

МУЛЬТИМЕДИЙНОСТЬ ИГРОВЫХ ОБУЧАЮЩИХ ПРОГРАММНЫХ СРЕДСТВ

Бурдыко О.В., преп., Хоняк Ю.А., студ.

*Витебский государственный технологический университет,
г. Витебск, Республика Беларусь*

Усовершенствование современной системы языкового образования невозможно без создания учебных материалов нового поколения. К дополнительным средствам обучения иностранным языкам, разрабатываемых на основе использования новейших информационных технологий, относятся программные педагогические средства, называемые также аудиовизуальными мультимедийными средствами, прикладными программами для использования в процессе обучения. Основное требование к любым программным педагогическим средствам – соответствие методических требований к учебному средству. Область педагогического проектирования, направленная на разработку учебных материалов с использованием современных информационных технологий, основывающаяся на учете основных принципов теории обучения, называется педагогическим дизайном, который предполагает разработку средств обучения, характеризующихся конечной педагогической эффективностью, методической целесообразностью. Функции педагогического дизайнера способен выполнять только грамотный преподаватель, так как дизайн программных средств обучения не ограничивается учетом психолого-педагогических принципов обучения, а предусматривает определение и реализацию как минимум функциональных, педагогических, методических, психологических, технических и эстетических качеств создаваемого продукта. Содержательный блок игрового программного средства для обучения иностранным языкам, отличающийся обязательным наличием игрового сюжета, должен включать как минимум: описание сюжета, учебную цель, аудио- и видеоматериалы, графику, языковой материал, подлежащий изучению, закреплению и контролю, анимацию, указания на связь с тематикой, способы и особенности представления материала.

Основными функциями игровых программных средств должны стать: систематизация и закрепление учебного материала, контроль уровня владения языком, мотивация к изучению иностранных языков, управление познавательной деятельностью обучаемых и ее развития, коммуникативная функция. Игровое программное средство может использоваться как для контроля, так и для самоконтроля студентов. Важно отметить, что с этим средством обучения процедура контроля знаний, уровня сформированности навыков и развития умений студентов автоматизируется.

В данной работе педагогический дизайн игровых программных средств для обучения иностранным языкам предполагает такой уровень разработки, который будет способствовать преодолению трудностей при обучении иностранным языкам на основе традиционных средств обучения и достижению новых качеств процесса и результатов обучения.

Список использованных источников

1. Полат, Е. С. Некоторые концептуальные положения организации дистанционного обучения иностранному языку на базе компьютерных телекоммуникаций // ИЯШ. – 1998. – № 5–6.
2. Русский язык как иностранный. Методика обучения русскому языку : учеб. пособие для высш. учеб. заведений / Г. М. Васильева [и др.] ; под ред. И. П. Лысаковой. – М., 2004.
3. Соколова, И. Ю. Качество подготовки специалистов в техническом вузе и технологии обучения: учебное пособие для педагогов, аспирантов, магистрантов / И. Ю. Соколова, Г. П. Кабанов. – Томск, 2003.