- многообразие форм и видов аутентичных материалов в содержании;
- охват всех аспектов языка и всех видов речевых умений;
- развитие всех лингвистических умений;
- учет возможностей информационных технологий, позволяющих не только отразить и передать факты, явления, события, но и оптимизировать накопление обучаемыми языковой информации.

Педагогический дизайн игровых программных средств для обучения иностранным языкам предполагает такой уровень разработки, который будет способствовать преодолению имеющихся трудностей при обучении иностранным языкам на основе традиционных средств обучения и достижению новых качеств процесса и результатов обучения. Определение основы, способов достижения новых качеств и результатов обучения – важнейшая задача педагогического дизайнера. Ожидаемые новые качества процесса и результатов обучения на основе игровых программных средств можно разделить на общие и специфические.

Специфические качества и результаты обучения определяются специфическими особенностями конкретного игрового программного средства (особенности сюжета, целевые установки, особенности технической реализации, этап обучения, целевая аудитория и многие другие).

Сам тип средств обучения – игровые программные средства для обучения иностранным языкам – позволяет определить и некоторые общие новые качества процесса обучения и ожидаемые результаты, которые должны достигаться априори при условии соблюдения всех требований педагогического дизайна (см. таблицу).

Педагогический дизайн (в данном случае игровых программных средств для обучения иностранным языкам) – не просто кардинально новое, требующее глубокого изучения явления современной методики преподавания, а основа обеспечения высокого и прочного обучающего эффекта.

Новые обобщенные качества процесса и результатов обучения иностранным языкам
на основе использования игровых программных средств

Новые качества	
1. Максимальное увеличение доли самостоятельной работы. <i>Основа:</i> – возможность использования игры в любое время на любом компьютере самостоятельно, без контроля со стороны учителя; – желание обучаемого «играть».	
2. Учет индивидуального уровня развития всех видов умений и индивидуальные возможности обучающихся. <i>Основа:</i> – возможность диагностики уровня развития комплекса компетенций, навыков, умений; – возможность ликвидации пробелов индивидуально каждого ученика; – возможность выбрать индивидуальную траекторию обучения и оптимальный темп; – возможность организовать одновременное обучение учеников с разными способностями.	
3. Отсутствие разрыва между презентацией нового материала и контролем уровня его усвоения. <i>Основа:</i> – автоматизация презентации материала и контроля выполнения заданий, упражнений.	
4. Не требуется большое количество ТСО, увеличивается количество и разнообразие видов аутентичных материалов и форм их презентации. <i>Основа:</i> – все аутентичные материалы представлены на одном носителе, заменяющем одновременно несколько ТСО.	
5. Как промежуточные, так и итоговые показатели (качественные, количественные) фиксируются сразу по окончании выполнения задания (серии заданий, прохождения всей игры). <i>Основа:</i> – автоматизация контроля.	
6. Увеличение количества часов на изучение. <i>Основа:</i> – самостоятельная работа.	
Новые результаты	
1. Преодоление психологического барьера. <i>Основа:</i> – применение полученных знаний в ситуациях, приближенных к реальным ситуациям иноязычного общения; – игровой характер обучения; – отсутствие наказания, порицания; – возможность пропустить трудное задание, повторить его, взять подсказку (перевод задания).	
2. Достаточно высокая мотивация к изучению ИЯ. <i>Основа:</i> – игровой характер обучения; – прозрачность достигаемых результатов; – интересный сюжет; – использование анимации, музыки, аутентичных материалов; – наличие главных героев; – приближение учебных ситуаций к естественным.	
3. Предположительно высокая эффективность обучения. <i>Основа:</i> – опора на родной язык; – оптимизация учебного времени; – много самостоятельной работы; – методическая проработка каждого компонента игры; – анимация, иллюстрации, графики, видеоряд и пр. усиливают восприятие информации, способствуют концентрации внимания, облегчают усвоение; – погружение в аутентичную коммуникативную среду.	

Литература

1. Поталова Р.К. Новые информационные технологии и лингвистика: Учебное пособие. М., 2004.
2. Уваров А.Ю. Педагогический дизайн // Вопросы интернет-образования. http://vio.fio.ru/vio_10/cd_site/articles/art_1_19.htm
3. Полат Е.С. Некоторые концептуальные положения организации дистанционного обучения иностранному языку на базе компьютерных телекоммуникаций // ИЯШ. 1998. № 5–6.

4. Русский язык как иностранный. Методика обучения русскому языку: Учеб. пособие для высш. учеб. заведений (Г.М. Васильева и др.) / под ред. И.П. Лысаковой. М., 2004.
5. Сборник информационно-методических материалов о проекте «Информатизация системы образования». М., 2005.

Н.А. Качалов, Р.С. Полесюк***

БИЛИНГВАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ КАК СРЕДСТВО МЕЖКУЛЬТУРНОЙ ПОДГОТОВКИ УЧИТЕЛЯ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

* Томский политехнический университет

** Кемеровский государственный университет

Интенсивные интеграционные процессы, происходящие в современном мировом сообществе, могут быть охарактеризованы как комплексные и многоплановые и, естественно, проанализированы с различных позиций, теоретических основ и подходов. При этом следует отметить, что эти процессы обуславливают сложные, многоплановые проблемы, в числе которых можно назвать, прежде всего, многоязычие, наиболее распространенным вариантом которого является билингвизм.

Необычайная многогранность билингвизма как объекта науки породила множество теорий, решающих те задачи, которые ставились исследователями при изучении того или иного аспекта билингвизма: лингвистического, психологического, социологического, дидактико-педагогического, литературоведческого.

С лингвистической точки зрения проблема билингвизма заключается в том, чтобы описать те несколько языковых систем, которые затрудняют одновременное владение ими, проанализировать структуры и структурные элементы двух языков, их взаимодействие, взаимовлияние на разных уровнях языка: фонологическом, морфологическом, синтаксическом, лексическом, стилистическом.

С лингвистическим аспектом билингвизма тесно связан литературоведческий аспект – изучение речевых характеристик персонажей в художественных произведениях, анализ художественной литературы, созданной писателями-билингвами и воспроизводимой билингвальными социумами.

Значительное внимание в научной литературе, посвященной проблемам билингвизма, уделяется социальному аспекту двуязычия – изучению распространения билингвизма среди различных социально-профессиональных групп многонациональных коллективов, использованию билингвизма в различных сферах общественной жизни, воздействию на двуязычие экстралингвистических факторов.

Психологический аспект билингвизма отражает в основном специфику речевых психофизиологических механизмов человека, использующего в общении две языковые системы. Исследования пси-

хологического аспекта помогают дать характеристику лингвистических категорий, понятий, отложившихся в языковом сознании билингвов, рассмотреть своеобразие закрепления, осознания и т.д. В психолингвистике значительное внимание уделяется изучению воздействия билингвизма на мышление индивида, изучаются механизмы как производства, так и восприятия речи, обсуждаются экспериментальные данные о том, что у билингвов существует единая система восприятия и две отдельные системы речевого производства на родном и неродном языках.

Дидактико-педагогический аспект билингвизма основывается на лингвистическом, психологическом и социолингвистическом аспектах. Его задача состоит в разработке и применении методов обучения двум языкам, методов изучения процессов овладения и владения двумя языками в условиях билингвизма. В рамках данного аспекта рассматриваются проблемы иноязычных способностей как психологической предпосылки формирования билингвизма, мотивационных условий формирования билингвизма, взаимовлияния речевого развития на родном и иностранном языках.

Каждый из аспектов билингвизма выступает как интердисциплинарная проблема, требующая усилий ряда смежных наук. Теория билингвизма превратилась сейчас в самостоятельную отрасль знания. В контексте интердисциплинарного комплексного подхода представляется целесообразным использование термина «билингвизм», широкую трактовку которого допускают большинство исследователей.

Современная наука располагает множеством толкований термина «билингвизм» на базе различных подходов, все многообразие которых сводится к двум основным концепциям – концепции узкого понимания билингвизма и концепции его широкого понимания. Первая концепция предполагает приблизительно такую же степень владения иностранным языком, как и родным, вторая концепция допускает значительные различия в знании двух языков, однако предполагает пользование вторым язы-