



УДК 378.147.016:378.314.6

НОВЫЕ СРЕДЫ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ В ЭПОХУ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

В.Э. Краснопольский*Восточноукраинский
национальный
университет
им. Владимира Даля**e-mail:
krasnopolsky@snu.edu.ua*

Одним из перспективных вариантов решения проблемы поиска педагогических инноваций, интенсифицирующих процесс качественной иноязычной подготовки студентов, является технологический подход. Виртуальные миры предлагают новые методы преподавания языков. "Second Life", в настоящее время используется преподавателями языка, чтобы обеспечить моделирование реальных жизненных ситуаций и позволить студентам выявить более творческие и наиболее близкие к жизни улучшения навыков языка.

Ключевые слова: технологический подход, виртуальный мир, виртуальная языковая школа, адаптивные технологии.

В процессе вовлечения украинских вузов в Болонские преобразования, предполагающие академическое и профессиональное признание отечественных дипломов на международном уровне, высокий уровень компетентности по иностранному языку необходим не только студентам-филологам, но и специалистам неязыкового профиля. Значимость данного положения отмечена в требованиях Государственного образовательного стандарта высшего профессионального образования к подготовке квалифицированных специалистов, способных продолжить обучение и вести профессиональную деятельность в иноязычной среде.

При постановке целей и задач обучения иностранному языку в неязыковом вузе необходимо принимать во внимание изменение характера профессиональной деятельности специалистов в условиях компьютеризации и становления информационного общества, приводящего к формированию и развитию новой среды делового, научного и повседневного общения, коммуникации, опосредованной компьютером.

Целью статьи является рассмотрение возможности обучения иностранным языкам в моделируемых компьютером образовательных средах.

Психолого-педагогические и эргономические вопросы внедрения информационных технологий в процесс обучения иностранным языкам рассматриваются Е.С. Полат, Н.Ф. Талызиной, Т. Мюрреем, Т. Эллисом; дидактические и лингвометодические проблемы исследуются в трудах В.Ф. Аитова, П.Г. Асоянц, О.Б. Бигич, М.А. Бовтенко, Т.З. Григорьевой, М.Г. Евдокимовой, Т.В. Карамышевой, Л.И. Морской, П.И. Сердюкова, Д. Барра, Р. Блейка.

В последние годы опубликованы исследования Т.Л. Беленькой, Я.В. Булаховой, Ю.Н. Веревкиной-Рахальской, Е.В. Зайцевой, О.Л. Косован, О.Л. Львовой, Н.И. Мулиной, С.В. Радецкой, В.В. Угольниковой, А.Кледечки-Надеры, Р. Морено, Р. Морено, Р. Мэйер, Д.Чан, посвященные обучению иностранному языку в неязыковом вузе с использованием компьютерных технологий. Большинство исследователей признают интенсифицирующее воздействие компьютерных средств обучения, однако, в теоретическом обосновании педагогических условий их применения наблюдаются расхождения. Так, Я.В. Булахова, О.Л. Косован, С.В. Радецкая, А. Кледечка-Надера, Р. Морено, Р. Мэйер, Д.Чан рассматривают мультимедийные обучающие программы как оптимальное средство обучения рецептивным видам речевым видам речевой деятельности, недооценивая их дидактический потенциал при обучении речепродукции. Другие исследователи (Ю.Н. Веревкина-Рахальская, Е.В. Зайцева) уделяют достаточно внимания повышению коммуникативности и интерактивности учебного процесса при помощи ИКТ, оставляя вне поля зрения необходимость интенсификации этапа формирования речевого навыка. Некоторые авторы (Т.Л. Беленькая, Н.И. Мулина,



В.В. Угольников) рассматривают компьютерные обучающие продукты прежде всего как средство дистанционного обучения. Отдельные исследователи (Н.И. Аршинова, О.В. Львова, Д. Камминз) делают упор на адаптации готовых программных продуктов к условиям обучения в неязыковом вузе, недостаточно учитывая специфические потребности обучаемых.

Следует констатировать, что вне исследовательского поля осталось обращение к проблеме комплексного педагогически, психологически, методически и экономически обоснованного использования компьютерных и традиционных средств поддержки учебной деятельности субъектов по овладению иностранным языком, недостаточно описана технология создания и алгоритм применения в обучении компьютерных программ, ориентированных на поддержку конкретных учебных курсов; не определены особенности организации самостоятельной учебно-познавательной деятельности по овладению основами иноязычной лингвистической компетенции студентов с помощью компьютерных программ, нет качественных и количественных оценок психолого-педагогических параметров студентов, которые определяют его способности к обучению, не разработаны научно обоснованные алгоритмы обучения, контроля и управления учебным процессом, которые учитывают индивидуальные особенности студентов и их изменения в процессе обучения; не исследованы качественные и количественные характеристики стратегий обучения, контроля и управления, а так же педагогические воздействия, которые использует преподаватель в учебном процессе.

Обращение к проблеме обучения иностранному языку в неязыковом вузе с применением средств компьютерных технологий, изучение доступных нам источников позволяет конкретизировать ряд противоречий, которые сегодня не позволяют каждому студенту качественно овладеть иностранным языком в стенах вуза. Это противоречия между: между современными требованиями формирования межкультурной коммуникативной компетенции, уровнем преподавания иностранных языков, с одной стороны и действующими методами компьютеризированного обучения иностранным языкам, недостаточным уровнем научного и методического исследования этих вопросов, с другой стороны позволяет констатировать наличие проблемы и сделать актуальным проведение исследования в этом направлении.

Проблема 1 (основная). Связана с отсутствием общей теории создания и использования адаптивных информационных технологий обучения, которые способны учитывать и настраиваться на индивидуальные и когнитивные особенности обучаемого.

С проблемой 1 тесно связаны названные ниже дополнительные проблемы.

Проблема 2. Между имеющейся потребностью общества в компетентных специалистах, способных к автономной профессиональной деятельности, и отсутствием достаточной готовности студентов к автономной самостоятельной учебной, а в последствии и к профессиональной деятельности.

Проблема 3. Между быстрым развитием адаптивных информационных технологий и значительным отставанием в области подготовки учебных компьютерных программ и курсов.

Проблема 4. Между требованиями учета индивидуальных особенностей студентов при обучении иностранных языков и отсутствием разработанных программных средств, применяемых для обучения студентов, с различными индивидуальными особенностями.

Проблема 5. Между возможностью присвоения знаний и отработкой навыков при активной деятельности студента и его пассивным положением в процессе обучения.

Проблема 6. Между используемыми исполнительскими возможностями компьютера и необходимостью развития творческой активности студентов.

Возникающая благодаря Интернету виртуальная реальность становится новым технологическим, психофизиологическим и социокультурным способом бытия человека в мире, формируя принципиально новый тип культуры и социума. Информационная среда, рассматриваемая как контекст, в котором протекает повседневная жизнь



недеятельность человека, начинает играть все более значительную роль в профессиональной деятельности современного специалиста. Реалиям существования информационного общества соответствует деятельность виртуальных профессиональных сообществ, что позволяет говорить о зарождении принципиально новой интеллектуальной культуры и нового типа профессионального общения, основной особенностью которого становится виртуальность.

Мы полагаем, что распространение новой терминологии, с одной стороны, свидетельствует о стремлении отразить зримое возрастание роли компьютерных технологий в повседневной жизни людей, с другой — отражает тенденцию расширительного, метафорического использования понятия «виртуальная реальность».

Виртуальная реальность (VR) (лат. *virtus* — потенциальный, возможный; лат. *realis* — действительный, существующий) — моделируемый техническими средствами образ искусственного мира, передаваемый человеку через ощущения, имитируемые в соответствии с этим образом. Технология виртуальной реальности включает в себя производство высококачественных средств стереоизображений, создание устройств воздействия на другие (помимо зрения) каналы поступления информации в человеческий мозг при соответствующих обратных связях и разработку программного обеспечения, позволяющего формировать необходимые образы в реальном масштабе времени.

Термин «виртуальная реальность» был введен в обращение в середине 1980-х годов Дж. Ланьером — музыкантом, специалистом по компьютерной технике и предпринимателем, фирма которого «VPL Рисерч» разработала первую цифровую перчатку для управления VR-взаимодействием, а также средства для построения VR-моделей.

Для предоставления пользователю возможности погружения в виртуальную реальность моделирование должно производиться в реальном времени, имитируемая обстановка должна быть смоделирована с высокой степенью реализма.

Наряду с термином «виртуальная реальность» используется термин «киберпространство». *Киберпространство* (англ. *cyberspace*) — метафорическая абстракция, используемая в философии и в компьютерах, является (виртуальной) реальностью, которая представляет Ноосферу / Второй мир как «внутри» компьютеров так и «внутри» компьютерных сетей. Слово «киберпространство» (от *кибернетика* и *пространство*) впервые было введено Уильямом Гибсоном, канадским писателем-фантастом, в 1982 г. его новелле «Сожжение Хром» («*Burning Chrome*») в журнале *Омни*. Позже оно было популяризировано в «Нейроманте» («*Neuromancer*»). Однако киберпространство не следует путать с реальным Интернетом. Этот термин часто используют для описания объектов, широко распространённых в компьютерной сети; например, веб-сайт может быть метафорически описан как «находящийся в киберпространстве». Используя такую интерпретацию, можно сказать, что интернет-события не происходят в странах или городах, в которых физически находятся серверы или участники, а происходят в киберпространстве. Это станет разумным взглядом на вещи в тот момент, когда распределённые сервисы станут широко использоваться, когда личность и местоположение участников сети будет невозможно определить из-за анонимной или псевдоанонимной связи. Станет невозможно применять законы каждого штата и каждой страны в киберпространстве.

Киберпространство, не так давно бывшее лишь забавной игрушкой и предметом размышлений авторов-фантастов, все более плотно смыкается с повседневной жизнью.

В США идёт процесс создания специального военного подразделения *AFCYBER* (сокр. от англ. *Air Force Cyber Command* — киберподразделение военно-воздушных сил). *AFCYBER* — подразделение ВВС США, созданное в сентябре 2007 года. Базируется на военно-воздушной базе Баркдейл. Подобно тому, как авиационные и космические подразделения призваны к ведению разведывательных, оборонительных и наступательных действий в воздушном околоземном и космическом пространствах, киберподразделение отвечает за киберпространство.



Задачи и функции подразделения:

- проведение защитных и наступательных операций, связанных с вторжением в ИТ-системы потенциального противника;
- защита информационно-технических систем американских военных, а также критически важных узлов американского интернета;
- изучение аппаратных закладок и уязвимостей, которые могут быть удалённо использованы для вывода из строя военных систем, или снятия с них данных [1].

Виртуальная среда и ее реальность становится также средой общения и социализации современников. Школьники и студенты XXI столетия получают образование в среде не только реальной, но и виртуальной, насыщенной множеством источников информации.

Виртуальная обучающая среда – комплекс компьютерных средств и технологий, позволяющий осуществить управление содержанием образовательной среды и коммуникацию участников. На наш взгляд, концептуальный подход к разработке оптимального виртуального образовательного пространства для профессионального образования должен учитывать его особенности по целям и задачам и иметь следующие взаимодополняющие друг друга уровни:

– виртуальное образовательное пространство модуля конкретной компетенции (профессиональной задачи) на предметном уровне (учебный курс, учебная дисциплина, блок учебных дисциплин) как часть виртуального образовательного пространства основной образовательной программы данного профиля профессиональной подготовки;

– виртуальное образовательное пространство основной образовательной программы данного профиля профессиональной подготовки как часть виртуального образовательного пространства образовательного учреждения;

– виртуальное образовательное пространство образовательного учреждения как часть единого виртуального образовательного пространства страны.

Общим требованием к разработке виртуального образовательного пространства любого уровня является, на наш взгляд, обеспечение информационного виртуального взаимодействия, реализованного в компьютерных сетях:

– превалирование аудиовизуального представления информации и возможность автоматизации управления виртуальными объектами, процессами, представленными на экране;

– простота и психологическая комфортность осуществления коммуникации с виртуальным партнером и возможность моделирования профессиональных ситуаций, процессов, объектов при интерактивном и аудиовизуальном взаимодействии;

– возможность получения быстрой реакции по результатам коммуникации и выбора заинтересованных партнеров-единомышленников по конкретному виду деятельности;

– осуществление взаимодействия с объектами или участие в процессах, находящих свое отображение на экране, реализация которых в реальности невозможна.

При разработке виртуального образовательного пространства должны, на наш взгляд, обязательно соблюдаться следующие основные положения, сформулированные А.В. Хуторским [2]:

1. Основная цель виртуального образования, как и образования вообще, – это выявление и достижение человеком своего предназначения в реальном мире, сочетаемом с его виртуальными и иными возможностями.

2. Построение пространственной модели виртуального образования ведёт к представлению внутреннего мира человека в виде множества расширяющихся сфер: интеллектуальных, эмоционально-образных, культурных, исторических, социальных и других. Все они тесно связаны, подвижны и образуют в совокупности то, что можно назвать виртуальным образовательным пространством человека. Это пространство способно расширяться во внешний мир, открывая для себя его внешние сферы.



3. Виртуальное образовательное пространство – это процесс и результат взаимодействия субъектов и объектов образования, сопровождаемый созданием ими виртуального образовательного пространства, специфику которого определяют именно данные объекты и субъекты.

4. Существование виртуального образовательного пространства вне коммуникации учителей, учеников и образовательных объектов невозможно, то есть виртуальная образовательная среда создаётся только теми объектами и субъектами, которые участвуют в образовательном процессе, а не классными комнатами, учебными пособиями или техническими средствами.

5. Виртуальное образование может происходить (и происходит) в обычном очном взаимодействии преподавателей, студентов и изучаемых объектов. ИКТ позволяют расширить возможности очного образования, увеличив взаимную доступность удалённых учеников, педагогов, специалистов, а также информационных массивов и, что особенно специфично, – виртуальных образовательных объектов.

6. Педагогику, соответствующую виртуальному образованию, в значительной степени следует считать ситуативной, поскольку особенности её применения определяются всякий раз конкретными условиями обучения и той виртуальной образовательной ситуацией, которая существует только в данном пространстве, в данное время, между данными субъектами и объектами образования. Необходимость разработки ситуативной педагогики, как и виртуальной дидактики, вытекает из потребности в конкретном инструментарии для организации виртуальных образовательных процессов.

В условиях возрастания роли виртуальной коммуникации, большая часть которой приходится на английский язык, вполне резонно ставить вопрос о том, каким образом данная ситуация должна отразиться на целях, содержании, формах, способах и средствах обучения иностранному.

Все виды профессиональной коммуникации между живущими и работающими в различных странах членами таких обществ осуществляются преимущественно на английском языке. Поэтому владение необходимым коммуникативным минимумом, обеспечивающим будущему выпускнику возможность реализовать себя как потенциального члена международного сообщества, представляется важным элементом содержания подготовки по иностранному языку студентов вузов указанного профиля.

Виртуальность предлагает человеку максимум возможностей для любого рода конструирования: как средство массовой информации – в конструировании новостей, как средство коммуникации – в конструировании адресата сообщения, как сообщество – в конструировании норм взаимодействия и пр. С точки зрения проблем, рассматриваемых проблем в исследовании важно, что виртуальная/компьютерная среда представляет собой основу для конструирования средств обучения, в том числе средств обучения иностранному языку. Развитие компьютерной техники, компьютерные и телекоммуникационные средства поиска, обработки, обмена информацией коренным образом видоизменяют содержание и способы организации будущей профессиональной деятельности выпускников неязыковых вузов (инженеров, экономистов, юристов и т.д.). Несомненно, что иноязычная составляющая профессиональной коммуникативно-познавательной деятельности будущего специалиста также будет осуществляться преимущественно в электронной среде коммуникации. Специалисту необходимо функционировать в мире электронных носителей информации: читать и создавать страницы в Интернет, вести в ней поиск, передавать сообщения на иностранном языке.

Примером виртуальной образовательной среды является «Second Life».

«Second Life» – это многопользовательская онлайн-игра, представляющая собой трёхмерный виртуальный мир с миллионами пользователей. Игра была разработана и запущена в 2003 году компанией Linden Lab, расположенной в Сан-Франциско и основанной Филиппом Росдэйл.

«Second Life» – не столько игра в обычном понимании, сколько виртуальное пространство с определёнными свойствами. Здесь нет необходимости зарабатывать очки, нет присущих обычным играм заданных сюжетом заданий. Вместо этого владельцы аккаунтов получают возможность выбрать наиболее приемлемый для них спо-



соб виртуального существования - участие в сообществах по интересам, создание виртуальных товаров, строительство, создание виртуальных предметов искусства, общение в чате или голосом, путешествия по многочисленным примечательным местам виртуального мира, обучение в различных учебных заведениях.

Многие университеты и компании используют Second Life для обучения, включая Гарвардский и Оксфордский университеты. В 2007 году Second Life используется как место для обучения иностранным языкам. Преподаватели в Second Life и реальные преподаватели используют виртуальный мир для обучения языкам. Английский (как второй язык) сейчас изучают в нескольких школах, включая Британский Совет, который сфокусировался на интерактивных молодёжных образовательных сетях (Teen Grid). Институт испанского языка и культуры «Instituto Cervantes» имеет свой остров в Second Life. Список образовательных проектов (включающий несколько языковых школ) в Second Life можно найти на сайте SimTeach.

Обучение языку, которое проходит в "Second Life" и языковой онлайн школе "Avatar English" обеспечивает инновационный подход, объединяя "Second Life" с голосовыми чатами типа Skype и другими инструментами обучения в онлайн [3].

"Avatar English" – школа языка онлайн в 3D виртуальном мире "Second Life". Школа предлагает индивидуальные занятия английским с профессиональными, квалифицированными и опытными преподавателями – носителями языка для всех. Занятия проходят в виртуальных классах, похожих на традиционные, которые отражают тему занятия, типа аэропорт, рынок, банк и кино. "Avatar English" недавно открыл свои двери студентам во всем мире и был основан Ховардом Викарсом, преподавателем английского с международным опытом, в настоящее время проживающим в Боливии.

Преподавание языков в 3D-пространстве пока ещё находится на ранних этапах развития, но уже рождает немалый интерес у студентов, преподавателей и образовательных консультантов. "Second Life" с более чем 8 миллионами зарегистрированных пользователей и 1,7 миллионом долларов прибыли, получаемой ежедневно, быстро становится параллельным миром для социализации, торговли и изучения. 3D-онлайн мир бесплатен и позволяет виртуальным резидентам (или аватарам) изменять себя, пользуясь средствами виртуального мира.

"Second Life" является удачным, социальным и конструктивным потенциалом для дистанционного обучения. Объединенный с виртуальной образовательной средой типа "Moodle" "Second Life" является эффективным образовательным приложением для преподавателей.

"Second Life" особенно подходит для более молодых учеников изучающих иностранные языки, потому что они рассматривают Интернет как естественное место, чтобы учиться и играть. "Second Life" предлагает новые подходы к изучению языка, и на ранних этапах изучения обратная связь со студентами очень важна.

Преподаватели иностранного языка в "Second Life" работают сообща, чтобы развивать и улучшать их методы обучения, и пример этого сотрудничества - последняя виртуальная конференция «SLanguages 2009». Конференция SLanguages соединяет вместе, более 300 практиков и исследователей в сфере языкового обучения на Second Life для 24-ти часового фестиваля языков и культур в виртуальном 3D мире. Онлайн конференция бесплатная и включает беседы, мастер-классы, дискуссии и постеры по методологии, преподавательским инструментам и различному опыту в языковом обучении, используя виртуальные миры. Участники конференции могли изучить новые способы преподавания; познакомиться с возможностями программного инструментария для преподавания в 3D; установить контакты с зарубежными коллегами и поделиться с ними собственным преподавательским опытом; стать частью мирового виртуального преподавательского сообщества. В организации работы конференции приняли участие Avatar Languages, British Council, Charles University Prague, Confucius Institute, Dubai Women's College, Hogeschool Utrecht University, KAIST South Korea, Lance-



lot School, Language Lab, Murdoch University, Penn State University, SLEnglish, The Consultants-E [4].

Несмотря на то, что «Second Life» будет иметь свой собственный голосовой чат в дальнейшем, некоторые преподаватели языка в настоящее время пользуются голосовыми чатами типа Skype, чтобы восполнить этот пробел. «Язык – это исключительно вербальная связь», – говорит Ховард Викарс, – «поэтому мы хотим убедиться, что студенты разговаривают и слушают в наших онлайн классных комнатах. Чтобы сделать это, мы используем VOIP наряду с "Second Life". Инструменты, подобные Skype имеют дополнительные преимущества, позволяя преподавателю и студенту одновременно работать вместе в одном и том же документе.

Одним из наиболее перспективных направлений в компьютеризированном обучении иностранным языкам является использование адаптивных технологий.

Адаптивные технологии расширяют достоинства технологического подхода путем добавления возможности перехода на менее или более трудные участки (ветви) учебного материала на основе учета всех предыдущих ответов и ошибок студентов. Адаптивная обучающая программа – компьютерная программа, обеспечивающая возможность варьировать способы изложения учебного материала в зависимости от изменения внешних или внутренних условий обучения (напр. от степени и скорости усвоения материала и др.) и приспособляющаяся параметрам работы конкретного обучаемого. Реагирует соответствующим образом на характер ответов учащегося. Отслеживает уровень обученности и динамику учебного процесса. Программа изменяет свою структуру, параметры, алгоритмы функционирования в зависимости от изменений происходящих с учащимся путем сбора и использования поступающей информации.

Таким образом одним из перспективных вариантов решения проблемы поиска педагогических инноваций, интенсифицирующих процесс качественной иноязычной подготовки студентов, является технологический подход. В его основе – оптимизация управления учебной деятельностью студентов с использованием адаптивных технологий обучения. Новая среда коммуникации требует переосмысления всей системы профессионально ориентированного обучения иностранным языкам в вузах.

Список литературы

1. John T. Bennett and Carlo Munoz. USAF Sets Up First Cyberspace Command. Режим доступа: <http://www.military.com>
2. Хуторской, А. В. Виртуальное образование и русский космизм [Электронный ресурс]. <file://EIDOSLIST> – 1999. – Вып. 1–2. – Режим доступа: <http://www.eidos.techno.ru/list/serv.htm>.
3. Second Life as a Social Learning Environment. – Режим доступа: <http://www.avatarlanguages.com>
4. The Conference for Language Education in Virtual Worlds – Режим доступа: <http://www.slanguages.net>

NEW FORMS OF TEACHING FOREIGN LANGUAGES IN THE DIGITAL AGE

V.E. Krasnopolsky

*Volodymyr Dahl
East Ukrainian
National University*

*e-mail:
krasnopolsky@snu.edu.ua*

The technological approach is one of the perspective variants of the solution of a problem of searching of the pedagogical innovations intensifying process of students language learning. The virtual worlds offer new methods of teaching of languages. "Second Life" are used by teachers of language to provide modelling of real situations.

Key words: technological approach, virtual word, virtual language school, adaptive technologies.