



Рис.1. Диаграмма переходов

М.С. Панина
ОРГАНИЗАЦИЯ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ПО ИЗУЧЕНИЮ ЛЕКСИКИ В
ЕДИНОЙ ИНФОРМАЦИОННОЙ СРЕДЕ (НА ПРИМЕРЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА)

mari.panina@mail.ru

Педагогический институт Южного федерального университета, Ростов-на-Дону

This article deals with the ways of learning English vocabulary with the help of the Internet resources (Quizlet, Learning Apps) and the learning management system Moodle.

В связи с возрастающим использованием информационных технологий в учебном процессе и появлением огромного количества веб-сайтов и приложений, предлагающих тренировочные упражнения, в том числе по английскому языку, появляется потребность в их классификации и обсуждении потенциала их использования в аудиторной и внеаудиторной работе со студентами. В данной статье хотелось бы остановиться на вопросе изучения лексики английского языка с помощью нескольких интернет-ресурсов.

При работе над лексикой традиционно выделяют три или четыре основных этапа: ознакомление (семантизация), первичное закрепление, развитие умения использования навыков в различных видах речевой деятельности. Профессор Д.Б. Никуличева, к примеру, выделяет 4 стадии усвоения языкового материала [1]:

1. Правильный ввод языковой информации, что означает правильное произношение слова, понимание его значения, уверенность в его написании.

2. Закрепление новой информации в памяти. На данном этапе человек может использовать визуальные, аудиальные, кинестетические стратегии, а также различного рода ассоциации для того, чтобы наилучшим образом запомнить слово.

3. Правильно организованное повторение также очень важно, поскольку оно позволяет перевести изучаемый материал в долговременную память. Согласно исследованиям психологов, организация повторения следующим образом: первый раз через 10 минут, второй раз – в течение суток, третий раз – через неделю, четвертый раз – через месяц, - позволяет существенно повысить эффективность запоминания слов.

4. Перевод усвоенной языковой информации в автоматический навык становится возможным с использованием изученного материала в речевом общении.

В условиях ограниченного количества аудиторных часов, особенно при заочном обучении, нет возможности полноценно пройти все этапы с учащимися, и преподаватель обычно ограничивается презентацией новой лексики, небольшим количеством тренировочных упражнений и созданием условно-речевых ситуаций для актуализации лексики. Запоминание и повторение осуществляются учащимися самостоятельно, но далеко не все ответственно подходят к этим задачам. Чтобы повысить мотивацию учащихся и помочь им в организации самостоятельной работы с лексикой, можно использовать интерактивные интернет-ресурсы, которые легко интегрировать в LMS Moodle, создавая таким образом единую интерактивную информационную среду для самостоятельной работы учащихся. Однако сфера применения этих сервисов гораздо шире: их можно использовать по отдельности, руководствуясь теми или иными учебными задачами, или с их помощью разрабатывать задания для интерактивной доски.

Рассмотрим эти интернет-ресурсы.

1. Quizlet (<http://quizlet.com/>) – это ресурс для создания флэшкарточек, разработанный Эндрю Сазерлендом в 2005 году. Принципы его работы просты: можно либо использовать уже готовые наборы (сеты) карточек по нужной теме, либо зарегистрироваться и создать свои наборы флэшкарточек именно по той лексике, которая изучается студентами. Для флэшкарточки к слову “to chatter”, например, можно подобрать картинку щебечущих птичек или просто ограничиться переводом «щебетать» или определением на английском “to utter a succession of quick, inarticulate, speechlike sounds, as monkeys or certain birds”. Можно также создавать сеты синонимов, антонимов. Есть также опция автоматического озвучивания флэшкарточек, что очень важно для изучающих язык.

Помимо этого, у Quizlet есть следующие режимы:

1. Карточки для запоминания. Материал отображается в виде флэшкарточек, студент может смешивать карточки, проверять себя и слушать озвученные слова. Т.е. здесь задействована как зрительная, так и слуховая память. Для тех, кто предпочитает кинестетические способы работы с лексикой, есть прекрасная опция распечатки флэшкарточек. Их можно брать с собой и изучать, например, в дороге.

2. Орфограф. Это аналог словарного диктанта. Слово произносится по-английски, студент его набирает и сразу получает обратную связь: верно-неверно.

3. Режим обучения. В данном режиме дается картинка, перевод или определение слова на английском, студент должен вписать нужное слово.

4. Тест. В данном режиме автоматически генерируется небольшой тест по пройденным словам. Предлагаются следующие типы заданий: вписать ответ, вопросы на соответствие, выбрать ответ, выбрать верно-неверно.

5. Игра "Scatter". Это игра на нахождение соответствия, нужно перетащить слова на их перевод или определение, тогда они исчезают.

6. Игра "Космическая гонка". Это игра на скорость, слова движутся в быстром темпе и необходимо правильно набрать слово и нажать Enter, тогда оно исчезает.

Нужно отметить, что все упражнения носят обучающий характер, и чтобы фиксировать свои результаты (и чтобы результаты мог видеть преподаватель), студентам надо зарегистрироваться или использовать аккаунт Facebook для входа на сайт.

Важной особенностью является и то, что данный сервис легко интегрируется с Moodle. Для этого в режиме «Редактировать» необходимо выбрать «Добавить ресурс» - «Веб-страница» - и в поле веб-страницы вставить HTML-код, указанный для набора флэшкарточек на сайте Quizlet. Но в курсе доступны только 3 режима: карточки для запоминания, режим обучения и игра "Scatter". Тем не менее, даже эти три режима представляют собой удобный способ закрепления и повторения лексики.

2. Learning Apps (<http://learningapps.org/>) - это интернет-ресурс, запущенный в 2010 году для поддержки процесса обучения и преподавания с помощью интерактивных модулей. Он стал совместным проектом нескольких немецких университетов. Разработчики утверждают, что приложение Learning Apps является логическим продолжением таких программ, как Hot Potatoes и MATCHIX [2]. Его особенность в том, что он красочен, интерактивен, допускает модификации, а сам принцип модульности позволяет легко включать необходимые элементы в учебный курс.

Как и на сайте Quizlet, здесь имеются готовые интерактивные упражнения, а также можно создать свои упражнения разного типа, которых насчитывается около 20. Перечислим некоторые из них.

1. Викторина с выбором правильного ответа – это классические задания формата multiple choice с мультимедийным содержанием.

2. Кроссворд - создание классического кроссворда - и филлворд, или «сеть слов», где нужно найти слова в сетке из букв.

3. Установление соответствия – это задание на нахождение соответствия, причем в задание могут быть включены не только слова, но и текст, картинка, видео или аудио.

4. Упорядочение – это задание на установление правильного порядка слов, отрывков текста, аудио, видео.

5. Просмотр видео с выполнением заданий. Особенность этого приложения в том, что преподаватель может добавлять комментарии или вопросы, которые будут отображаться в нужное время по мере воспроизведения видео.

Интеграция Learning Apps с Moodle также происходит через вставку HTML-кода.

Как мы видим, задания, созданные с помощью данных интернет-ресурсов, носят обучающий характер и сразу же предоставляют обучаемым обратную связь.

Хотелось бы также подчеркнуть, что одним из условий успешной организации самостоятельной работы учащихся по иностранному языку является ее контроль, который

также может частично осуществляться дистанционно, через создание лексико-грамматического теста непосредственно в LMS Moodle или в программе Hot Potatoes, из которой эти задания легко импортировать в Moodle. Вариантами заданий могут быть задания на множественный выбор, короткий ответ, верно/неверно, вопрос на соответствие и др. Контрольные задания уже не предполагают обучающего режима, и оценки по тестам могут служить своего рода «срезами» по пройденным темам.

Подводя итог, можно отметить, что перечисленные ресурсы обладают интерактивностью, задействуют как зрительную, так и слуховую память учащихся, позволяют преподавателю за минимальное время создать разнообразные тренировочные и контрольные задания на основе лексического материала и организовать самостоятельную работу учащихся по изучению, запоминанию и повторению слов. Подобная форма организации работы позволяет освободить аудиторное время для речевых и творческих заданий.

Библиографический список

1. Никуличева Д.Б. Как найти свой путь к иностранным языкам: лингвистические и психологические стратегии полиглотов: учеб.-метод. пособие/ Д.Б.Никуличева. –М. Флинта: Наука, 2009
2. Nutzung von „LearningApps.org“ im Unterricht, p. 9 [Electronic resource]: http://learningapps.org/about_learningapps.pdf

А.В. Патрик

МЕТОД ПРОЕКТА С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРЕПОДАВАНИИ ОБЩЕСТВОЗНАНИЯ

anna.patrik@mail.ru

Екатеринбургское суворовское военное училище МО РФ, Екатеринбург

The main task at material drawing up on the given theme is interrelation consideration between use of a design method at lessons of social studies and application of information technologies. Designing is the special, creative kind of activity possessing objective and subjective novelty which is pleasant to schoolchildren, probably because helps them to open really the creative possibilities put in them by the nature, to become active participants of process of training. The method of projects is considered today to be the most productive method of training, and by us in student teaching is used both pedagogical, and the student's project. Design activity promotes development of creative activity of pupils, lifts quality of training, promotes development of the intersubject competence, promotes successful socialization trained, to formation of their design culture.

Modern formation is impossible already without wide application of information technology. The newest means turn to an indispensable condition of educational process, raising информативность, intensity and productivity of formation. They strengthen motivation of the doctrine, allow to conduct in a new fashion employment, to operate educational process.

Specificity information технологий заключается that they represent to the teacher and pupils enormous possibilities of a choice of a source of reception of the various information, give the chance to expand considerably the educational environment and to create additional didactic conditions for increase of motivation of informative activity, change of the relation to training process, formation of skills of self-knowledge and self-realization. Besides, information technology