

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное автономное учреждение

высшего профессионального образования

«Казанский (Приволжский) федеральный университет»

Институт филологии и межкультурной коммуникации

Кафедра математической лингвистики и информационных систем в филологии



Зарипова Рината Раисовна

Компьютерные технологии в инновационном обучении иностранным языкам

Краткий конспект лекций

Казань – 2014

Направление: 050100.62 «Педагогическое образование».

Название учебного плана: Иностранный (английский) язык и второй иностранный язык, 2013 г.

Дисциплина: «Компьютерные технологии в инновационном обучении иностранным языкам» (бакалавриат, 2 курс, осенний семестр, очное обучение).

Количество часов: 72 ч. (в том числе: 8 лекции, 28 лабораторные, 36 самостоятельная работа), форма контроля: зачет.

Темы:

1. Компьютерная лингводидактика: основные понятия и определения.
2. Использование готовых мультимедийных продуктов и компьютерных обучающих систем в обучении иностранным языкам.
3. Технологии Веб 2.0 в профессиональной деятельности учителя иностранного языка.
4. Современные учебные Интернет-ресурсы в обучении иностранным языкам.
5. Онлайн-сервисы для создания тестов и организации тестирования.
6. Возможности эффективного применения презентаций в процессе обучения иностранным языкам.
7. Дидактические онлайн-игры.
8. Интерактивные приложения LearningApps для поддержки учебного процесса.

Аннотация: В настоящее время компьютер и сеть Интернет стали повседневной реальностью для школьников, студентов и преподавателей. Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) создают новую глобальную среду, в которой современным выпускникам учебных заведений предстоит общаться, осуществлять профессиональную деятельность. В связи с этим, одной из основных целей высшего профессионального образования наряду с развитием иноязычной коммуникативной компетенции является развитие информационной компетенции, позволяющей студентам создавать информационные ресурсы, обмениваться ими, извлекать информацию для

учебных целей из сети Интернет. Использование ИКТ в обучении иностранному языку позволяет создать оптимальные условия для одновременного формирования иноязычной коммуникативной и информационной видов компетенций.

Ключевые слова: учебные интернет-ресурсы, хотлист, мультимедиа скрэпбук, трежа хант, сабдъект сэмпла, вебквест, блог, подкастинг, подкаст, вики, хостинг, электронный кабинет преподавателя, онлайн-тестирование, дистанционное обучение, дидактические игры, интерактивность, интерактивные модули, облачные технологии.

Автор курса: Зарипова Рината Раисовна, ассистент кафедры математической лингвистики и информационных систем в филологии, e-mail: rinata-z@yandex.ru

Дата начала эксплуатации: 1 сентября 2015 года

URL: <http://tulpar.kfu.ru/course/view.php?id=2203#section-1>

Оглавление

Тема 1. Компьютерная лингводидактика – раздел современной методики обучения языку	5
Тема 2. Использование готовых мультимедийных продуктов и компьютерных обучающих систем в обучении иностранным языкам	10
Тема 3. Технологии Веб 2.0 в профессиональной деятельности учителя иностранного языка	22
Тема 4. Современные учебные Интернет-ресурсы в обучении иностранным языкам	29
Тема 5. Онлайн-сервисы для создания тестов и организации тестирования	34
Тема 6. Возможности эффективного применения презентаций в процессе обучения иностранным языкам	39
Тема 7. Дидактические онлайн-игры	43
Тема 8. Интерактивные приложения LearningApps для поддержки учебного процесса	46
Информационные ресурсы	49
Глоссарий	52
Вопросы к зачету	56

Тема 1. Компьютерная лингводидактика – раздел современной методики обучения языку

Лекция 1

Аннотация: в данной теме рассматриваются история развития и терминологический аппарат компьютерной лингводидактики, определяется ее место в методике обучения иностранным языкам.

Ключевые слова: компьютерная лингводидактика, CALL (Computer Assisted Language Learning), виртуальное обучение, виртуальная реальность, World Wide Web.

Методические рекомендации по изучению темы.

Вначале необходимо изучить лекционный материал с определениями основных понятий. После этого следует ответить на вопросы для самоконтроля.

Источники информации:

1. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика, Гальскова, Наталья Дмитриевна; Гез, Н.И., 2005г.

2. Бовтенко М.А. Компьютерная лингводидактика. – Новосибирск, 2005. Электронный ресурс:

https://vk.com/doc34559028_163683234?hash=3739421785cbb107f0&dl=28aabb49a7217e1962

3. Бовтенко М. А. Информационно-коммуникационные технологии в преподавании иностранного языка: создание электронных учебных материалов. - Новосибирск, 2005.

4. Электронный ресурс: лаборатория прикладной лингвистики и информационных образовательных технологий 2003-2014.

<http://www.itlt.edu.nstu.ru/itltcourse.php#1>

Вопросы для изучения:

1. Место компьютерной лингводидактики в методике обучения языку.
2. Основные понятия и термины компьютерной лингводидактики.
3. История развития компьютерной лингводидактики.

1. Место компьютерной лингводидактики в методике обучения языку

Компьютерная лингводидактика - область лингводидактики, изучающая теорию и практику использования компьютеров в обучении языку. Являясь междисциплинарной областью знания, компьютерная лингводидактика тесно связана с развитием информационных технологий, прикладной и математической лингвистикой, разработками в области искусственного интеллекта, дизайна компьютерных программ, теорией и практикой компьютерного обучения в целом.

В теоретических и прикладных аспектах компьютерной лингводидактики, разрабатывающихся учеными разных стран, можно выделить три направления исследований.

К первому принадлежат исследования, посвященные разработке теоретических аспектов использования компьютеров в обучении языку.

Второе направление включает экспериментальную работу по созданию и использованию в учебном процессе компьютерных материалов, предназначенных для различных целей, форм и профилей обучения. Многочисленные исследования в этой сфере постоянно пополняются новыми работами.

Третье направление исследует пути интеграции компьютерного обучения в общий процесс обучения языку и разрабатывает эффективные приемы органичного использования информационных технологий в учебном процессе.

2. Основные понятия и термины компьютерной лингводидактики

Для определения области *теории и практики использования компьютеров в обучении языку* с середины 80-х годов прошлого века стали использоваться специальные термины: «*Computer Assisted Language Learning*» (CALL) — *изучение* языка с использованием компьютера и «*Computer Aided Language Instruction*» (CAL1) — *обучение* языку с использованием компьютера.

Обобщающее значение термина CALL не меняется с появлением понятий «*Intelligent Computer Assisted Language Learning*» (ICALL) — «обучение языку с помощью интеллектуальных систем», «*Computer Enhanced Language Learning*» (CELL) — «обучение языку, усиленное/ улучшенное компьютером», «*Technology Enhanced Language Learning*» (TELL) —

«обучение языку, усиленное/улучшенное техническими средствами»; «Computer Mediated Communication» (CmC) -«коммуникация с использованием компьютера» / «коммуникация, опосредованная компьютером»; «Network-Based Language Teaching» (NBLT) — «обучение языку на основе сетевых технологий» и все большим распространением как в компьютерной дидактике в целом, так и в компьютерной лингводидактике термина «Information and Communication Technologies» — «информационно-коммуникационные технологии».

Сравнивая все вышеперечисленные термины, М. Леви приводит следующие аргументы в пользу термина CALL:

- понятие «learning» подчеркивает возможность использования всего диапазона средств, предоставляемых компьютером для изучения предмета, в то время как понятие «instruction» акцентирует возможность использования компьютера только для выполнения рутинной работы — тренировки и контроля;
- понятия «aided» и «assisted» акцентируют выполнение компьютером функций незаменимого, обладающего новыми возможностями помощника в обучении, а не его подавляющую и управляющую роль;
- рассмотрение понятия «компьютер» в широком смысле, провозглашенном несколько лет назад компанией Sun Microsystems: «Сеть — это компьютер», позволяет применять термин CALL в широком смысле, описывая в этом случае и использование сетевых возможностей, в том числе наиболее яркого технологического достижения 90-х годов — Интернета. («Net» (англ.) — сеть, «network» компьютерная (вычислительная) есть, сеть ЭВМ; «local network» — локальная сеть, объединяющая компьютеры на определенной территории, «Internet» — Интернет — глобальная сеть, сеть международного значения.)

Таким образом, термин CALL — Computer Assisted Language Learning — сохраняет свое значение в качестве обобщающего и охватывает весь комплекс теоретических и прикладных проблем, связанных с компьютерным

обучением языку, от методологических принципов дизайна и разработки программ до психолого-педагогических аспектов применения компьютеров в обучении языку.

В отечественной теоретической и прикладной лингвистике круг вопросов, связанных с применением компьютеров в обучении языку, определялся разными терминами. В качестве равноправных достаточно долго использовались такие термины, как «компьютерное обучение языку», «компьютерная поддержка обучения языку», «методика компьютерного обучения языку», «инженерная лингводидактика», «инженерная (компьютерная) лингводидактика» и «компьютерная лингводидактика».

Термин «компьютерная лингводидактика», предложенный К.Р. Пиотровской в 1991 г., является наиболее адекватным, как с учетом общих тенденций развития терминологии, связанной с эволюцией вычислительной техники и компьютеризации обучения, так и с точки зрения полноты охвата теоретических и практических аспектов использования компьютерных технологий в обучении языку.

3. История развития компьютерной лингводидактики

Компьютеры используются в обучении языку не так давно, но уже можно говорить об истории компьютерной лингводидактики. Начало развития этой области методики не определяется точными датами: отсчет ведется от конца 50-х, середины 60-х и даже начала 70-х годов прошлого века; предлагаемые исследователями периодизации также включают разное число этапов. Независимо от количества периодов, можно проследить несомненную зависимость между развитием компьютерной лингводидактики и развитием с одной стороны, вычислительной техники и концепций обучения языку - с другой.

M. Warschauer (1996) называет три основных этапа развития компьютерной лингводидактики:

- *бихевиористский* (50—70-е гг.), использовавший тренировочно-контролирующие программы;
- *коммуникативный* (70—80-е гг.), ориентированный преимущественно на

учебные игровые и прикладные программы

- *интегрирующий* (с конца 80-х гг.), основанный на использовании средств гипермедиа и коммуникации с применением компьютеров.

В настоящее время уже можно рассматривать историю развития компьютерной лингводидактики более крупным планом и согласиться с теми исследователями", которые говорят о двух этапах ее развития — так называемых «традиционном» («traditional», «conventional» CALL) и «современном» («current», «modern» CALL).

Первый этап охватывает примерно двадцатилетний период -60-80-е гг. Определение его как «традиционного» характеризует технические возможности компьютеров того времени и наиболее распространенные (ставшие «традиционными» для обучения языку) типы обучающих программ.

Второй этап использования компьютеров в обучении языку («current» CALL), начавшийся в 90-е гг., связан с качественным изменением технических возможностей компьютеров и распространением телекоммуникационных технологий, которые повлекли за собой кардинальные изменения в обучении языку.

Вопросы для самоконтроля к теме 1:

1. Междисциплинарная природа компьютерной лингводидактики.
2. Направления исследований в компьютерной лингводидактике.
3. Понятие «компьютерная лингводидактика» в зарубежной и отечественной литературе.
4. История развития компьютерной лингводидактики.

Тема 2. Программное обеспечение обучения языку

Лекция 2

Аннотация: в данной теме рассматриваются: понятие «компьютерная обучающая языковая среда», компьютерные материалы для обучения языку, их типология и описание, основные разновидности прикладных программ. Особое внимание в данной теме уделено компьютерным словарям, энциклопедиям и справочным системам. Охарактеризованы виды инструментальных средств.

Ключевые слова: компьютерная обучающая языковая среда, компьютерные материалы, сетевая версия, тренировочно-контролирующие компьютерные программы, прикладные компьютерные программы, печатные комплексы «открытого типа», учебные компьютерные словари, энциклопедии, справочные системы, инструментальные средства.

Методические рекомендации по изучению темы.

Вначале необходимо изучить лекционный материал с определениями основных понятий. После этого следует ответить на вопросы для самоконтроля.

Источники информации:

1. Бовтенко М.А. Компьютерная лингводидактика. – Новосибирск, 2005.
2. Федотова М.Ю. Использование ИКТ для обучения лексике // Педагогика online: электронный журнал педагогов Санкт-Петербурга. – 2013. URL:<http://aneks.spb.ru/index.php/publikacii/34-2012-02-19-14-29-51/606-2013-02-24-09-37-04>
3. Марченко Е.В. Методические основы обучения фонетике английского языка с помощью компьютерных технологий // Вестник Московского государственного гуманитарного университета им. М.А. Шолохова. Филологические науки. – М., 2009. - №2.

Вопросы для изучения:

1. Компьютерная обучающая языковая среда.
2. Компьютерные материалы для обучения языку. Типология и описание.

3. Основные разновидности прикладных программ.
4. Компьютерные словари, энциклопедии, справочные системы.
5. Учебные компьютерные словари.
6. Инструментальные средства

1. Компьютерная обучающая языковая среда

D. Hardisty и S. Windeat, обобщая большой опыт применения компьютерных технологий в преподавании языка, в 1989 г. выделяли следующие четыре типа программ, эффективность использования которых для изучения языка была доказана практикой:

Данные типы программ отличаются как ролью и функцией компьютера, так и видом деятельности учащихся.

Тип	Роль	Функция компьютера	Вид и деятельности
«Школьные»	Преподаватель	Специалист	Выполнение
«Офисные»	Работник	Помощник	Практическое
«Библиотечные»	Библиотекарь	Хранитель	Поиск информации
«Домашние»	Член семьи	Партнер	Развлечение

Таблица 1. Комплекс компьютерных средств для обучения языку (Hardisty, Windeatt, 1989: 16)

Исследователи J. Thompson и G. Chesters (1992) в комплекс программ, использующихся для изучения языка, включают следующие разновидности:

- программы, специально предназначенные для обучения, — от традиционных тренировочно-контролирующих и тренировочных программ типа «drill and practice» и «tutorial» до программ, моделирующих языковую среду;
- программы для самостоятельного изучения языка («self-study package»);
- программы, предназначенные для практического использования без акцента на изучение языка — такие, как программы деловой переписки, программы-аналоги и/или компьютерные версии разговорников;
- прикладные программы - все многообразие существующих коммерческих программ: от редакторов текстов и программ проверки

орфографии до архивных и игровых программ;

- инструментальные программы, позволяющие преподавателю создавать компьютерные дидактические материалы, ориентированные на конкретные группы обучающихся.

Центральное место в комплексе программ, создающем компьютерную обучающую среду, занимают обучающие программы, которые поддерживаются значительным количеством прикладных и инструментальных средств.

С развитием средств мультимедиа и распространением Интернета стало возможным говорить о другом подходе к созданию компьютерной обучающей языковой среды. Он заключается не в разработке специализированного программного продукта, а в системном и комплексном использовании тщательно подобранных для конкретных целей обучения компьютерных аутентичных и учебных материалов, прикладных и инструментальных программ.

Еще одной характерной особенностью современного этапа развития компьютерной лингводидактики является максимально тесная интеграция компьютерного и традиционного обучения. Это связано не только с тем, что ресурсы Интернета широко используются как источник аутентичных материалов для занятий, а обсуждение вопросов использования электронной почты и Интернета органично входит в круг изучаемых тем в общих и профессионально-ориентированных курсах языка⁴, но и с изменением структуры учебного комплекса и появлением новых типов учебных пособий и материалов. К ним можно отнести:

- *компьютерные пособия на основе существующих учебных пособий и комплексов — печатных, аудио- и видеокурсов;*
- *учебные комплексы, компонентом которых являются компьютерные учебные материалы или программы;*
- *печатные пособия, включающие задания с использованием материалов компьютерных программ (в том числе и обучающих) и ресурсов Интернета в качестве основных и дополнительных заданий;*

- *печатные учебные пособия, включающие поиск в Интернете в качестве центрального задания каждого урока;*
- *печатные комплексы «открытого типа», в структуру которых входит веб-сайт, на котором постоянно обновляется и дополняется содержание учебного курса ;*

Тенденция к комплексному использованию учебных материалов различных типов характерна и для компьютерных учебных пособий, словарей справочных и образовательных порталов:

- *в компьютерный учебный комплекс* могут включаться рабочие тетради, раздаточные материалы карточки, аудиокассеты и т.п.;
- *обучающие программы поддерживаются веб-сайтами*, содержащими дополнительные материалы и ссылки для студентов и преподавателей,
- *инструментальные средства* создаются в качестве приложения не только к компьютерным, но и к *печатным учебным пособиям;*
- *сетевые версии программ* не только обеспечивают работу с программой сразу нескольким пользователям, но и предоставляют студентам возможность компьютерно-опосредованной коммуникации и взаимодействия с помощью чата, форума или сетевых обучающих игр, а также дистанционного обучения;

Таким образом, понятие «*программное обеспечение обучения языку*» не только не исчерпывается традиционными обучающими программами, но и включает в себя совокупность всех описанных видов учебных компьютерных материалов, прикладных и инструментальных программ, предназначенных для автономного и сетевого использования, и пособий смешанного типа. Комплексное применение подобных материалов и создает *интегрированную компьютерную обучающую языковую среду* Интегрированная компьютерная обучающая языковая среда, которая на начальных этапах развития компьютерной лингводидактики создавалась как самостоятельный сложный программный комплекс, в настоящее время становится открытым информационно-образовательным пространством

2. Компьютерные материалы для обучения языку. Типология и описание

Понятие «тип» компьютерных материалов для обучения языку должно отражать прежде всего их специфику как *учебного средства*, предназначенного для определенного контингента учащихся и реализации определенных целей обучения с использованием компьютерных технологий. Поэтому типология компьютерных учебных материалов должна основываться на двух группах показателей:

- *общих для традиционных и компьютерных учебных пособий,*
- *характерных только для компьютерных средств обучения.*

К первой группе показателей (общих для компьютерных и не-компьютерных пособий) относятся:

- *изучаемый язык: родной язык/ второй (иностраннй) язык,*

В случае изучения иностранного языка вносятся дополнительные показатели:

- *типовой / национально ориентированный курс; используемый язык обучения (изучаемый язык / родной язык / язык-посредник);*
- *уровень владения языком;*
- *возраст учащихся;*
- *информационно-тематическое содержание учебных материалов (общезыковое / специализированное: лингвострановедение, язык профессионального общения);*
- *изучаемый аспект языка (лексика / грамматика / орфография и т.п.);*
- *вид / виды речевой деятельности (обучение говорению / чтению / письму / аудированию / взаимосвязанное обучение);*
- *формируемая компетенция (языковая / речевая / коммуникативная);*
- *место в структуре изучаемого курса (тема / раздел / полный курс).*
- *структура программы — в зависимости от представленных этапов работы над материалом (презентационная, тренировочная, тренировочно-контролирующая, контролирующая, комплексная).*

Ко второй группе показателей, характеризующих только компьютерные учебные материалы, следует отнести:

- *самостоятельность содержания* — степень независимости по отношению к существующим печатным, аудио- и видеодидактическими материалам (компьютерная версия учебника, аудио-, видеокурса / приложение к учебнику / самостоятельный курс);

- *требования, предъявляемые к компьютеру.*

Таким образом, дополнительные показатели типологии компьютерных пособий характеризуют пользователя (учащегося и преподавателя), содержание учебных материалов (самостоятельность содержания), а кроме того, необходимы технические условия для их использования (операционная система / минимальная конфигурация компьютера / необходимость сетевых средств).

Помимо этого, такие свойства компьютерных учебных материалов, как индивидуальность дизайна и нелинейность представления информации, делают необходимым введение еще одного понятия - «описание» компьютерных средств обучения.

Описание может включать такие характеристики, как, например, использование в компьютерном учебном пособии единого сюжетного развития; тип интерфейса (графический / на основе меню); особые технических возможностей: замедленное воспроизведение речи, распечатка упражнений, использование видео; наличие подробной документации и т.п.

Использование понятий «тип» и «описание» компьютерных учебных материалов позволяет включить в понятие «тип» наиболее существенные свойства компьютерных средств обучения языку и разграничить *типовые учебно-методические характеристики* и *индивидуальные особенности* их реализации в конкретных пособиях, программах и ресурсах.

3. Основные разновидности прикладных программ

Прикладные программы, обслуживающие многообразные потребности пользователей, можно разделить на системы общего и специализированного, профессионального назначения. При рассмотрении прикладных программ с точки зрения возможной ориентации на процесс обучения языку их можно классифицировать следующим образом:

- программы-аналоги дополнительных пособий, традиционно использовавшихся для обучения языку, например, учебные электронные словари и грамматические справочники;

- программы, автоматизирующие выполнение вспомогательных лингвистических задач, как проверка орфографии, грамматики, синтаксиса, стиля; перевод, поиск информации о значении слов и т.п.;

- программы, ориентированные на практические потребности пользователя: программы для составления деловых писем по образцам, аналоги печатных разговорников, клавиатурные тренажеры, редакторы текстов, графические, музыкальные редакторы, электронные таблицы, издательские системы, базы данных, программы подготовки презентаций, разработки веб-страниц, программы электронной почты, программы, обеспечивающие общение в режиме реального времени с использованием текстового, аудио- и видеоформата, веб-браузеры, энциклопедии, компьютерные игры и т.п.

4. Компьютерные словари, энциклопедии, справочные системы

Компьютерные словари и энциклопедии становятся все более распространенными разновидностями прикладных программ, без которых уже сложно представить практику чтения электронных текстов, их перевода и обучения языку. Компьютерные словари и энциклопедии разрабатываются как автономные и сетевые программные продукты. По сравнению с печатными аналогами компьютерные словари предоставляют пользователю множество дополнительных возможностей:

- многократное увеличение скорости поиска;
- в двуязычных словарях — возможность прямого и обратного перевода;
- множество входов в словарь: словник, алфавитный индекс, ввод слова и словосочетания с клавиатуры, из текстового редактора;
- поиск слов с недостаточно точным правописанием;
- полнотекстовый поиск (не только в словнике, но и в текстах всех словарных статей);
- применение средств мультимедиа для семантизации лексики (в большинстве

современных словарей озвучиваются заголовочные слова, в словарях и энциклопедиях в качестве иллюстративного материала используются графика, фотографии, анимация, видеофрагменты);

- наличие системы гиперссылок;
- наличие перекрестных ссылок ко всем словам, имеющимся в словаре;
- возможность хранения большого объема информации;
- включение в структуру компьютерного словаря нескольких словарей разных типов и жанров (например, словаря общелитературной лексики, словаря сочетаемости, различных терминологических словарей, словарей разных языков и т.п.);

- одновременный поиск сразу в нескольких словарях;
- ограничение области поиска ключевыми словами, тематическими группами, частями речи и т.п.;

- пополнение словаря пользователем или создание пользовательского словаря;
- сохранения последовательности поиска в течение сеанса работы (так называемая хронология / история поиска);

- сохранение «закладок» в словаре;
- совместимость с текстовыми редакторами, возможность копирования словарных статей и обращения к словарю из редактора;

- совместимость с программами машинного перевода;
- совместимость в веб-браузерах и другими типами программ (прикладными, обучающими, игровыми);

- предоставление дополнительной справочной информации по фонетике, грамматике, стилю и другим аспектам языка;

- возможность использования словарей в локальной и глобальной сетях и др.

Веб-сайты сетевых словарей и информационно-справочные порталы помимо поиска слов в одноязычных и двуязычных словарях предоставляют целый ряд дополнительных возможностей — электронные библиотеки справочной литературы, информация об идиомах, новых словах, языковые задания и игры и др. На ряде порталов предлагается возможность задать специалистам вопрос по

проблемам языка, кроме того, можно обратиться к банку вопросов пользователей и задать в нем поиск по ключевым словам.

Компьютерные энциклопедии представляют еще один вид современных справочных материалов, которые существуют как в автономном, так и сетевом вариантах. Как и печатные энциклопедические издания, они могут носить универсальный и специализированный характер, предназначаться для взрослых и детей разного возраста. Как правило, в них максимально используются возможности компьютерных технологий для презентации и поиска информации. Статьи в компьютерных энциклопедиях красочно иллюстрированы с помощью графики, рисунков, фотографий, интерактивных панорамных изображений, анимации, фрагментов документальных и художественных фильмов и т.п. В структуру компьютерных энциклопедий обязательно входят толковые словари; статьи включают ссылки на другие источники информации, в том числе и на ресурсы Интернета.

5. Учебные компьютерные словари

Структура и содержание учебных словарей должны соответствовать ряду требований:

- словник и языковой материал толкований должны соответствовать определенному уровню владения языком;
- структура словарной статьи должна быть ориентированная на конкретные учебные задачи (например, обязательно наличие в словарях для изучающих иностранные языки транскрипции, грамматических и стилистических помет, информации о сочетаемости лексических единиц, примеров употребления, лингвокультурологического комментария и т.п.);
- в словарь должны быть включены дополнительные справочные и иллюстративные материалы и система упражнений.

Учебные компьютерные словари должны не только соответствовать требованиям, предъявляемым к печатным учебным словарям, и использовать возможности компьютерных технологий в учебных целях. но и предоставлять

учащимся дополнительные возможности для обучения, отсутствующие в компьютерных словарях массового или профессионального предназначения.

Примером таких дополнительных возможностей могут служить следующие:

- возможность *управления пользователем объемом представления на экране содержания словарной статьи;*
- *использование звука* для предъявления звуковой формы слова, а также озвучивание словарной статьи и интерфейса словаря;
- *объединение нескольких словарей* с учетом учебных задач;
- *использование различных форм наглядности* является одним существенных требований к учебным компьютерным словарям;
- *возможность ограничения области поиска* представляется чрезвычайно важной для учебных словарей, поскольку позволяет очень точно сформулировать пользовательский запрос;
- *включение в структуру словаря системы упражнений.*
- *использование сетевых версий словарей и ресурсных веб-сайтов* в качестве дополнительных источников получения информации и средств обучения

6. Инструментальные средства

Компьютерные программы, как и печатные учебные пособия, нуждаются в адаптации к потребностям конкретных групп обучающихся. Поскольку участие преподавателя в разработке компьютерных учебных пособий и программ не всегда возможно, возникает необходимое: в специальных программных средствах, которые позволили бы преподавателю создавать компьютерные учебные материалы или вносить необходимые изменения в используемые материалы самостоятельно, не прибегая к помощи программиста.

Разработка таких материалов возможна на основе программ двух типов:

- *инструментальных программ,*
- *прикладных программ общего и специализированного назначения.*

Среди программ первого типа основное место занимают так называемые средства для разработки авторских материалов - *авторские системы* (от английских терминов «authoring tools» и «authoring systems» для этих программ использовался также и другой термин — «матрица» (matrix)) или *инструментальные программы* (*инструментальные среды, инструментальные средства*). Они могут быть самостоятельными программными продуктами или включаться в структуру обучающих программ в качестве инструментального блока. Наиболее распространенными видами инструментальных программ являются *программы-оболочки*, которые позволяют преподавателям создавать собственные учебные курсы и задания на основе предоставляемых программой сценариев обучения и средств их реализации.

В зарубежных исследованиях, посвященных инструментальным средствам для разработки компьютерных материалов для изучения языка, описываются два типа программ.

- *программы-оболочки* (authoring program/system). Программы этого типа позволяют наполнить новым языковым содержанием упражнения заданного формата; в современные программы-оболочки можно вводить не только тексты, но и изображения, аудио- и видеоматериалы;

- *программы целевой переориентации* (repurposing program). Эта разновидность инструментальных программ автоматически создает комплекс упражнений на основе языкового материала программ, изначально не предназначенных для обучения языку, например, обучающих программ по другим дисциплинам, архивных, развлекательно-игровых, коммерческих видеодисков и др.

Вопросы для самоконтроля

1. Охарактеризуйте понятие «компьютерная обучающая языковая среда», представьте соотношение ее компонентов в виде схемы.
2. Классификация компьютерных материалов, предназначенных для обучения языку.
3. Основные разновидности прикладных программ.

4. Компьютерные словари, энциклопедии, справочные системы.
5. Требования к разработке учебных компьютерных словарей.
6. Разновидности инструментальных средств.

Тема 3. Технологии Веб 2.0 в профессиональной деятельности учителя иностранного языка

Лекция 3

1. Аннотация: в данной теме рассматриваются: понятия «Веб 2.0» «сервисы Веб 2.0», «интернет-технологии»; базовые принципы Веб 2.0.; классификация социальных сервисов Веб 2.0. Особое внимание уделяется следующим социальным сервисам Веб 2.0: блоги, вики, подкасты, twitter, веб-квесты.

Ключевые слова: технологии Веб 2.0, интернет-технологии, образовательная среда, блог-технология, блог, блогосфера, вики, подкастинг, подкаст, веб-квест.

Методические рекомендации по изучению темы.

Вначале необходимо изучить лекционный материал с определениями основных понятий. После этого следует ответить на вопросы для самоконтроля.

Источники информации:

1. Палкова А.В. Применение сервисов Веб 2.0 в преподавании иностранных языков // Преподавание иностранных языков в мультимедийном пространстве: сб. науч. ст. – Тверь: Твер. гос. ун-т, 2012. – С. 69-85

2. Горбатко О.В. [Технологии Веб 2.0 в обучении иностранному языку](#)

3. Блог Осиповой Н.Е. URL: osipovateacher.blogspot.ru

4. Ажель Ю. П. Использование технологий ВЕБ 2.0 в преподавании иностранных языков [Текст] / Ю. П. Ажель // Молодой ученый. — 2012. — №6. — С. 369-371.

URL: <http://www.moluch.ru/archive/41/4967/>

Вопросы для изучения:

1. Понятия «Веб 2.0» «сервисы Веб 2.0», «интернет-технологии».
2. Базовые принципы Веб 2.0.
3. Классификация социальных сервисов Веб 2.0.
4. Блог как один из социальных сервисов Веб 2.0.

5. Вики как один из социальных сервисов Веб 2.0.

6. Подкаст как один из социальных сервисов Веб 2.0.

Интернет из физической совокупности связанных между собой компьютеров давно уже превратился в феномен культуры и, в частности, в **образовательную среду**. Одним из приоритетных направлений развития современного информационного общества является информатизация образования – процесс совершенствования образовательного процесса на основе внедрения информационно-коммуникационных технологий (ИКТ).

Наиболее широко используемым в научной литературе является термин **интернет-технологии**. Под ним в методике обучения иностранным языкам следует понимать совокупность форм, методов, способов, приемов обучения ИЯ с использованием сети Интернет. Иными словами, интернет-технологии – использование сети Интернет в обучении иностранному языку. В дидактическом плане сеть Интернет включает в себя два основных компонента: формы телекоммуникации (электронная почта, чаты, форумы, веб-конференции и т. п.) и информационные ресурсы (текстовый, аудио- и визуальный материал по различной тематике на разных языках). Однако для того, чтобы учащиеся не захлебнулись в изобилии информации разного содержания и разного качества, а наиболее продуктивно использовали ее для удовлетворения образовательных и профессиональных интересов и потребностей, появилась необходимость в разработке специальных учебных интернет-материалов, направленных на обучение учащихся работать с ресурсами сети Интернет.

Важную роль в современном преподавании иностранных языков играют сервисы **Веб 2.0 (Web 2.0)**. Под Веб 2.0 понимают комплексный подход к организации, реализации и поддержке Web-ресурсов. Особенностью Веб 2.0 является принцип привлечения пользователей к наполнению и многократной выверке содержания / контента.

Сервисы Веб 2.0, которые еще называют социальными сервисами («social software»), – это сетевое программное обеспечение, поддерживающее групповое взаимодействие.

В качестве базовых принципов Веб 2.0 обычно выделяются *интерактивность, синдикация и социализация*:

Интерактивность: если в Веб 1.0 содержание сайта определялось разработчиками, а не пользователями и сайт являлся в основном *носителем информации*, то Веб 2.0 – это *платформа*, т. е. такая технология наполнения сайта содержанием, когда посетители активно формируют сайт, наполняя и многократно редактируя его содержание.

Синдикация (mash-up): полное или частичное использование в качестве источников информации других сервисов Интернет (например, так называемых RSS-каналов), образуется сеть зависимых друг от друга сервисов, интегрированных друг с другом.

Социализация: использование технологий, которые позволяют создавать сообщество.

В настоящее время в педагогике широко используется термин «**Образование 2.0**», придуманный канадским педагогом Стефеном Доунсом и вошедший в педагогический дискурс в 2006–2007 гг. В упрощенном понимании это использование технологий Веб 2.0 в образовании согласно формуле «Образование 2.0 = Образование + Веб 2.0», т. е. Веб 2.0 создал такие возможности для коммуникации и работы в Интернете, которые затем привели к формированию на его основе нового образовательного подхода. Однако при более внимательном рассмотрении под Образованием 2.0 понимают совокупность таких базовых принципов и основанных на них образовательных систем, которые адекватны цели образования в постиндустриальную эпоху – созданию условий для наиболее полного раскрытия личностного потенциала каждого обучающегося, развития у него личной предприимчивости, навыков самообразования, умения принимать ответственные решения в ситуации выбора. И технологии Веб 2.0, являясь мощным катализатором, в значительной степени

способствует этому. Е.И. Горошко отмечает, что по популярности использования в учебном процессе образовательные технологии, основанные на применении второго веба, стремительно набирают силу, и их удельный вес в соотношении с другими интерактивными методологиями, используемыми в высшей школе, постоянно растет.

Обратимся к рассмотрению основных сервисов Веб 2.0, используемых при преподавании и изучении иностранных языков. Более подробно данная информация представлена на сайте «Интернет-технологии в образовательном процессе: сервисы Веб 2.0» (<http://annapalkova.wordpress.com/>). На странице собрана основная информация о сервисах Веб 2.0 (блоги, социальные сети, вики, веб-квесты, подкастинг, Twitter, Skype, YouTube, Google Docs, Google Maps, Second Life, Moodle), а также интересные ссылки на теоретические и практические ресурсы Интернета: статьи, презентации, видео-файлы, сайты для изучающих и преподающих английский и немецкий языки, аудиоматериалы, подкасты, электронные словари [10].

Патрисия МакГи (McGee) и Вероника Диаз (Diaz) группируют все социальные сервисы Веб 2.0. по функциональному признаку:

Тип приложения Веб 2.0	Функция	Примеры сервисов Веб 2.0
Коммуникационные (communicative)	Обмен информацией, идеями, творческий взаимообмен	Блоги Мессенджеры (IM - Instant Messengers) Подкасты
Совместные (collaborative)	Работа над общим проектом, сосредоточенная в одном месте	Виртуальные текстовые редакторы для совместной работы над документами Виртуальные сообщества практики (Virtual communities of practice (VCOPs)) Вики
Документирующие (documentative)	Накопление и/или демонстрация результатов,	Блоги Электронное портфолио

	умозаключений, материалов и т.д.	
Генеративные (generative)	Создание чего-то нового, чем можно поделиться с другими	Mashups Виртуальные сообщества практики Виртуальные миры (Virtual Learning Worlds (VLWs))
Интерактивные (interactive)	Обмен информацией, идеями, ресурсами, материалами	Социальные закладки Виртуальные сообщества практики Виртуальные миры

Рассмотрим некоторые сервисы Веб 2.0:

Блог (англ. *blog*, от «web **log**», «сетевой журнал или дневник событий») – веб-сайт, основное содержимое которого представляют регулярно добавляемые записи, содержащие текст, изображения или мультимедиа. Отличия блога от традиционного дневника обуславливаются средой: блоги обычно публичны и предполагают сторонних читателей, которые могут вступить в публичную полемику с автором в комментариях к блогозаписи или своих блогах [3]. Людей, ведущих блог, называют *блоггерами* / *блогерами*. Совокупность всех блогов Сети принято называть *блогосферой*.

Блоги выполняют следующие функции:

- коммуникативную,
- самопрезентации,
- развлечения,
- сплочения и удержания социальных связей,
- мемуаров,
- саморазвития или рефлексии,
- психотерапевтическую.

В статье «Обучение в блогосфере» приводятся четыре преимущества блогов для учащихся:

1. Использование блогов помогает ученикам стать экспертами в изучаемой области. Чтобы найти информацию, которую можно использовать в интернет-

дневнике (прокомментировать, покритиковать, сослаться), авторы блогов посещают множество сайтов по определенной тематике. Необходимость регулярной работы делает непрерывным процесс пополнения знаний учащихся по определенным темам.

2. Использование блогов усиливает интерес к процессу обучения. Новизна технологий является одним из мотивирующих факторов в обучении. Ученики сами управляют процессом своего обучения, занимаясь активным поиском информации и получая комментарии от других людей.

3. Использование блогов дает учащимся право принимать участие в общественной жизни. В процессе ведения блогов ученики быстро понимают, что их сообщения могут читать не только преподаватели и одноклассники/однокурсники. Блоги выводят выполняемые задания за рамки учебного процесса и взаимоотношений «преподаватель – ученик», позволяя всем желающим оценить и прокомментировать работы учащихся.

4. Использование блогов открывает новые возможности для работы в классе и за его пределами. Ведение блога позволяет каждому ученику принять участие в дискуссии, что открывает новые перспективы для обучения.

Вики (англ. *wiki*) – веб-сайт, структуру и содержимое которого пользователи могут изменять сообща с помощью инструментов, предоставляемых самим сайтом. Впервые термин «вики» для описания веб-сайта был использован в 1995 г. Уордом Каннингемом, разработчиком первой вики-системы WikiWikiWeb, который заимствовал слово гавайского языка, означающее «быстрый». Позже этому слову была придумана английская расшифровка *What I Know Is...*

Технология вики может использоваться в качестве – средства для организации совместной работы над коллективными проектами (коллективное создание творческих работ: сказок, стихотворений, эссе);

- своеобразной электронной доски, на которой может писать целая группа;
- баз данных – хранилищ коллективного опыта;
- а также для предоставления, расширения учебных материалов.

Подкастинг (англ. *podcasting*, от iPod и англ. *broadcasting* – повсеместное, широкоформатное вещание) – процесс создания и распространения подкастов, т.е. звуковых или видеопередач, во Всемирной сети. Как правило, подкасты имеют определенную тематику и периодичность издания.

Новым в системе подкастинга является то, что данные не нужно скачивать с сайта по отдельности и постоянно контролировать, появилось ли что-то новое на интересующем Вас сайте. Вместо этого Вы можете бесплатно оформить подписку и с этого момента автоматически получать новую информацию на Ваш компьютер или MP3-плеер. Для этого нужно загрузить соответствующее программное обеспечение, например, iTunes или Juice, которое будет регулярно проверять сайты и загружать новые аудио- или видео-файлы на компьютер / MP3-плеер.

Ссылки на некоторые англо- и немецкоязычные подкасты также есть в блоге «Интернет-технологии в образовательном процессе».

Полезными при изучении иностранного языка могут оказаться и многие другие сервисы Веб 2.0, в частности:

Вопросы для самоконтроля:

1. Понятия «Веб 2.0» «сервисы Веб 2.0», «интернет-технологии».
2. Базовые принципы Веб 2.0.
3. Классификация социальных сервисов Веб 2.0.
4. Блог как один из социальных сервисов Веб 2.0.
5. Вики как один из социальных сервисов Веб 2.0.
6. Подкаст как один из социальных сервисов Веб 2.0.

Тема 4. Современные учебные интернет- ресурсы в обучении иностранному языку

Лекция 4

Аннотация: в данной теме рассматриваются учебные интернет-ресурсы, такие как хотлист (hotlist), трежа хант (treasure hunt), сабджект сэмпла (subject sampler), мультимедиа скрэпбук (multimedia scrapbook), и вебквест (webquest) дается их описание и пример оформления.

Ключевые слова: учебные интернет-ресурсы, хотлист (hotlist), трежа хант (treasure hunt), сабджект сэмпла (subject sampler), мультимедиа скрэпбук (multimedia scrapbook), и вебквест (webquest).

Методические рекомендации по изучению темы.

Вначале необходимо изучить лекционный материал с определениями основных понятий. После этого следует выполнить творческое задание (в конце темы) и презентовать его на занятии на иностранном языке.

Источники информации:

1.Сысоев П.В., Евстигнеев М.Н. Внедрение новых учебных Интернет-материалов в обучение иностранному языку (на материале английского языка и страноведения США). // Интернет-журнал «Эйдос». – 2008. – Режим доступа: <http://www.eidos.ru/journal/2008/0201-8.htm>. – Дата обращения: 25.10.2011.

2. Драгунова А.А. Учебные интернет-ресурсы как средство формирования профессиональной иноязычной коммуникативной компетенции студентов // Ярославский педагогический вестникю – 2011. - №1.

3.Палкова А.В. Применение сервисов Веб 2.0 в преподавании иностранных языков // Преподавание иностранных языков в мультимедийном пространстве: сб. науч. ст. – Тверь: Твер. гос. ун-т, 2012. – С. 69-85

4.Воробьев, Г.А. Веб-квест технологии в обучении социокультурной компетенции: дис. канд. пед. наук / Воробев Г.А. – Пятигорск, 2004.

Вопросы для изучения:

1. Хотлист (hotlist).

2. Трежа хант (treasure hunt).
3. Сабджект сэмпла (subject sampler).
4. Мультимедиа скрэпбук (multimedia scrapbook).
5. Вебквест (webquest).

В англоязычной литературе выделяются пять видов учебных Интернет-материалов (переведены П.В. Сысоевым на русский язык посредством транслитерации): *хотлист* (hotlist), *трежа хант* (treasure hunt), *сабджект сэмпла* (subject sampler), *мультимедиа скрэпбук* (multimedia scrapbook), и *вебквест* (webquest). Мы целенаправленно использовали транслитерацию при переводе этих терминов на русский язык, ибо, во-первых, именно с помощью транслитерации в русский язык вошли все другие компьютерные термины (например, ноутбук, мультимедиа, чат, блог, сайт и т.п.), во-вторых, использование транслитерации поможет избежать понятийной путаницы при работе с зарубежными методическими материалами. Раскроем структуру и методическое содержание каждого из пяти видов учебных Интернет-материалов.

Хотлист от английского “hotlist” – «список по теме» представляет собой список Интернет сайтов по изучаемой теме. Его достаточно просто создать и он может быть полезен в процессе обучения. Хотлист не требует времени на поиск необходимой информации. Всё, что нужно – это лишь ввести ключевое слово в поисковую систему Интернета и вы получите нужный хотлист.

Мултимедиа скрэпбук от английского “multimedia scrapbook” – «мультимедийный черновик» представляет собой своеобразную коллекцию мультимедийных ресурсов. В скрэпбуке содержатся ссылки на **текстовые сайты, фотографии, аудиофайлы и видеоклипы, графическую информацию и очень популярные сегодня анимационные виртуальные туры**. Все файлы скрэпбука могут быть легко скачаны учащимися и использованы в качестве информационного и иллюстративного материала при изучении определенной темы.

Трежа Хант от английского “treasure hunt” – «охота за сокровищами» – во многом напоминает хотлист. Он содержит ссылки на различные сайты по изучаемой теме. Единственное отличие заключается в том, что каждая из ссылок содержит вопросы по содержанию сайта. С помощью этих вопросов учитель направляет поисковую деятельность учащихся. В конце трежа ханта учащимся может быть задан один более общий вопрос на целостное понимание темы. Развернутый ответ на него будет включать ответы на предшествующие более детальные вопросы по каждому из сайтов.

Сабджект сэмпла - от английского “subject sampler” стоит на следующей ступени сложности по сравнению с трежа хантом. Здесь также содержатся ссылки на текстовые и мультимедийные материалы сети Интернет (фотографии, аудио- и видеоклипы, графическую информацию). После изучения каждого аспекта темы учащимся необходимо ответить на вопрос. Главной особенностью сабджект сэмпла является то, что получение информации должно строиться на эмоциональном уровне. Необходимо не просто ознакомиться с материалом, но и выразить и аргументировать свое собственное мнение по изучаемому вопросу. Активность учащихся здесь довольно велика. Возможно обсуждение мнений с другими учащимися группы. При групповой работе необходимо будет разбить одну тему на несколько аспектов. После обсуждения своего аспекта в группе учащиеся могут представить результаты своего обсуждения всему классу.

Вебквест от английского “webquest” – «Интернет поиск» – самый сложный тип учебных Интернет-материалов. Он включает в себя все компоненты четырех указанных выше материалов и предполагает проведение проекта с участием всех учащихся. Вебквест – это не что иное, как сценарий организации проектной деятельности учащихся по любой теме.

Структура веб-квеста:

- Introduction (Введение) - краткое описание темы веб-квеста;
- Task (Задание) - формулировка проблемной задачи и описание формы представления конечного результата;

- **Process (Выполнение)** - описание последовательности действий, ролей и ресурсов, необходимых для выполнения задания (ссылки на интернет-ресурсы и любые другие источники информации), а также вспомогательные материалы (примеры, шаблоны, таблицы, бланки, инструкции и т.п.), которые позволяют более эффективно организовать работу над веб-квестом;
- **Evaluation (Оценивание)** - описание критериев и параметров оценки выполнения веб-квеста, которое представляется в виде бланка оценки. Критерии оценки зависят от типа учебных задач, которые решаются в веб-квесте;
- **Conclusion (Заключение)**- краткое и точное описание того, чему смогут научиться учащиеся, выполнив данный веб-квест. Здесь должна прослеживаться взаимосвязь с введением.

Вполне очевидно, что каждый из пяти видов учебных Интернет-материалов вытекает из предшествующего, постепенно усложняясь и тем самым позволяя решать более сложные учебные задачи. Хотлист и мультимедиа скрэпбук направлены на поиск, отбор, классификацию информации. Трежа хант, сабджект сэмпла и вебквест уже содержат элементы проблемного обучения.

Творческое задание:

Используя сервис Веб 2.0 Google Blogger (Руководство пользователя по работе с Google Blogger <https://support.google.com/blogger/answer/1623800?hl=ru>), вам необходимо создать прототип «электронного кабинета» будущего учителя иностранного языка (блог), где:

- выбрать для своего блога название и адрес;
- используя инструмент Настройки блога – Описание, разместить информацию о себе, цель создания блога и аннотацию к содержанию;
- на главной странице блога в виде Сообщения опубликовать приветствие для ваших читателей и учащихся;
- создать и разместить хотлист, мультимедиа скрэпбук, трежа хант (минимум 4 ссылки, не менее 5 вопросов к каждой из ссылок), сабджект сэмпла (не менее 5 вопросов), вебквест на отдельных страницах блога;

- используя инструменты Дизайн и Шаблон оформить ваш блог в соответствии с его содержанием.

Выбор темы блога – свободный, НО:

информация в блоге, ссылки на интернет-ресурсы, использованные материалы – на иностранном языке!!!

Тема 5. Онлайн-сервисы для создания тестов и организации тестирования

Лекция 5

Аннотация: в данной теме рассматриваются понятия «педагогическое тестирование» и «педагогический тест», проводится сравнительная характеристика между традиционным и адаптивным тестом, описываются преимущества и недостатки проведения педагогического тестирования, проводится анализ различных онлайн-сервисов для создания тестов и организации тестирования.

Ключевые слова: педагогическое тестирование, педагогический тест, традиционный тест, адаптивный тест, онлайн-тестирование.

Методические рекомендации по изучению темы.

Вначале необходимо изучить лекционный материал с определениями основных понятий. После этого следует выполнить творческое задание (в конце темы) и презентовать его на занятии на иностранном языке.

Источники информации:

1. Аванесов В. С. Композиция тестовых заданий. — М., Центр тестирования, 2002.

2. Зорин С. Ф. Разработка автоматизированной системы контроля знаний студентов по дисциплине «Экономика предприятия». МГВМИ, 2007.

3. Майоров А. Н. Теория и практика создания тестов для системы образования: Как выбирать, создавать и использовать тесты для целей образования. М: Интеллект-Центр, 2002.

4. Морев И. А. Образовательные информационные технологии. Часть 2. Педагогические измерения: Учебное пособие. — Владивосток: Изд-во Дальневост. ун-та, 2004.

Вопросы для изучения:

1. Педагогическое тестирование и педагогический тест.
2. Типология тестов.

3. Преимущества и недостатки педагогического тестирования.
4. Онлайн-сервисов для создания тестов и организации тестирования.

Педагогическое тестирование — это форма измерения знаний учащихся, основанная на применении педагогических тестов. Включает в себя подготовку качественных тестов, собственно проведение тестирования и последующую обработку результатов, которая даёт оценку обученности тестируемых.

Педагогический тест — это инструмент оценивания обученности учащихся, состоящий из системы тестовых заданий, стандартизированной процедуры проведения, обработки и анализа результатов.

Тесты можно классифицировать по различным признакам:

По целям — информационные, диагностические, обучающие, мотивационные, аттестационные;

По процедуре создания — стандартизованные, не стандартизованные;

По способу формирования заданий — детерминированные, стохастические, динамические;

По технологии проведения — бумажные, в том числе бумажные с использованием оптического распознавания, натурные, с использованием специальной аппаратуры, компьютерные;

По форме заданий — закрытого типа, открытого типа, установление соответствия, упорядочивание последовательности;

По наличию обратной связи — традиционные и адаптивные.

Традиционный тест содержит список вопросов и различные варианты ответов. Каждый вопрос оценивается в определенное количество баллов. Результат традиционного теста зависит от количества вопросов, на которые был дан правильный ответ. По мнению, Аванесова В. С., традиционный тест — система заданий, предъявляемая в порядке увеличения сложности в одно и тоже время, с одинаковой системой оценивания для всех тестируемых.

Адаптивный тест — особый вид теста, в котором каждое последующее задание выбирается в зависимости от ответов на предыдущие задания.

Тестирование в педагогике выполняет три основные взаимосвязанные функции: **диагностическую, обучающую и воспитательную**:

Преимущества и недостатки

По сравнению с другими формами контроля знаний тестирование имеет свои преимущества и недостатки.

Преимущества

Тестирование является более качественным и объективным способом оценивания, его объективность достигается путем стандартизации процедуры проведения, проверки показателей качества заданий и тестов целиком.

Тестирование — более справедливый метод, оно ставит всех учащихся в равные условия, как в процессе контроля, так и в процессе оценки, практически исключая субъективизм преподавателя.

Тесты — это более объёмный инструмент, поскольку тестирование может включать в себя задания по всем темам курса, в то время как на устный экзамен обычно выносятся 2-4 темы, а на письменный — 3-5.

Тест — это более точный инструмент, так, например, шкала оценивания теста из 20 вопросов, состоит из 20 делений, в то время, как обычная шкала оценки знаний — только из четырёх.

Тестирование более эффективно с экономической точки зрения. Основные затраты при тестировании приходятся на разработку качественного инструментария, то есть имеют разовый характер. Затраты же на проведение теста значительно ниже, чем при письменном или устном контроле.

Тестирование — это более мягкий инструмент, они ставят всех учащихся в равные условия, используя единую процедуру и единые критерии оценки, что приводит к снижению предэкзаменационных нервных напряжений.

Недостатки

Разработка качественного тестового инструментария — длительный, трудоемкий и дорогостоящий процесс. Стандартные наборы тестов для большинства дисциплин ещё не разработаны, а разработанные обычно имеют очень низкое качество.

Данные, получаемые преподавателем в результате тестирования, хотя и включают в себя информацию о пробелах в знаниях по конкретным разделам, но не позволяют судить о причинах этих пробелов.

Тест не позволяет проверять и оценивать высокие, продуктивные уровни знаний, связанные с творчеством, то есть вероятностные, абстрактные и методологические знания.

Широта охвата тем в тестировании имеет и обратную сторону. Учащийся при тестировании, в отличие от устного или письменного экзамена, не имеет достаточно времени для сколько-нибудь глубокого анализа темы.

Обеспечение объективности и справедливости теста требует принятия специальных мер по обеспечению конфиденциальности тестовых заданий. При повторном применении теста желательно внесение в задания изменений.

В тестировании присутствует элемент случайности.

Вашему вниманию предложены бесплатные сервисы, которые позволяют создавать, редактировать и проводить тестирование. Для создания тестов в большинстве сервисов вам необходимо зарегистрироваться. Все эти сервисы с русскоязычным интерфейсом. Все эти сервисы имеют большие коллекции разнообразных тестов, которые вы также можете использовать в своей деятельности:

- Сервис БанкТестов РУ <http://www.banktestov.ru/>
- Психологические тесты онлайн и оффлайн <http://tests.pp.ru>
- Сервис Мастер-тест <http://www.master-test.net/>.
- Сервис QREATURE <http://www.qreature.ru>
- Портал "Твой тест" <http://www.make-test.ru>
- Конструктор тестов OnlineTestPad.

Творческое задание:

Используя конструктор тестов OnlineTestPad (справочная информация об основах конструктора тестов OnlineTestPad <http://onlinetestpad.com/ru-ru/HelpSection/Basics-of-testmaker-2/Default.aspx>), вам необходимо создать тест по иностранному языку, соблюдая следующие требования:

1. Тест должен содержать минимум 20 вопросов.
2. Вставить свой тест в блог с помощью инструмента "Код вставки на сайт".
3. В тесте должно быть использовано не менее 8 типов вопросов (однозначный выбор, мультिवыбор, вставка текста, заполнение пропусков и др.)
4. Ваш тест должен быть пройден партнером по проекту с помощью личного кабинета Студента (student.onlinetestpad.com), и во вкладке **Студенты - Профиль студента** должны быть видны его результаты.
5. Вы должны быть осведомлены обо всех возможностях конструктора тестов OnlineTestPad и уметь ими пользоваться. (**Возможности - Конструктор тестов**).
6. Вопросы в тесте должны быть составлены правильно и корректно с учетом того, что ваши ученики видят тест в первый раз (добавление комментариев, подсказок и др.). Например, выбирая тип вопроса **Заполнение пропусков** или **Вставка текста**, учитывайте различные варианты написания текста (с союзом или без, запятые, заглавная или строчная буква), в противном случае ответ ученика будет зачтен как неверный.
7. Не создавайте вопросов, на которые вы сами ответить не можете.
8. Создавая вопрос "Ответ в свободной форме", не забудьте проверить его результаты и пересчитать баллы партнера по проекту с учетом набранных баллов.

Тема 6. Возможности эффективного применения презентаций в процессе обучения иностранным языкам

Лекция 6

Аннотация: в данной теме рассматривается метод использования компьютерных презентаций в процессе обучения иностранным языкам, проводится анализ различных оффлайн и онлайн-сервисов, предназначенных для создания презентаций, таких как MS PowerPoint, ZohoShow, Prezi.

Ключевые слова: компьютерная презентация, интенсификация учебного процесса, урок-презентация.

Методические рекомендации по изучению темы.

Вначале необходимо изучить лекционный материал с определениями основных понятий. После этого следует выполнить творческое задание (в конце темы) и презентовать его на занятии на иностранном языке.

Источники информации:

1. Вагина С.Г. Использование компьютерных презентаций на уроках английского языка // Фестиваль педагогических идей «Открытый урок»: электронный журнал. – URL: <http://festival.1september.ru/articles/580581/>
2. Беляева Л.А., Иванова Н.В. Презентация PowerPoint и ее возможности при обучении иностранным языкам, ИЯШ №4, 2008, с. 36.
3. Ариан М.А. и др Методика преподавания иностранных языков: Общий курс.– Н.-Новгород: НГЛУ, 2004.-190с.
4. Аудио-визуальный метод/А.А.Миролюбова // Иностранные языки в школе.-2003.-№5.-С.22-23.
5. Интернет для учителей иностранного языка / С.Г.Никитенко//Учитель.-2002.-№5.-С.217-222.
6. Использование Интернета в обучении иностранным языкам /Л.А.Подопригорова // Иностранные языки в школе.-2003.-№5.-С.25-31.

Вопросы для изучения:

1. Преимущества использования компьютерных презентаций в учебном процессе.
2. Оффлайн и онлайн-сервисы, предназначенные для создания презентаций.

Рассмотрим метод использования презентаций на уроках иностранного языка с целью его широкого применения в учебном процессе.

Остановимся на использовании компьютера для создания презентаций иностранного языка. Презентации можно использовать и на начальном этапе обучения, и на продвинутом.

Применение компьютерных презентаций в учебном процессе позволяет интенсифицировать усвоение учебного материала учащимися и проводить занятия на качественно новом уровне, используя вместо аудиторной доски проецирование слайд-фильмов с экрана компьютера на большой настенный экран.

Эффективность воздействия учебного материала на учащихся во многом зависит от степени и уровня иллюстративности материала. Визуальная насыщенность учебного материала делает его ярким, убедительным. Такие презентации позволяют:

- акцентировать внимание учащихся на значимых моментах излагаемой информации;
- создавать наглядные эффектные образцы в виде иллюстраций, схем, диаграмм, графических композиций и т. п.;
- воздействовать сразу на несколько видов памяти: зрительную, слуховую, эмоциональную и в некоторых случаях моторную.

Обладая такой возможностью, как интерактивность, компьютерные презентации позволяют эффективно адаптировать учебный материал под особенности обучающихся. Усиление интерактивности приводит к более интенсивному участию в процессе обучения самого обучаемого, что

способствует повышению эффективности восприятия и запоминания учебного материала.

Использовать презентацию в учебном процессе можно на различных этапах урока, при этом суть ее как наглядного средства остается неизменной, меняются только ее формы, в зависимости от поставленной цели ее использования.

Существующие на рынке программного обеспечения средства построения презентаций позволяют без программирования в короткий срок создавать, и при необходимости изменять, компьютерные презентации. Одна из самых эффективных оффлайн-программ для создания презентаций – [Microsoft Power Point](#). Она позволяет учителю в короткие сроки создавать собственные презентации.

Кроме оффлайн программ для создания презентаций, существуют и онлайн-сервисы, такие как Zoho Show (<http://show.zoho.com>), Prezi (<http://prezi.com>) и др.

Творческое задание:

1. Используя онлайн-сервис **Prezi** (Руководство пользователя по работе с Prezi <http://oprezi.ru/o-prezi.html>), вам необходимо создать презентацию по теме: «Анализ веб-сайта для изучения иностранного языка» и представить ее для обсуждения на занятии.

2. Выбор веб-сайта осуществляется самостоятельно, либо выберете из представленных здесь: <http://www.englishteacherwebsites.com/resource-te.html>

3. Ваша презентация должна содержать следующую информацию:

- название веб-сайта, автор (introduction);
- уровень иностранного языка, необходимый для использования веб-сайта в обучении ИЯ;
- преимущества и недостатки веб-сайта;
- наличие теоретического материала;

- наличие практического материала: какие из навыков иностранного языка (аудирование, говорение, чтение, письмо) развиваются при использовании данного веб-сайта (показать на примерах);
 - личное отношение к выбранному веб-сайту и стоит ли его использовать в изучении иностранного языка в школе или вузе.
4. Опубликовать созданную презентацию в блоге, используя **Embed code**.

Тема 7. Дидактические онлайн-игры

Лекция 7

Аннотация: в данной теме рассматривается метод использования дидактических игр в процессе обучения иностранным языкам, выделяются требования для создания дидактических игр, проводится анализ различных онлайн сервисов, предназначенных для создания дидактических онлайн-игр, таких как Zondle, PurpozeGames, Classtools.

Ключевые слова: дидактическая игра, интерактивная дидактическая игра.

Методические рекомендации по изучению темы.

Вначале необходимо изучить лекционный материал с определениями основных понятий. После этого следует выполнить творческое задание (в конце темы) и презентовать его на занятии на иностранном языке.

Источники информации:

1. Королева С.С. Использование интерактивных дидактических игр в обучении иностранному языку // квал. проект. – МГОУ им. Крупской. – 2011. – URL: <http://www.slideshare.net/sskorolyova/ss-13976724>

2. Амонашвили Ш. А. Психологические особенности усвоения второго языка младшими школьниками // Иностранные языки в школе. – 1986.- №2. – с.24-27.

3. Никитенко З. Н. Книга для учителя к учебному пособию «Начинаем изучать английский язык»/ З. Н. Никитенко, Е. И.Негневитцкая – М. : Просвещение, 2003. — 222с.

4. Рогова Г. В. Методика обучения английскому языку. 1- 4 классы: пособие для учителей и студентов пед. вузов / Г. В. Рогова, И. Н. Верещагина, Н. В. Языкова. – 4-е изд., дораб. – М. : Просвещение, 2008.—223с.

Вопросы для изучения:

1. Дидактическая игра: понятие и определение.
2. Требования к дидактической игре.
3. Интерактивные дидактические игры.

4. Онлайн-сервисы для создания дидактических онлайн-игр.

Дидактическая игра - это не просто неотъемлемый компонент активного обучения. Ее значение шире. По своей природе и обучающему потенциалу игра выходит за рамки активного обучения, выступая необходимой стороной системы педагогической деятельности в целом.

Большинство же современных зарубежных авторов, таких, как Г. Хайд, Джозеф Ф. Каллахан, Дж. Оллер, Стивен П. Крацен, К. Ливингстоун выделяют следующие свойства дидактических (они их еще называют обучающими) игр:

- а) дидактические игры открыты, т.е. исход игры нельзя предугадать;
- б) они повторяемы, игру можно в любое время, прервать и начать заново;
- в) дидактические игры следуют определенным правилам, которые могут быть изменены участниками игры;
- г) дидактические игры должны приносить удовлетворение и радость.

Требования к дидактической игре

Из понимания значения дидактических игр вытекают следующие требования к ним:

1. Каждая дидактическая игра должна давать упражнения, полезные для умственного развития детей и их воспитания.
2. В дидактической игре обязательно наличие увлекательной задачи, решение которой требует умственного усилия, преодоления некоторых трудностей.

Интерактивные дидактические игры

Интерактивная дидактическая игра – это современный метод обучения и воспитания, имеющий образовательную, развивающую и воспитывающую функции в единстве.

Интерактивная дидактическая игра имеет определенный результат. Он является финалом игры, придает игре законченность. Он представляется в форме решения поставленной учебной задачи и дает школьникам моральное и интеллектуальное удовлетворение. Для учителя результат игры является

показателем уровня достижений учащихся, усвоения ими знаний, их применения.

Среди онлайн-сервисов для создания дидактических онлайн-игр можно выделить следующие: образовательный сайт Zondle <https://www.zondle.com>, сервис PurpozeGames <http://www.purposegames.com/>, сервис ClassTools <http://www.classtools.net/>.

Творческое задание:

Используя готовые шаблоны онлайн-сервиса ClassTools (Руководство пользователя к созданию дидактических онлайн-игр <https://sites.google.com/site/badanovweb2/home/classtools-net>), создать 5 различных дидактических игр.

1. Разработать мини-планы уроков по иностранному языку, в которых отразить применение созданных вами дидактических игр.
2. Опубликовать созданные игры в блоге, используя **Embed code**.

Тема 8. Интерактивные приложения LearningApps для поддержки учебного процесса

Лекция 8

Аннотация: в данной теме рассматривается онлайн-сервис LearningApps, его интерактивные приложения, структура и возможности.

Ключевые слова: интерактивные модули, интерактивные приложения.

Методические рекомендации по изучению темы.

Вначале необходимо изучить лекционный материал с определениями основных понятий. После этого следует выполнить творческое задание (в конце темы) и презентовать его на занятии на иностранном языке.

Источники информации:

1. Сидоров С.В. Инструменты LearningApps.org [Электронный ресурс] // Сидоров С.В. Сайт педагога-исследователя. – URL: <http://si-sv.com/blog/2013-08-02-47> (дата обращения: 20.10.2014).

2. Смирнова М.А. Конструктор интерактивных заданий LearningApps.org // Блог участника Смирнова М.А. – URL: <http://www.nachalka.com/learningapps>

Вопросы для изучения:

1. Понятие LearningApps.org
2. Структура LearningApps.org.

LearningApps.org – это приложение Web 2.0 для поддержки учебного процесса с помощью интерактивных модулей (приложений, упражнений). Данный онлайн-сервис позволяет создавать такие модули, сохранять и использовать их, обеспечивать свободный обмен ими между педагогами, организовывать работу обучающихся (в том числе, и по созданию новых модулей).

Условно все разновидности интерактивных модулей, доступные на данном сайте, можно разделить на шаблоны и инструменты. Шаблоны предназначены для разработки упражнений и игр. Они предполагают наличие заданий, условий

выполнения, правильных ответов и чётко определённых действий со стороны ученика.

Шаблоны сгруппированы по структурно-функциональному признаку:

Selection – упражнения на выбор правильных ответов;

Assignment – задания на установление соответствия;

Sequence – на определение правильной последовательности;

Заполнение – упражнения, в которых надо вставить правильные ответы в нужных местах;

Онлайн-игры – упражнения-соревнования, при выполнении которых учащийся соревнуется с компьютером или другими учениками.

Инструменты используются для подготовки и применения демонстрационного материала, для организации взаимодействия с учениками.

В сервисе LearningApps.org имеются следующие инструменты, позволяющие учителю готовить качественные электронные наглядные пособия, аудио/видеоматериалы, а также дистанционно общаться с учениками и коллегами.

1. Notebook (Блокнот) – простейший текстовый редактор.

2. Pinboard («Пробковая доска») – инструмент записи текстовых заметок и загрузки файлов с имитацией прикрепления канцелярскими кнопками к пробковой доске. Работает просто, все материалы перетаскиваются мышью и закрепляются на виртуальной доске в любом порядке.

3. Etherpad – онлайн-редактор, в котором может совместно работать несколько интернет-пользователей.

4. Mindmap (Ментальная карта) – простой в использовании и наглядный графический редактор ментальных карт. Его можно применять как для демонстрации заранее составленных карт, так и для составления ментальной карты на учебном занятии. Не так давно я потратил много времени на изучение веб-сервисов по созданию ментальных карт, и могу с уверенностью заявить: для работы преподавателя этот лучший.

5. Аудио/видео контент – инструмент, позволяющий не только загружать аудио/видео файлы, но встраивать их в приложения. Например, на LearningApps можно создать приложения, в которых надо отгадать музыкальный инструмент по звучанию, географический объект по видеофрагменту и т.д. Можно также добавить к видеоролику вопросы, на которые ученики должны ответить после просмотра.

6. Календарь для составления расписания в виде таблицы.

7. Сетка приложений – инструмент создания коллекции из нескольких приложений, чтобы поделиться с другими пользователями.

8. Чат для общения в сети.

Творческое задание

Используя готовые шаблоны онлайн-сервиса LearningApps.org (Инструкция по созданию интерактивных заданий <http://ru.calameo.com/read/00036098467d3cb9c4122>), создать 5 различных интерактивных приложений.

1. Разработать мини-планы уроков по иностранному языку, в которых отразить применение созданных вами интерактивных приложений.

2. Опубликовать созданные приложения в блоге, используя **Embed code**.

Информационные ресурсы

1. Аванесов В. С. Композиция тестовых заданий. — М., Центр тестирования, 2002.
2. Ажель Ю. П. Использование технологий ВЕБ 2.0 в преподавании иностранных языков [Текст] / Ю. П. Ажель // Молодой ученый. — 2012. — №6. — С. 369-371.
3. Амонашвили Ш. А. Психологические особенности усвоения второго языка младшими школьниками // Иностранные языки в школе. — 1986.- №2. — с.24-27.
4. Ариан М.А. и др Методика преподавания иностранных языков: Общий курс.— Н.-Новгород: НГЛУ, 2004.-190с.
5. Аудио-визуальный метод/А.А.Миролюбова // Иностранные языки в школе.-2003.-№5.-С.22-23.
6. Беляева Л.А., Иванова Н.В. Презентация PowerPoint и ее возможности при обучении иностранным языкам, ИЯШ №4, 2008, с. 36.
7. Блог Осиповой Н.Е. URL: osipovateacher.blogspot.ru
8. Бовтенко М. А. Информационно-коммуникационные технологии в преподавании иностранного языка: создание электронных учебных материалов. - Новосибирск, 2005.
9. Бовтенко М.А. Компьютерная лингводидактика. – Новосибирск, 2005. Электронный ресурс:
10. Вагина С.Г. Использование компьютерных презентаций на уроках английского языка // Фестиваль педагогических идей «Открытый урок»: электронный журнал. – URL: <http://festival.1september.ru/articles/580581/>
11. Воробьев, Г.А. Веб-квест технологии в обучении социокультурной компетенции: дис. канд. пед. наук / Воробев Г.А. – Пятигорск, 2004.
12. Горбатко О.В. [Технологии Веб 2.0 в обучении иностранному языку](#)

13. Драгунова А.А. Учебные интернет-ресурсы как средство формирования профессиональной иноязычной коммуникативной компетенции студентов // Ярославский педагогический вестник – 2011. - №1.
14. Зорин С. Ф. Разработка автоматизированной системы контроля знаний студентов по дисциплине «Экономика предприятия». МГВМИ, 2007.
15. Интернет для учителей иностранного языка / С.Г.Никитенко//Учитель.- 2002.-№5.-С.217-222.
16. Использование Интернета в обучении иностранным языкам /Л.А.Подопригорова // Иностранные языки в школе.-2003.-№5.-С.25-31.
17. Королева С.С. Использование интерактивных дидактических игр в обучении иностранному языку // квал. проект. – МГОУ им. Крупской. – 2011. – URL: <http://www.slideshare.net/sskorolyova/ss-13976724>
18. Майоров А. Н. Теория и практика создания тестов для системы образования: Как выбирать, создавать и использовать тесты для целей образования. М: Интеллект-Центр, 2002.
19. Марченко Е.В. Методические основы обучения фонетике английского языка с помощью компьютерных технологий // Вестник Московского государственного гуманитарного университета им. М.А. Шолохова. Филологические науки. – М., 2009. - №2.
20. Морев И. А. Образовательные информационные технологии. Часть 2. Педагогические измерения: Учебное пособие. — Владивосток: Изд-во Дальневост. ун-та, 2004.
21. Никитенко З. Н. Книга для учителя к учебному пособию «Начинаем изучать английский язык»/ З. Н. Никитенко, Е. И.Негневитцкая – М. : Просвещение, 2003. — 222с.
22. Палкова А.В. Применение сервисов Веб 2.0 в преподавании иностранных языков // Преподавание иностранных языков в мультимедийном пространстве: сб. науч. ст. – Тверь: Твер. гос. ун-т, 2012. – С. 69-85

23. Рогова Г. В. Методика обучения английскому языку. 1- 4 классы: пособие для учителей и студентов пед. вузов / Г. В. Рогова, И. Н. Верещагина, Н. В. Языкова. – 4-е изд., дораб. – М. : Просвещение, 2008.—223с.
24. Сидоров С.В. Инструменты LearningApps.org [Электронный ресурс] // Сидоров С.В. Сайт педагога-исследователя. – URL: <http://si-sv.com/blog/2013-08-02-47> (дата обращения: 20.10.2014).
25. Смирнова М.А. Конструктор интерактивных заданий LearningApps.org // Блог участника Смирнова М.А. – URL: <http://www.nachalka.com/learningapps>
26. Сысоев П.В., Евстигнеев М.Н. Внедрение новых учебных Интернет-материалов в обучение иностранному языку (на материале английского языка и страноведения США). // Интернет-журнал «Эйдос». – 2008. – Режим доступа: <http://www.eidos.ru/journal/2008/0201-8.htm>. – Дата обращения: 25.10.2011.
27. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика, Гальскова, Наталья Дмитриевна;Гез, Н.И., 2005г.
28. Федотова М.Ю. Использование ИКТ для обучения лексике // Педагогика online: электронный журнал педагогов Санкт-Петербурга. – 2013. URL:<http://aneks.spb.ru/index.php/publikacii/34-2012-02-19-14-29-51/606-2013-02-24-09-37-04>
29. Электронный ресурс: лаборатория прикладной лингвистики и информационных образовательных технологий 2003-2014. <http://www.itlt.edu.nstu.ru/itltcourse.php#1>

Глоссарий

Блог (англ. *blog*, от *web log* — интернет-журнал событий, интернет-дневник, онлайн-дневник) — веб-сайт, основное содержимое которого — регулярно добавляемые записи, содержащие текст, изображения или мультимедиа. Для блогов характерны недлинные записи временной значимости, упорядоченные в обратном хронологическом порядке (последняя запись сверху). Отличия блога от традиционного дневника обуславливаются средой: блоги обычно публичны и предполагают сторонних читателей, которые могут вступить в публичную полемику с автором (в комментарии к блогозаписи или своих блогах). Людей, ведущих блог, называют блóггерами. Совокупность всех блогов Сети принято называть блогосферой.

Вебквест (WebQuest) — список ссылок, вопросы по каждому разделу, аргументация собственного мнения и общий вопрос дискуссионного характера. Предполагает групповую работу.

Вики (англ. *wiki*) — веб-сайт, структуру и содержимое которого пользователи могут самостоятельно изменять с помощью инструментов, предоставляемых самим сайтом. Форматирование текста и вставка различных объектов в текст производится с использованием вики-разметки. На базе этой технологии построена Википедия и другие проекты Фонда Викимедиа.

Википéдия (англ. *Wikipedia*, произносится [ˌwikiˈpiːdiə] или [ˌwikiˈpiːdiə]) — свободная^[3] общедоступная мультязычная универсальная интернет-энциклопедия, реализованная на принципах Вики. Расположена на интернет-сайте <http://www.wikipedia.org/>.

Дидактические игры — это вид учебных занятий, организуемых в виде учебных игр, реализующих ряд принципов игрового, активного обучения и отличающихся наличием правил, фиксированной структуры игровой деятельности и системы оценивания, один из методов активного обучения (В. Н. Кругликов, 1988). Отличительной особенностью дидактических игр является наличие игровой ситуации, которая обычно используется в качестве

основы метода. Деятельность участников в игре формализована, то есть имеются правила, жесткая система оценивания, предусмотрен порядок действий или регламент. Следует отметить, что дидактические игры отличаются от деловых игр в первую очередь отсутствием *цепочки решений*. Из числа известных типов игр к дидактическим можно отнести: *анализ конкретных ситуаций, игровое проектирование, разбор деловой почты руководителя* и некоторые другие, например, *социо/игровые технологии обучения*.

Дистанционное обучение (ДО) — взаимодействие учителя и учащихся между собой на расстоянии, отражающее все присущие учебному процессу компоненты (цели, содержание, методы, организационные формы, средства обучения) и реализуемое специфичными средствами Интернет-технологий или другими средствами, предусматривающими **интерактивность**.

Дистанционное обучение — это самостоятельная форма обучения, информационные технологии в дистанционном обучении являются ведущим средством.

Инсайт Рефлектор (Insight Reflector) – «Отражатель сути»: список ссылок, вопросы на личное восприятие, требующие письменной фиксации и последующего написания сочинения-рассуждения

Интерактивность (от англ. *interaction* — «взаимодействие») — понятие, которое раскрывает характер и степень взаимодействия между объектами. Используется в областях: теория информации, информатика и программирование, системы телекоммуникаций, социология, промышленный дизайн и других. *Элементами интерактивности* являются все элементы взаимодействующей системы, при помощи которых происходит взаимодействие с другой системой/человеком (пользователем).

Интерактивные модули — это учебные проекты, деловые и ролевые игры, симуляторы и социальные тренажеры. Все эти формы проведения занятий объединены общим арсеналом образовательных средств: обучающиеся участвуют в совместной деятельности, принимают самостоятельные решения, а

педагог только задает правила и выступает в роли модератора. Образовательный результат большинства таких модулей - это развитие способностей и компетенций, присвоение образцов деятельности, а не приобретение знаний

Концепт Билдер (Concept Builder) – «Конструктор идей»: список ресурсов, вопросы аналитического характера на выявление концептов темы и финальный проблемный вопрос.

Мультимедиа Скрэпбук (Multimedia Scrapbook) – «Мультимедийная коллекция»: аннотированный список мультимедийных ссылок по теме (фотографии, карты, истории, факты, цитаты, аудиоклипы, видеофрагменты и т.д.).

Облачные технологии — это электронное хранилище ваших данных в сети Интернет, которое позволяет хранить, редактировать, а также делиться интересными файлами и документами с вашими друзьями, коллегами и т.д. Суть облачных технологий заключается в предоставлении пользователям хостинга удаленного доступа к услугам, вычислительным ресурсам и приложениям через Интернет.

Онлайн-тестирование — это исследовательский метод, который позволяет выявить уровень знаний, умений и навыков, способностей и других качеств личности, а также их соответствие определенным нормам путем анализа способов выполнения испытуемым ряда специальных заданий, функционирующее при подключении к сети интернет.

Подка́стом называется либо отдельный аудиофайл, либо регулярно обновляемая серия таких файлов, публикуемых на одном ресурсе Интернета, с возможностью подписки.

Подка́стинг (англ. *podcasting*, от iPod и англ. *broadcasting* — повсеместное вещание, широковещание) — процесс создания и распространения звуковых или видеофайлов (подкастов) в стиле радио- и телепередач в Интернете (вещание в Интернете). Обычно в формате MP3, AAC, Ogg/Vorbis (для аудио), Flash Video и AVI (для видео) подкастов. Как правило, подкасты имеют определенную тематику и периодичность издания. Для удобного прослушивания подкастов

создано множество программных продуктов, таких как Zune Software, iTunes, Rhythmbox, gPodder, AmaroK или Banshee, следящих за обновлением подкаст-лент и их автоматической загрузкой.

Сабдъект Сэмпла (Subject Sampler) – «Коллекция примеров»: аннотированный список ссылок, вопросы, основанные на содержании сайтов и требующие выражения своего отношения. Данный формат имеет личностно-ориентированный характер.

Трежа Хант (Treasure Hunt) – «Поиск сокровищ»: аннотированный список ссылок, имеющий набор проблемных вопросов по содержанию ресурсов и финальный вопрос проблемного характера.

Учебные интернет-ресурсы — это текстовые, аудио- и визуальные материалы по различной тематике, направленные на формирование иноязычной коммуникативной компетенции и развитие коммуникативно-когнитивных умений, обучающихся осуществлять поиск, отбор, классификацию, анализ и обобщение информации.

Хостинг -это услуга по размещению оборудования клиента на территории провайдера,при этом обеспечивается подключение его к каналам связи с высокой пропускной способностью. Развитие этой сферы хостинга осуществляется в связи с возникшей потребностью в программном обеспечении и цифровых услугах, которыми можно было бы управлять изнутри, но которые были бы при этом более экономичными и эффективными.

Хотлист (Hotlist) – «Список ссылок»: список аннотированных текстовых интернет-ресурсов по теме.

Электронный кабинет преподавателя — информационная образовательная среда, созданная с целью повышения качества образования за счет доступности к банку учебных материалов студентов, формирования навыков самообразования и улучшения организации учебного процесса.

Вопросы к зачету

1. Междисциплинарная природа компьютерной лингводидактики.
2. Направления исследований в компьютерной лингводидактике.
3. Понятие «компьютерная лингводидактика» в зарубежной и отечественной литературе.
4. История развития компьютерной лингводидактики.
5. Охарактеризуйте понятие «компьютерная обучающая языковая среда», представьте соотношение ее компонентов в виде схемы.
6. Классификация компьютерных материалов, предназначенных для обучения языку.
7. Основные разновидности прикладных программ.
8. Компьютерные словари, энциклопедии, справочные системы.
9. Требования к разработке учебных компьютерных словарей.
10. Разновидности инструментальных средств.
11. Понятия «Веб 2.0» «сервисы Веб 2.0», «интернет-технологии».
12. Базовые принципы Веб 2.0.
13. Классификация социальных сервисов Веб 2.0.
14. Блог, вики, подкаст – социальные сервисы Веб 2.0.
15. Учебные интернет-ресурсы: хотлист (hotlist), трежа хант (treasure hunt), сабджект сэмпла (subject sampler), мультимедиа скрэпбук (multimedia scrapbook), вебквест (webquest).
16. Педагогическое тестирование и педагогический тест.
17. Типология тестов.
18. Преимущества и недостатки педагогического тестирования.
19. Онлайн-сервисы для создания тестов и организации тестирования.
20. Преимущества использования компьютерных презентаций в учебном процессе.
21. Оффлайн и онлайн-сервисы, предназначенные для создания презентаций.

- 22. Дидактическая игра: понятие и определение.
- 23. Требования к дидактической игре.
- 24. Интерактивные дидактические игры.
- 25. Онлайн-сервисы для создания дидактических онлайн-игр.
- 26. Онлайн-сервис LearningApps.org: структура и возможности.