

МУЛЬТИМЕДИА-ТЕХНОЛОГИИ НА ЗАНЯТИЯХ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

Используя компьютер в образовательном процессе, а в нашем случае при обучении иностранному языку, преподаватель имеет прекрасную возможность сделать занятие более увлекательным, наглядным и динамичным.

Термин «мультимедиа» в переводе с английского языка означает «много сред», что и определяет его сущность. В обучающих мультимедиа, приложениях прекрасно сочетается все: анимация и мультипликация, плоская и трехмерная графика, музыка и речевое сопровождение, текст и элементы управления, т. е. звук, видео и графика в сочетании с интерактивным взаимодействием обучаемого с компьютером.

Мультимедиа-приложения – это обучающие и контролирующие программы, компьютерные учебники, энциклопедии, словари, программы-переводчики, презентации и демонстрационные клипы, созданные с использованием новых информационных технологий.

На наш взгляд, проведение занятия с наглядной компьютерной демонстрацией помогает обучаемому (курсанту) лучше запомнить материал, более глубоко проникнуть в суть изучаемого, а сидя за компьютером, самому активно включиться в процесс обучения.

Как можно применять персональный компьютер (ПК) в процессе обучения иностранному языку?

Опробовав разные формы работы с ПК, мы выбрали три наиболее приемлемые на занятиях иностранного языка:

1) групповую или совместную форму работы с ПК на занятии (один компьютер на аудиторию, изображение с которого выводится на экран на доске). Такая форма использования ПК помогает решать следующие учебные и познавательные задачи: сформировать мотивацию к предмету, активизировать курсантов на занятии, способствовать развитию коммуникативных умений и навыков, когда курсанты учатся общаться на материале изучаемого предмета. Например, при изучении темы Combating Illegal Drug Trafficking курсанты смотрят транслируемые с ПК на доску короткие видеофильмы на английском языке о выращивании, производстве, распространении и потреблении различных видов наркотиков. Они заполняют раздаваемые им классификационные таблицы по изучаемым видам наркотиков, отвечают на поставленные вопросы, участвуют в обсуждении, высказывают свое мнение;

2) индивидуальную или самостоятельную форму работы с ПК в компьютерном классе во время самоподготовки курсантов к занятиям. Такая форма использования ПК помогает дифференцированно подойти как к составлению заданий преподавателем в соответствии с уровнем знаний курсантов, так и к выбору курсантами заданий определенного уровня сложности при самообучении и самоконтроле. Для самостоятельной подготовки курсантов используются мультимедийные обучающие программы/системы (например, Criminal Justice System), предназначенные для приобретения знаний, выработки умений и навыков у курсантов, и обучающе-контролирующие оболочки, состоящие из тестов (на темы: Combating Trafficking in Human Beings, Investigation of Crime и др.) и позволяющие определить уровень знаний, умений и навыков курсантов;

3) смешанную форму работы в компьютерном классе в локальной компьютерной сети, когда преподаватель с головного компьютера-сервера может отправить на места обучаемых задания и проконтролировать их выполнение. При этом используется индивидуальный подход: более способные обучаемые получают более сложные задания. Особенно эффективна такая работа при выработке грамматических и лексических языковых навыков;

курсанты в локальной сети имеют возможность общаться друг с другом (парная и групповая работа), выполняя различные виды творческих заданий: проведение деловой игры в форме двусторонней переписки, ролевых и имитационных игр или составление диалога на иностранном языке. Например, в мультимедийной обучающей программе Criminal Justice System в блоке Dialogues (Диалоги) последние демонстрируются в виде видеофильмов с подстрочным текстом на английском и русском языках (по выбору). Диалоги сопровождаются упражнениями, при выполнении которых курсант должен выбрать один из вариантов ответов задержанного (Detainee) или вопросов детектива (Detective). Ответы курсанта можно записать, а затем прослушать.

Преподаватель, как правило, сам подбирает материал по определенной тематике на иностранном языке и составляет задания. При этом он обычно использует готовые программы и оболочки для того, чтобы представить подобранный материал и подготовленные им задания в компьютерном виде.

Для этой цели можно воспользоваться графической программой для подготовки презентаций POWER POINT, с помощью которой преподаватель создает слайды для показа рисунков, фотографий, текста, видео- и звуковых записей. Материал для презентаций можно взять из электронных учебников, энциклопедий, словарей и интернета.

Презентации удобны тем, что при подготовке можно отбирать именно тот материал, который нужен для конкретного занятия и в определенной последовательности. При этом компьютерную презентацию можно использовать не в течение всего занятия, а на отдельном этапе. Например, удобно вывести на экран список вопросов для обсуждения по теме Combating Illegal Drug Trafficking перед показом коротких видеофильмов, затем прерваться для обсуждения и вновь продолжить показ.

Готовые обучающе-контролирующие оболочки (например, ADsoft Tester) позволяют провести проверку уровня знаний, умений и навыков у курсантов. После прохождения теста курсанту выставляется оценка, вся информация о прохождении теста записывается в компьютерный журнал. Программа имеет два режима тестирования – контроль и обучение. В режиме обучения (закрепления материала) тестирование проходит анонимно, результаты тестирования не записываются в журнал. В случае неверного ответа на тестовое задание курсанту может выдаваться комментарий с краткими пояснениями допущенных им ошибок. В режиме контроля перед тестированием курсанту предлагается идентифицировать себя (открыть уже существующую карточку пользователя), все курсанты распределены по группам, что облегчает поиск. Далее курсант проходит тест (при неверном ответе на тестовое задание, в отличие от режима обучения, разъяснений не следует). Выставленная оценка и вся информация по прохождению теста записываются в компьютерный журнал.

Преподаватель может самостоятельно, без помощи программиста, заполнять обучающе-контролирующую оболочку и корректировать задания, устанавливать временные рамки, определять параметры выставления оценок, проверять компьютерный журнал с выставленными оценками и зафиксированными ошибками курсантов. Это позволяет преподавателю эффективно организовать и спланировать самостоятельную работу курсанта, совершенствовать контрольно-оценочные функции.

В автоматизированных мультимедийных обучающих системах, которые разрабатываются с помощью программистов, заранее подобран определенный учебный материал (тексты, упражнения), определены принципы его подачи, составлен

обучающий сценарий, реализованный в виде программы на каком-либо алгоритмическом языке, заранее определены мультимедиа технологии, применяемые в данной обучающей системе. Работая с обучающей системой, курсант отвечает на вопросы, выполняет задания, приобретая таким образом умения и навыки пользования данным учебным материалом. Преподаватель не может вносить изменения в систему самостоятельно без помощи программиста.

Преподаватель всегда подходит творчески к составлению заданий, предлагая материал не фрагментарно, а плавно переходя от одной работы к другой, становясь, таким образом, автором, создающим свою собственную комплексную программу. Использование этой программы облегчает его подготовку к занятию, а главное, экономит время на занятии.

Использование мультимедиа-технологий, с одной стороны, способствует увеличению эффективности образовательного процесса, делая его более современным и интенсивным, а другой – повышает творческую активность как курсанта, так и преподавателя.

Н.А. Зорина

МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ПРОВЕДЕНИЮ КРИМИНАЛИСТИЧЕСКИХ ИГР С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ

Исходные сведения о деловой игре.

Деловую игру (ДИ) можно рассматривать как статическую и как динамическую модель профессиональной деятельности. С точки зрения статики ДИ – это система ролевых функций и предписаний, подлежащих выполнению для моделирования и исследования возможных взаимоотношений, характерных для определенной профессиональной деятельности.

ДИ – это контролируемая система, так как процедура игры готовится и корректируется. ДИ может быть рассмотрена и как саморегулируемая система. Процесс профессиональной адаптации молодых следователей может складываться из следующих элементов:

- формирования стойкого интереса к специальности следователя;
- накопления положительных стереотипов выполнения типовых профессиональных действий;
- накопления профессионального опыта, т. е. суммы типовых и информационных моделей следственной деятельности;
- формирования стабильных навыков гармоничного профессионального общения с сотрудниками и иными лицами;
- приспособления внутренних возможностей студентов;
- формирования «психологической защиты» от психотравмирующих компонентов профессиональной деятельности.

Профессиональная адаптация – это смещенный из реальной профессиональной деятельности в учебный процесс, в социально-психологический механизм приспособления молодого специалиста к новым условиям профессиональной деятельности, к типовым условиям деятельности трудового коллектива, к изменениям в структуре собственной психофизиологической деятельности.

Механизм деловой игры по криминалистике.

Механизм ДИ – это динамическая сторона события, характеризующаяся взаимодействием участвующих в нем элементов, а также совокупностью состояний и процессов, переживаемых участниками игры.

Функционирование механизма ДИ обусловлено ее структурой. Элементы структуры ДИ выглядят следующим образом: задачи ДИ (демонстрация знаний иностранного языка в связи с выполнением юридических функций), принципы ДИ, методы ДИ и ее модель, состав исполнителей ролей ДИ, сценарий ДИ, система оценок деятельности участников ДИ, документация, система внутренних и внешних связей.

Методика проведения ДИ складывается из комплекса приемов и методов целесообразного, оптимизирующего взаимодействия преподавателя и участников при подготовке и проведении игры.

Названную методику можно представить в виде модели процедуры ДИ, состоящей из стадий, этапов и операций, приемов.

Подготовка модели деловой игры.

Подготовка ДИ – сложная, многоступенчатая процедура, зависящая от ряда субъективных и объективных факторов.

Подготовка модели ДИ может быть представлена в виде алгоритма, состоящего из последовательных этапов и входящих в них операций. Этапом можно считать набор операций, характеризующихся своими задачами, целями и результатами. Операция по подготовке игры – это однородная, логически обусловленная часть этапа, направленная на достижение соответствующих этапу задач, целей и результатов. Любой этап или операция при подготовке ДИ сопряжены с прогнозированием. Каждому этапу прогнозирования соответствует прогнозный фон, представляющий собой совокупность внешних обстоятельств, имеющих значение для объекта прогнозирования.

Главной задачей первого этапа подготовки ДИ является диагностика основных элементов предстоящей игры. Данный этап складывается из пяти операций:

- выбора темы и анализа исходной ситуации для ДИ;
- формирования целей и задач предстоящей ДИ;
- определения структуры ДИ (структура определяется с учетом целей, задач, темы, состава участников и других элементов игры);
- диагностики игровых качеств участников ДИ;
- исследования объективных обстоятельств, влияющих на ход ДИ.

Диагностика личностных качеств участников ДИ позволяет создать игровой ансамбль, в котором исполнители ролей функционируют не автономно, а согласованно, достигая совместно общие цели независимо от ролевых функций.

Подготовка сценария, на основе которого будет проходить игра.

Подготовка сценария представляет собой второй этап подготовительных действий. В него входят следующие операции:

- системный анализ исходной информации, с которой начинается ДИ;
- анализ существующих методик решения поставленной проблемы;
- подготовка сценария ДИ. Сценарий ДИ состоит из блоков информации: о преступлении, подлежащем анализу; об организации игры и содержании действий ее участников; о материальной обстановке игры; качествах участников игры; сред-