

# ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБРАЗОВАНИИ

УДК 378

Е. Ю. Никитина,  
А. Л. Тихонова

## ПРОБЛЕМАТИЗАЦИЯ СОДЕРЖАНИЯ ИНОЯЗЫЧНОГО УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА (НА ПРИМЕРЕ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ЦИФРОВЫХ РЕСУРСОВ ИНОЯЗЫЧНОГО ОБРАЗОВАНИЯ)

*Аннотация.* В статье анализируются понятия проблематизации, проблемной ситуации. Авторы освещают возможности проблематизации учебного материала в проектировании цифровых ресурсов иноязычного образования будущих учителей.

*Ключевые слова:* педагогическое проектирование, цифровой ресурс иноязычного образования, проблематизация, проблемная ситуация, лакуна.

*Abstract.* The paper considers the notions of problem pointing and problem situation. The authors present some possibilities of problem pointing of teaching materials in designing digital resources for the language teaching of teachers-to-be.

*Index terms:* instructional design, digital resource for the language teaching, problem pointing, problem situation, lacuna.

Применение компьютерных технологий позволяет обеспечить образовательный процесс актуальными материалами, отвечающими интересам и потребностям обучаемых, точно адаптируемыми к уровню их подготовки. В обучении иностранным языкам студентов педвузов появляется возможность применять цифровое обеспечение, содержание которого включает аутентичные документы и позволяет организовать квазиаутентичную речемыслительную деятельность на занятиях по иностранному языку. Опыт разработки и использования цифровых учебных материалов показывает, что их успешная адаптация к условиям обучения и оптимизация выполнения образовательных задач с использованием электронного обеспечения возможны при последовательном применении технологии педагогического проектирования цифровых образовательных ресурсов.

Педагогическое проектирование цифрового обеспечения иноязычного образования понимается нами как динамический процесс постоянного пополнения образовательного виртуального образовательного про-

странства цифровыми ресурсами, создаваемыми преподавателями на основе различных электронных источников с учетом конкретных педагогических условий. Цифровыми мы называем информационные образовательные ресурсы, хранимые и передаваемые в цифровой форме: аудио-, видео- и текстовые документы, мультимедийную продукцию образовательного назначения, электронные тесты. Мы полагаем, что обращение к технологии педагогического проектирования цифровых ресурсов не только способствует выполнению ряда задач инструментального плана в обучении иностранным языкам, но и преобразует само содержание иноязычного образования, модифицируя его компоненты, предоставляя новые возможности в профессиональной подготовке будущего учителя.

Одним из обязательных условий проектирования цифровых ресурсов иноязычного образования будущих учителей является проблематизация образовательного процесса. Проблематизация способствует развитию культурно-ценностной, социально-личностной, коммуникативной, стратегической и ряда других компетенций, формированию личности, способной принимать решение и действовать в проблемных ситуациях. Она нацеливает преподавателя-проектировщика не на информирование обучаемых при предъявлении ресурсов, а на моделирование в ресурсах проблем, решение которых содействует формированию их опыта в различных сферах знания и деятельности.

В психологии и дидактике проблемное обучение получило широкое освещение с конца 60-х гг. в трудах А. В. Брушлинского, Т. А. Ильиной, Т. В. Кудрявцева, И. Я. Лернера, А. М. Матюшкина, М. И. Махмутова, В. Окonya и др. Исследователи неоднократно указывали на значение проблематизации образования, введения проблемных заданий и ситуаций для развития личности, поскольку сущность проблемного обучения состоит в формировании и развитии творческих способностей путем активизации мышления на основе решения проблем. Применительно к освоению иностранных языков проблемное обучение рассматривается в работах И. А. Зимней, Е. В. Ковалевской, А. А. Чубаровой, А. И. Колесник и др. [5, 6, 11 и др.]. Ученые констатируют, что современное состояние проблемного обучения характеризуется переходом от проблемного подхода, отражающего дидактическую сущность проблемного обучения, к проблемному методу, связанному с разработкой конкретных способов и механизмов реализации проблемного обучения. В качестве такого механизма выступает проблематизация.

Проблематизация может рассматриваться как с точки зрения методов обучения, с нарастанием от репродуктивных методов к исследовательским, так и с точки зрения учебного содержания, при констатации некоторого объективного противоречия, существующего в предметном мире и представленного в содержании учебного материала, либо противоречия субъективного порядка: между необходимостью выполнения определенного задания и недостаточностью средств для его выполнения. Мы солидарны с Е. В. Ковалевской, утверждающей, что проблематизация

является механизмом, который лежит в основе обнаружения субъектами проблемного взаимодействия очевидной или неочевидной объективной проблемы в учебном содержании [5, с. 23].

В педагогике не существует единой, общепринятой трактовки проблемной ситуации: ее определяют как ситуацию интеллектуального затруднения (И. Я. Лернер, М. И. Махмутов, Ю. К. Бабанский и др.); как ситуацию, в основе которой лежит противоречие между знанием и незнанием, познавательными задачами и уровнем умственного развития учащихся (М. Н. Скаткин, Б. Г. Зильберман, С. И. Мелешко, М. А. Данилов и др.). Исследователи указывают на то, что необходимой характеристикой проблемной задачи, способствующей возникновению мотива действия, является посильность трудности, создаваемой противоречием [3, с. 13].

В последние годы проблемность рассматривается в ключе антропного принципа, что предполагает учет не только логического способа проблематизации (продемонстрированного выше на примере психологических и дидактических исследований), но и антропологически-экзистенциального, акцентирующего содержательную сторону проблемности: осознание того, какая именно информация нужна субъекту познания. И. Б. Ардашкин приводит пример особого состояния творческого процесса, когда «возникает ощущение, что ... решения уже находятся где-то в континууме в готовом виде, а задачей исследователя является как можно более глубокое проникновение в этот континуум и настроенность на то, что эта информация вам необходима» [1, с. 139]. Осознание, таким образом, происходит интуитивно. Тем не менее мы полагаем, что в образовательном процессе осознание противоречий и возможных путей их разрешения на антропном (субъектно-релятивном) уровне должно получать подсказку и дополнительную мотивацию в виде установки на выполнение тех или иных задач.

Проблематизация цифрового ресурса иноязычного образования понимается нами как способ моделирования определенной проблемной ситуации с учетом всех ее существенных компонентов, причем в предметно-содержательном плане проблемная ситуация моделируется, как правило, на уровне контента ресурса, в психологическом – на уровне установки или задания к ресурсу.

Говоря о проблематизации контента цифровых ресурсов, мы соотносим его с тремя крупными блоками, выделяемыми в содержании иноязычного образования: языковым, коммуникативным (дискурсивным) и социокультурным (познавательным) [2, 4, 5 и др.]. Прием, позволяющий проблематизировать содержание ресурса путем изъятия из него какого-либо фрагмента, мы называем лакунированием. Лакунирование основывается на таких свойствах цифровых ресурсов, как адаптивность (возможность преобразования в различных программных средах) и мультимедийность (возможность предъявлять учебный материал в различных форматах и привлекать самые разнообразные аутентичные материалы).

Термин «лакуна» применяется в ряде дисциплин для обозначения отсутствия какого-либо элемента, пробела в информации. Так, в лингвист-

тике под лакуной понимают отсутствие в лексической системе языка слова для обозначения того или иного понятия. В культурологии и теории межкультурной коммуникации существует понятие «лакуны культурного фонда», означающего пробелы в понимании вследствие несовпадения комплексов знаний, которыми владеют типичные представители контактирующих культур [8, с. 35–52].

Наше толкование лакуны отчасти приближается к философскому пониманию этого слова Мишелем Фуко. Говоря о дискурсе, философ обращает внимание на то, что в высказывании проявляются в виде лакун, зияний, пробелов *недосказанное, вытесненное и недостающее* [10]. Это нормальные герменевтико-когнитивные характеристики речи: любому тексту присуще недосказанное и недостающее (понимание есть восполнение этих пробелов); вытесненное выражается в эллипсах.

Лакуна в цифровом ресурсе понимается нами как минимальная единица обучения, объективирующая различие между известным (данным, nelaкунированным) и неизвестным (лакунированным), эксплицитно предъявляющая противоречие и активизирующая мыслительную деятельность обучаемых, направленную на достижение пленуса (полноценного знания, непротиворечивого в данных условиях мнения).

Таким образом, мы определяем лакунирование контента цифрового ресурса как изъятие из его содержательного наполнения одного или нескольких элементов эксплицитности либо усугубление имплицитности: аутентичные документы сами содержат информацию, представляющую для русскоязычного обучаемого социокультурную или языковую лакуну; именно в этом случае проблемная ситуация моделируется на уровне установки.

Проблематизация с помощью компьютерных средств, с одной стороны, опирается на их потенциал формирования и предъявления содержательной основы обучения; с другой – на возможность манипулировать содержанием: создавать, свертывать и устранять опоры, искусственно создавая проблему и интеллектуализируя мотивацию. На уровне конструирования ресурсов лакунирование реализуется в варьировании объема и формата предъявляемой информации, свертывании и устранении некоторых квантов информации.

Как происходит восполнение лакун (достижение пленусного знания)? М. Фуко видит решение этой проблемы в реализации механизмов добавочности (аддитивности) и феномена рекуррентности (обращения высказывания к полю предшествующих элементов, «которое оно способно реорганизовывать и перераспределять в соответствии с новыми отношениями» [10, с. 240]). В сущности, философ говорит об обращении к предшествующему опыту. В психологии и в психолингвистике восполнение лакун имеет сходное объяснение: в человеческом сознании присутствует механизм, работа которого заключается в восстановлении лакун; это антиципация, или вероятностное прогнозирование, проявляющееся на всех уровнях языка.

Лакунирование осуществляется в проектировании цифровых ресурсов на четырех уровнях:

- **смысловом** (приблизительный аналог *недосказанного*): лакунами насыщены любые аутентичные цифровые ресурсы, представляющие собой незаконченные смысловые фрагменты: незавершенный печатный текст; видеофрагмент – рекламный ролик или анонс фильма; любой аутентичный аудиофрагмент, лишенный такой фасилитирующей характеристики, как зрительная опора. Подобные ресурсы не требуют специальной обработки, они нуждаются лишь в обеспечении акцентирующей проблеме установкой;

- **культурном, или национально-специфическом** (лакунарность в культурологическом и лингвистическом понимании, аналог *недостающего*): аутентичные видеоресурсы (статичные и динамичные), иллюстрирующие страноведческие реалии; тексты, предъявляющие безэквивалентную и фоновую лексику в контексте. Данные ресурсы необходимо обеспечить интерактивными подсказками-комментариями. Преподаватель-проектировщик формулирует установку на экспликацию факта, не существующего в культуре обучаемого;

- **лингводидактическом**: проявляется в явных, материально выраженных лакунах (пробел в тексте, пауза в аудиофрагменте, «немой» фильм или анимация); решение проблем на основе применения таких ресурсов заключается в заполнении пропусков в тексте, выполнении теста, «озвучке» видеофрагмента, произнесении текста в паузах аудиофрагмента. Подобные цифровые ресурсы требуют специальной обработки и подробного сценария, технически они наиболее трудоемки;

- **фреймовом**: недостающая, лакунированная информация лингвистического, культурологического или содержательного характера вынесена за пределы данного цифрового ресурса и требует обращения к другим ресурсам фрейма.

Два последних уровня провоцирующей лакунарности соотносятся с *вытесненным* у М. Фуко; лакунарность создается в них искусственно, проблематизация изначально эксплицитна.

Модель проблематизации на основе проектирования лакунарности цифровых ресурсов, учитывающая все изложенные требования к цифровым ресурсам проблемного содержания, представлена в таблице.

Проблематизация цифровых ресурсов на основе проектирования лакун

Компоненты проблемной ситуации	Уровень содержания		
	лингвистический	коммуникативный	социокультурный
1	2	3	4
Неизвестное	<ul style="list-style-type: none"> <li>● лингводидактическая лакунарность: явные языковые лакуны в тексте, неизвестные языковые средства;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● лингводидактическая лакунарность: лакунирование речевых фрагментов;</li> <li>● смысловая лакунарность аутен-</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● смысловая лакунарность аутентичных цифровых ресурсов;</li> <li>● культурологическая лакунарность страноведчески-</li> </ul>

Окончание таблицы

1	2	3	4
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• фреймовая лакунарность: вынесение лакунированной / неизвестной информации за пределы ресурса (вытесненное)</li> </ul>	<p>тичных цифровых ресурсов (недоказанное)</p>	<p>ориентированных цифровых ресурсов (недостающее)</p>
<p>Противоречие на предметно-содержательном (логическом) и субъектно-релятивном (антропном) уровнях</p>	<p>противоречие между необходимостью достигнуть пленуса и отсутствием / множественностью выбора языковых средств</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• противоречие между необходимостью реагировать на ситуацию и отсутствием/ множественностью средств реагирования;</li> <li>• противоречие между усвоенными способами реагирования в типовой ситуации и новыми условиями</li> </ul>	<p>противоречие между необходимостью интерпретации социокультурного явления и отсутствием знаний как основы интерпретации</p>
<p>Мотивация</p>	<p>создание установки на решение лингвистических, профессионально-лингвистических, информационно-лингвистических задач</p>	<p>создание установки на решение социолингвистических, дискурсивных, прагматических задач</p>	<p>создание установки на решение социокультурных задач</p>
<p>Наличие у обучаемого возможностей решения проблемы</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• предшествующий языковой опыт (учитывается на этапе анализа вигагенного опыта студентов);</li> <li>• внутри ресурса – предъявление подсказок (выбора);</li> <li>• внутри фрейма цифровых ресурсов – гиперссылки к слотам с дополнительной/справочной информацией языкового блока</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• предшествующий коммуникативный опыт (учитывается на этапе анализа вигагенного опыта студентов);</li> <li>• внутри ресурса – предъявление подсказок (выбора);</li> <li>• внутри фрейма цифровых ресурсов – гиперссылки к слотам дискурсивного блока</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• предшествующий социокультурный опыт (учитывается на этапе анализа вигагенного опыта студентов);</li> <li>• внутри ресурса – предъявление подсказок (выбора);</li> <li>• внутри фрейма цифровых ресурсов – гиперссылки к слотам социокультурного блока</li> </ul>

Восполнение лакун студентом свидетельствует, на наш взгляд, о решении лингвистической, социокультурной или коммуникативной проблемы. Восполнение лакуны, предполагающей точное формализованное знание языкового явления или социокультурной информации, а также понимание иноязычного текста при аудировании и говорении, фиксируется и соотносится с образцом, следовательно, контроль решения задачи может быть автоматизирован в компьютерном тесте. При этом тесты выбора, тесты на соответствие или упорядочение, предъявляя лакуну, предоставляют и возможности ее восполнения. В том случае, если обучаемым предлагается осуществить квазиаутентичную поисковую деятельность, решение проблемы обеспечивается обращением к цифровым образовательным ресурсам, проектируемым на уровне узла (фрейма). При смысловом и фреймовом лакунировании достижение пленуса проявляется в порождении речевого произведения, следовательно, о решении проблемы можно судить по речевому продукту обучаемого (сочинениям, эссе, монологам, диалогам и т. д.).

### Литература

1. Ардашкин И. Б. Статус «виртуальности» в процессе проблематизации знания // Изв. Томск. политехн. ун-та. 2003. Т. 306, № 4. С. 136–140.
2. Афанасьева О. Ю. Педагогическое управление коммуникативным образованием студентов вузов: методология, теория, практика: автореф. дис. ... д-ра пед. наук. Челябинск, 2008. 55 с.
3. Брызгалова С. И. Проблемное обучение в начальной школе: учеб. пособие. Изд-е 2-е, испр. и доп. / Калинингр. ун-т. Калининград, 1998. 91 с.
4. Гальскова Н. Д. Современная методика обучения иностранным языкам: пособие для учителя. 2-е изд., перераб. и доп. М.: АРКТИ, 2003. 192 с.
5. Ковалевская Е. В. Генезис и современное состояние проблемного обучения: общепедагогический анализ применительно к методике преподавания иностранных языков: автореф. дис. ... д-ра пед. наук. М., 2000. 36 с.
6. Колесник Л. И. Проблематизация учебного текста и заданий к нему (на материале обучения чтению на иностранном языке): автореф. дис. ... канд. пед. наук. М., 2004. 23 с.
7. Рубинштейн С. Л. О мышлении и путях его исследования. М.: Изд-во Академии наук СССР, 1958. 205 с.
8. Сорокин Ю. А., Марковина Н. Ю. Опыт систематизации лингвистических и культурологических лакун (методологические и методические аспекты) // Лексические единицы и организация структуры литературного текста: сб. науч. тр. Калинин, 1983. С. 35–52.

9. Тихонова А. Л. Лакунарность цифровых образовательных ресурсов иноязычного образования как фактор становления коммуникативной компетенции будущих учителей иностранного языка // Вестн. Челяб. гос. пед. ун-та. 2009. № 10. С. 128–136.

10. Фуко М. Археология знания / пер. с фр. М. Б. Раковой, А. Ю. Серебрянниковой; вступ. ст. А. С. Колесникова. СПб.: ИЦ «Гуманитар. академия»; Университет. кн., 2004. 416 с.

11. Чубарова Л. А. Индивидуализация проблемных ситуаций в учебном процессе вуза: на материалах изучения немецкого языка на языковом факультете: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Тюмень, 2003. 23 с.