

Е.Н. Бэтова

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ИНТЕРАКТИВНОМ ОБУЧЕНИИ СТУДЕНТОВ

Компьютерные технологии обучения представляют собой неотъемлемую часть педагогического процесса. Современный мультимедийный компьютер как носитель компьютерных технологий (представление полноценного цифрового видео, анимация, компьютерные обучающие игры, качественное воспроизведение звука, возможность записи, анализа, воспроизведения и последующего визуального отображения интонации говорящего и многое другое) – это иде-

альный помощник и неотъемлемая составная часть компьютерной технологии обучения иностранному языку.

Принцип активности априори заложен в процесс компьютерного обучения, поскольку инициатором работы за компьютером всегда является пользователь. В условиях использования игровых компьютерных технологий на уроке принцип активности обучаемого трансформируется в принцип интерактивности. Взаимодействие обучаемых с компьютером должно быть интерактивным, т.е. обоюдно активным. Интерактивное взаимодействие играет особую роль при обучении иностранному языку, потому что, во-первых, активные формы взаимодействия вызывают значительно большую заинтересованность, чем пассивные, и, во-вторых, постоянное стимулирование активности обучаемых позволяет значительно повысить объем речевой практики. Активное обучение подразумевает, что обучаемый интенсивно вовлекается в процесс обучения не как пассивный слушатель, а как субъект, способный все больше контролировать процесс обучения и собственную учебную деятельность.

Компьютерное общение охватывает всех студентов группы, определяет мотивацию учения и создает положительный эмоциональный настрой. Диалоговая форма обучения позволяет в режиме реального времени осуществлять обратную связь, корректировать познавательную деятельность студентов.

В рамках интерактивного диалогового режима учебного общения особое значение имеет методика игрового обучения, которая придает активный характер познавательной деятельности обучаемых. Компьютерные варианты учебных игр могут быть использованы на различных этапах практического занятия согласно изучаемому материалу и учебным задачам, а также выступать в качестве самостоятельных игровых тренингов.

Исключительно эффективным является использование учебных мультимедиа-программ, в которых студенты могут управлять виртуальным персонажем, отождествляя с ним себя.

Таким образом, познавательная деятельность студентов активизируется за счет огромных возможностей компьютерных технологий.