

повышает эффективность изучения иностранного языка в условиях неязыкового вуза.

Е.Е. Горшкова
г. Екатеринбург

Реализация учебно-тренировочных задач обучающих программ в контексте построения естественно-языковых лингвистических моделей

Блок учебно-тренировочных задач (УТЗ) является одним из самых важных элементов в любой современной обучающей программе по иностранному языку. Именно здесь содержится единое множество УТЗ, из которого выбираются задачи, используемые в той или иной структурной единице компьютерного учебника. Тематическая декомпозиция УТЗ должна не только учитывать уровень сложности пройденного грамматического материала, но и соответствие лексическому запасу учащегося.

Существует множество **классификаций УТЗ** по различным основаниям [см., например, Башмаков 2003: 292, 297-301], однако наиболее общая, применимая для всех сфер деятельности типология УТЗ основана на способе ввода результата задания.

1. Выбор варианта решения (ответа) в предложенном перечне, при этом допускается ситуация, когда все предложенные ответы неверны, и правильным результатом считается отсутствие выбора варианта.

2. Формирование решения (ответа) путем выбора его компонентов в предложенном перечне, когда все компоненты выбираются независимо друг от друга и учащийся может выбрать любую их комбинацию либо не выбрать ни одного компонента.

3. Ввод численного значения и интервала. Может применяться, когда результат представлен в числовой форме (время, дата, сумма и т.п.)

4. Ввод ключевых слов.

5. Заполнение пропусков в тексте.

6. Маркировка или корректировка текста.

7. Ввод решения (ответа) на формализованном языке. Может применяться, когда для описания различных связей между явлениями применяются некие, заранее оговоренные символы.

8. Ввод решения (ответа) на ограниченном естественном языке, когда при вводе информации используются словари и база правил, отражающие ограниченные лексику и грамматику естественного языка.

9. Выбор фазы видео- или аудиокомпонента, анимации или презентации, определенную условиями УТЗ.

10. Построение связей между элементами графического представления.

11. Формирование графического представления из элементов, упорядочивание графических изображений.

12. Перевод модели, реализованной в УТЗ, в заданное состояние или достижение требуемых значений ее характеристик. Может применяться для построения игровых моделей по темам (указание маршрута следования, моделирование внешности и т.п.)

Данная классификация может быть конкретизирована для применения в обучающей компьютерной программе на основании аспекта обучения ИЯ и вида речевой деятельности.

Таблица 1

Типология УТЗ по способу ввода результата задания при обучении видам речевой деятельности и по аспектам обучения ИЯ

Виды учебно-тренировочных задач	Виды РД				Аспекты обучения ИЯ		
	Письмо	Аудирование	Чтение	Говорение	Лексика	Фонетика	Грамматика
Выбор варианта решения в предложенном перечне	+	+	+	+	+	+	+
Формирование решения путем выбора его компонентов в предложенном перечне	+	+		+	+		+
Ввод числового значения и интервала		+	+	+	+		
Ввод ключевых слов		+	+	+	+		
Заполнение пропусков в тексте	+	+	+		+		+
Маркировка или корректировка текста	+		+		+	+	+
Ввод решения на формализованном языке					+	+	+

Ввод решения на ограниченном естественном языке	+	+	+	+	+	+	+
Выбор фазы видео - или аудиокомпонента		+					
Построение связей между элементами графического представления		+	+		+		+
Формирование графического представления из элементов, упорядочивание графических изображений		+	+		+		+
Перевод модели, реализованной в УТЗ, в заданное состояние или достижение требуемых значений ее характеристик		+		+	+		

Непосредственно на этапе реализации компьютерной обучающей программы осуществляется заполнение и конкретизация задач на освоение репродуктивных навыков и умений с помощью ручного ввода и продуктивных УТЗ. Задания продуктивного типа не подлежат автоматическому оцениванию, т.к. для них не может быть установлено все многообразие правильных ответов. Однако их реализация обоснована тем, что именно здесь предоставляются все необходимые инструментальные средства для их успешной реализации (поиск информации в Интернете, оперативное обращение к словарю, музыкальное сопровождение и т.п.) Некоторые задания этого типа, прежде всего, основанные на методе проектов, могут осуществляться в компьютерной среде на начальном этапе (поиск информации, моделирование, оформление) и впоследствии (презентация, анализ и оценивание) переноситься в условия традиционной классно-урочной системы.

Конкретизация УТЗ для закрепления и контроля репродуктивных навыков и умений с помощью метода генерации осуществляется на этапе проектирования, при этом алгоритм генерации формулирует преподаватель-методист, а программист предусматривает при разработке модуля генерации связи с теми или иными информационно-логическими компонентами.

Однако построение алгоритма генерации УТЗ, особенно для продуктивных и ограниченно творческих заданий, тесно связано с трудностями моделирования естественного языка (ЕЯ). Решение проблемы построения естественно-языковых лингвистических моделей, по мнению Д.Ш. Сулейманова, «лежит не столько в области создания полных описаний

естественного языка, сколько в области (...) четкого базирования модели на прагматике системы, объединяющей всех участников вокруг целевой обработки ЕЯ-текста» [Сулейманов 2001: 179].

Для успешного функционирования генерируемых УТЗ в обучающей программе, последняя должна содержать в себе, в частности, когнитивную модель для семантико-контекстного анализа и определения уровня знаний учащегося, вопросно-ответную систему для поддержания диалога с учащимся и концептуально-формальную модель для грамматического и морфологического анализа текстов на ЕЯ. В настоящее время данные проблемы, несмотря на активное освоение и несомненную актуальность, не получили комплексного и однозначного решения.

Таким образом, процедура реализации УТЗ в компьютерных обучающих программах связана с определением методических задач по каждому вопросу каждой темы, подбором соответствующего типа упражнения с комбинации факторов его дидактической ценности и сложности и рациональности проектирования.

Библиографический список

1. Башмаков, А. И. Разработка компьютерных учебников и обучающих систем [Текст] / А.И. Башмаков, И.А. Башмаков – М.: Филинь , 2003 (000 Арт-диал). - 613с.
2. Сулейманов, Дж. Ш. Исследование базовых принципов построения семантического интерпретатора вопросно-ответных текстов на естественном языке в АОС [Текст] // Educational Technology & Society. - 2001. - №4. – С. 178-192.