

ПІДГОТОВКА МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ІНОЗЕМНИХ МОВ ДО СТВОРЕННЯ ІНТЕРАКТИВНИХ НАВЧАЛЬНИХ МАТЕРІАЛІВ У СЕРЕДОВИЩІ SCRATCH

Галузь вивчення іноземних мов дає широкий простір для співтворчості викладачів та учнів щодо розвитку мовних навичок, комунікації, співробітництва із використанням середовища Scratch. Визначено дидактичні можливості середовища Scratch у викладанні іноземних мов. Описано сутність технології реміксу стосовно середовища Scratch. Розширено програму та навчальне забезпечення курсу "Методика застосування комп'ютерної техніки у викладанні іноземних мов" за рахунок блоку "Технологія створення інтерактивних навчальних матеріалів у середовищі Scratch".

Ключові слова: інформаційні технології, Scratch, викладання іноземних мов, проект, технологія реміксу.

Середовище Scratch було створено в 2007 році в Массачусетському технологічному інституті. Мета проекту – "допомогти дітям у розвитку креативного мислення". За допомогою Scratch учні можуть створювати інтерактивні історії, ігри, анімації, симуляції; вони вчаться креативно думати, працювати в співробітництві. Галузь вивчення іноземних мов дає широкий простір для співтворчості викладачів та учнів щодо розвитку мовних навичок, комунікації, співробітництва із використанням середовища Scratch.

Середовище Scratch розроблюється та підтримується групою дослідників "Lifelong Kindergarten Group" (дитячий садок довжиною в життя) з MIT: Resnick M., Maloney J., Monroy-Hernandez A., Rusk N., Eastmond E., Brennan K., Millner A., Rosenbaum E., Silver J., Silverman B., Kafai Y [8-10]. Головним популяризатором ідей Scratch в Росії є Є. Д. Патаракін [4]. Позанавчальна діяльність школярів у середовищі програмування Scratch розглядається в навчально-методичному посібнику В. Г. Риндак, В. О. Дженжера, Л. В. Денисової [5]. В Україні Scratch у 2013-2014 рр. запропонований для використання в молодших класах як середовище пропедевтики курсу програмування. На жаль, великий дидактичний потенціал середовища Scratch виявився майже не затребуваним в Україні у підготовці майбутніх вчителів іноземної мови.

Мета статті: виділити дидактичні можливості середовища Scratch щодо викладання та вивчення іноземних мов, розробити навчально-методичне забезпечення для підготовки майбутніх учителів іноземних мов до створення інтерактивних навчальних матеріалів в середовищі Scratch.

Один з головних розробників Scratch Міч Резник розповідає, як у пошуках вітальної картки для своєї мами зайшов на сайт Скретч і потім просто надіслав їй перелік проектів на цю тему. І її реакція була – "я пишаюсь, що мій син створив середовище, яке дозволяє багатьом дітям виразити себе".

Аналіз наукових джерел [4-10] та власний досвід роботи в середовищі Scratch [3] дозволяє виділити наступні дидактичні можливості середовища Scratch щодо викладання та вивчення іноземних мов.

Інтерфейс середовища реалізований більш ніж 50 мовами, отже і учень, і викладач можуть обрати для створення проекту ту мову, яка вивчається.

Середовище Scratch спрямовано на розвиток творчого потенціалу учнів і студентів шляхом створення ними візуальних проектів, серед яких: комікси, інтерактивні ігри, презентації, навчальні програми тощо; усі ці види проектів з успіхом можна застосовувати при викладанні іноземних мов, як в школах, так і у вищих навчальних закладах.

Scratch формує в користувачів так звані навички XXI століття: вільну комунікацію, творче мислення, вміння співробітництва, роботи в команді, системний аналіз, культуру

вільного обміну. Навколо середовища Scratch сформувалась спільнота користувачів [6]. Усі розроблені проекти можуть бути опубліковані на сайті цієї спільноти, обговорюватися (переважно англійською), коментуватися, вільно використовуватися усіма зацікавленими.

Використання Scratch у навчальному процесі підтримує і спільнота викладачів Scratch [7]. У таблиці 1 наведено кількість проектів у спільноті за рівнями освіти (станом на 22.02.12 та 15.01.2013 р.), а на рис. 1 наочно показано галузі знань, до яких належать проекти (серед них більше 200 проектів з галузі "мова, мистецтво мови"), можливий пошук проектів за категоріями.

Таблиця 1.

Розподіл проектів Scratch за галузями знань

Рівень освіти	22.02.2012	15.01.2013
Дошкільна освіта	203	216
Начальна освіта	290	349
Середня освіти	256	315
Вища освіта	238	274
Коледж і університет	258	272
Професіональний розвиток	271	310
Інше	207	223

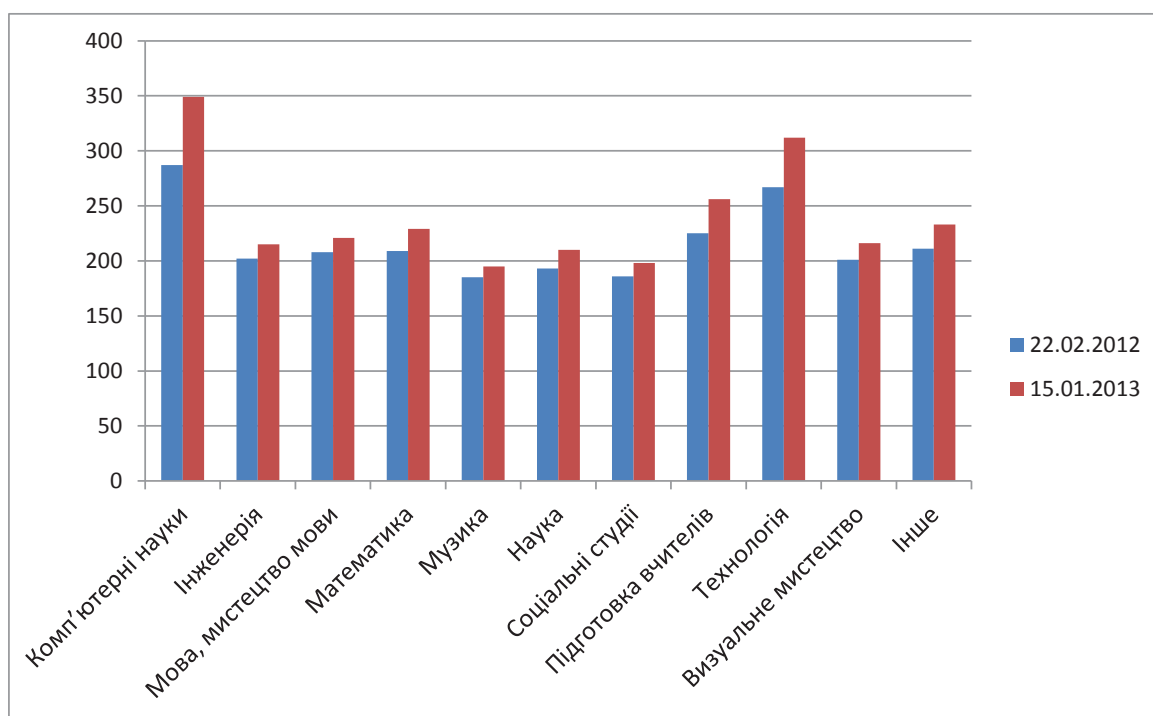


Рис.1. Динаміка росту проектів Scratch за галузями знань.

На рис.2 можна спостерігати позитивну динаміку в мовах проектів.

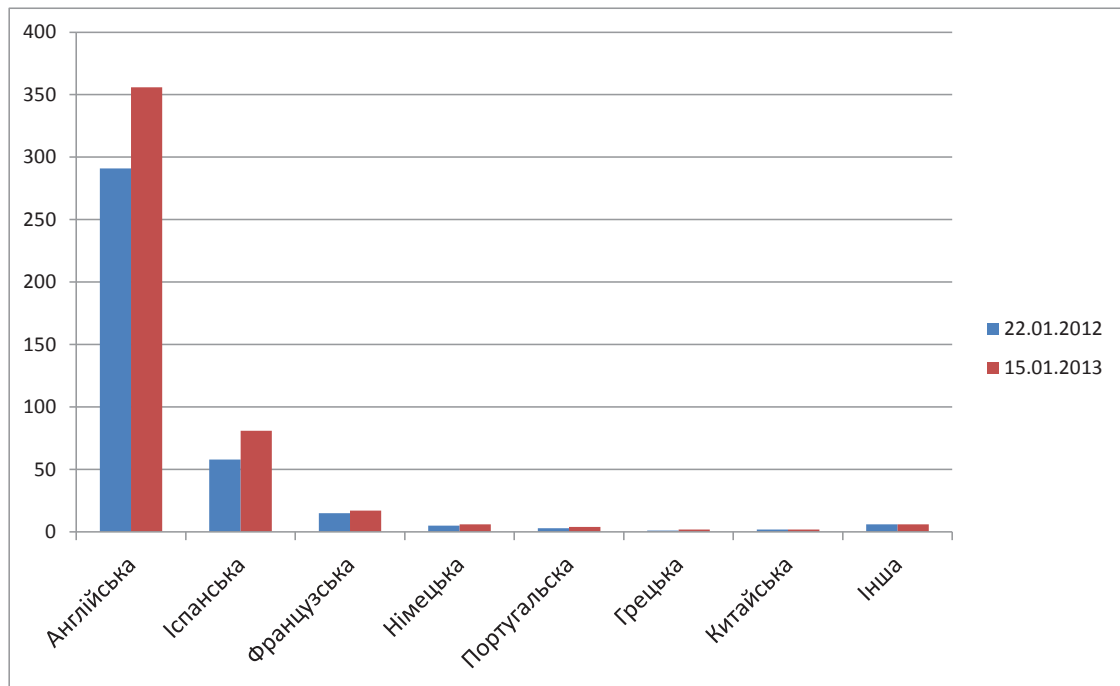


Рис.2. Динаміка зростання кількості проектів Scratch за їх мовою.

Як справедливо зазначає С. Козловський [2], у сучасному світі виникли принципово нові способи творчості: стало можливим створювати твори зусиллями відразу тисяч людей (напр., Linux, і Вікіпедія); поступово стало зникати поняття "закінченість" - з'явилися твори, які постійно поліпшуються і допрацьовуються; кардинально зросла швидкість розповсюдження творів та спростилося створення та розповсюдження їх копій.

Філософія Scratch підтримує усі ці нові способи. У середовищі Scratch існує поняття "реміксу" проектів.

За версією Вікіпедії, ремікс (від англ. Re-mix) — версія музичного твору, скомпонована шляхом "перемішування" декількох частин вихідної композиції, накладення на неї різних звуків, спецефектів, зміни темпу, тональності тощо. Як свідчить аналіз наукових джерел, ремікс зараз розуміється в ширшому сенсі [1; 2; 11].

Згідно з визначенням Ф. Штальдера [11], ремікс – це "метаметод", який охоплює безліч жанрів і творчих підходів та полягає у "створенні нових творів на основі існуючих творів культури або їх фрагментів".

Однією з головних цілей Scratch було надати користувачам можливість завантажити проекти інших користувачів та робити до них ремікси. Щоб зробити ремікс, необхідно завантажити проект, зробити необхідні зміни, опублікувати проект у спільноті з припискою "засновано на проекті...", із посиланням на оригінал.

У Scratch реалізована також так звана ремікс-візуалізація. Ремікс-візуалізація показує, реміксом якого проекту є певний проект, а також усі проекти, що є реміксами даного. Це дозволяє побачити еволюцію проекту (рис. 3).

Дослідники зазначають, що культура реміксу має наступні переваги: ремікси дають студентам можливість спиратися на ідеї, знання та твори інших людей; підсилюють взаємозв'язок між ними, впливають та надихають один одного. Культура реміксу вчить, що творчість і оригінальність не є синонімами [11; 12].

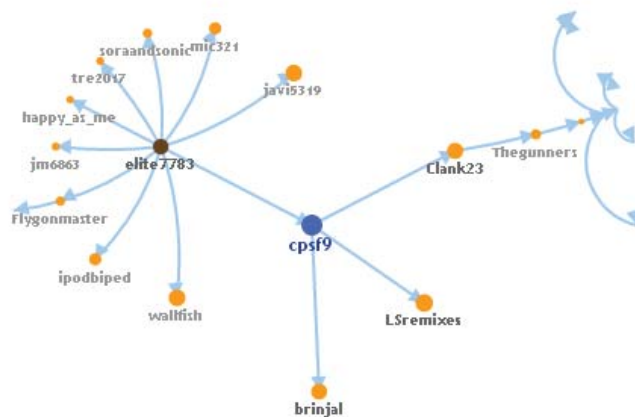


Рис.3. Ремікс-візуалізація проекту.

Разом з тим, перешкодами до формування культури реміксу є наступні положення:

- Студенти стурбовані тим, що інші будуть псувати їх роботу.
- Проблеми плагіату і вкраденої ідеї.
- Іноді код проектів, що завантажуються, занадто важко зрозуміти.
- Як оцінювати роботу-ремікс? Як визначити, що студенти навчаються, а не просто роблять копії проектів інших?

Стратегія, яку обирає педагог у такій ситуації, може включати наступне [12]:

- Попросити учнів зберегти кілька версій своїх проектів.
- Визначити як сайт Scratch оцінює ремікси й оригінали.
- Проводити в класі обговорення того, що означає поняття реміксу, як здійснюється побудова нових творів на ідеях інших людей, використовувати приклади реміксів з культури: літератури, кіно, живопису.
- Розбити складний код на керовані фрагменти.
- Попросити учнів пояснити свою роботу, розповісти, що їх проекти мають робити, і як вони використовували ремікси інших робіт.

Автором розроблено навчально-методичне забезпечення щодо знайомства майбутніх учителів іноземної мови із середовищем Scratch та створення в ньому творчих мовних проектів, яке включає лекції-презентації та інструкції для лабораторного практикуму. За технологією реміксу студентам пропонується розробити мовний проект-діалог (на мові, яку вивчає студент), декілька видів тестів для перевірки знань учнів, реалізувати фрагменти навчальних програм тощо. У таблиці 2 наведено проекти, які можуть бути використані за ремікс-технологією студентами для створення електронних навчальних матеріалів

Таблиця 2.

Мовні проекти для використання за технологією реміксу

Мова	Назва проекту	Посилання
Японська	Soap Bubble - Shabondama	http://scratch.mit.edu/projects/cheddargirl/1837297
Японська	Japanese Hiragana	http://scratch.mit.edu/projects/DrSuper/1466960
Китайська	Ni Hao - A Scratch Course in Chinese (Intro)	http://scratch.mit.edu/projects/BBPUGA/2194021
Німецька	German Colors	http://scratch.mit.edu/projects/goch/1739798
Англійська	Hamlet Reader	
Японська	Translate Your Name Into Japanese!	http://scratch.mit.edu/projects/nitromegamer/2151375
Англійська	Quiz: Which president are you most like?	http://scratch.mit.edu/projects/yogamamajules/46515

Методичне забезпечення було апробовано в навчальному процесі ЛНУ імені Тараса Шевченка в курсі "Методика використання комп'ютерної техніки у викладанні іноземних мов" та підчас занять на курсах підвищення кваліфікації вчителів у Луганському інституті післядипломної педагогічної освіти.

Отже, в результаті проведеного дослідження визначено дидактичні можливості середовища Scratch у викладанні іноземних мов. Розширено зміст курсу "Методика застосування комп'ютерної техніки при викладанні іноземних мов" для майбутніх учителів іноземних мов за рахунок блоку "Створення інтерактивних навчальних матеріалів засобами середовища Scratch". Напрямки подальшого дослідження пов'язані з новою версією середовища – Scratch 2.0, яка очікується незабаром світовою педагогічною спільнотою. Scratch 2.0 в частині своєї функціональності дозволяє працювати з "хмарними" змінними, включає процедури й функції, операції із строками, підтримує широкі зв'язки із соціальними мережами.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Зольфранк К. Ремикс – (не) искусство! [Електронний ресурс] / К.Зольфранк // Goethe-Institut Russland Online-Magazin "Deutschland und Russland". – Октябрь 2012. – Режим доступу: <http://www.goethe.de/ins/ru/lp/kul/dur/dig/rmk/ru10024622.htm>
2. Козловский С. Ремикс-культура / С.Козловский // Goethe-Institut Russland Online-Magazin "Deutschland und Russland". – Октябрь 2012. – Режим доступу: <http://www.goethe.de/ins/ru/lp/kul/dur/dig/rmk/ru10006741.htm>
3. Панченко Л.Ф. Дидактичні можливості середовища Scratch у викладанні іноземних мов / Л. Ф. Панченко, М. Ю. Панченко // Лінгвістичні проблеми та інноваційні підходи до викладання чужоземних мов у вищих навчальних закладах : матеріали V Міжнарод. наук.-практ. конф. – Л. : ЛДУ БЖД, 2012. – С. 150-151.
4. Патаракин Е. Д. Учимся готовить в среде Скретч. – М : Интуит.ру, 2008. – 61 с.
5. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch: учебно-методическое пособие / В. Г. Рындак, В.О.Дженжер, Л. В. Денисова. – Оренбург: Оренб. гос. ин-т. менеджмента, 2009. – 116 с.
6. Спільнота Скретч [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://scratch.mit.edu>
7. Спільнота Скретч-викладачів. – Режим доступу : <http://scratched.media.mit.edu/>
8. Resnick M. Scratch: Programming for All /Resnick M., Maloney J., Monroy-Hernandez A., Rusk N., Eastmond E., Brennan K., Millner A., Rosenbaum E., Silver J., Silverman B., Kafai Y. // Communications of the ACM. – 2009. – 52 (11). – P. 60–67.
9. Resnick M. Mother's Day, Warrior Cats, and Digital Fluency: Stories from the Scratch Online Community [Електронний ресурс] /Mitchel Resnick // Proceedings of Constructionism conference. – Athens, Greece, 2012. – P.1–7. Режим доступу : <http://web.media.mit.edu/~mres/papers/mothers-day-warrior-cats.pdf>
10. Resnick M. Reviving Papert's Dream [Електронний ресурс] /Mitchel Resnick // Educational Technology. – Vol. 52. – No. 4. – P. 42– 46. – Режим доступу : <http://www.media.mit.edu/~mres/papers/educational-technology-2012.pdf>
11. Stalder F. Neun Thesen zur Remix-Kultur [Електронний ресурс] / Felix Stalder. – 2009 . – Режим доступу: http://irights.info/fileadmin/texte/material/Stalder_Remixing.pdf
12. Remix [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://wiki.scratch.mit.edu/wiki/Remix>

Панченко Л.Ф.

ПОДГОТОВКА БУДУЩИХ УЧИТЕЛЕЙ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ К СОЗДАНИЮ ИНТЕРАКТИВНЫХ УЧЕБНЫХ МАТЕРИАЛОВ В СРЕДЕ SCRATCH

Выделены дидактические возможности среды Scratch в преподавании иностранных языков. Описана сущность и использование технологии ремикса в среде Scratch. Расширена программа и учебное обеспечение курса "Методика применения компьютерной техники в преподавании иностранных языков" за счет блока "Технология создания интерактивных учебных материалов в среде Scratch".

Ключевые слова: информационные технологии, Scratch, преподавание иностранных языков, проект, технология ремикса

Panchenko L.F.

THE PREPARATION OF FUTURE FOREIGN LANGUAGES TEACHERS TO CREATION OF INTERACTIVE EDUCATIONAL MATERIALS IN SCRATCH

Didactics possibilities in the teaching of foreign languages with Scratch-environment are selected. The remix technology is described in relation to the Scratch-environment. The program and educational providing of course "Methods of application of computer technique in teaching of foreign languages" is extended with a block "Technology of creation of interactive educational materials in the Scratch".

Key words: information technology, Scratch, foreign languages, design, remix technology

УДК 81'367.623

Хусейн Парлак

**НОВІ ТЕХНОЛОГІЇ В НАВЧАННІ СЛОВ'ЯНСЬКИХ МОВ
(НА ПРИКЛАДІ РОСІЙСЬКОЇ МОВИ)**

У статті розглядаються методи, що направлені на підвищення ефективності навчання російської мови як іноземної та покращення засвоєння знань, отриманих при вивченні слов'янських мов (на прикладі російської мови), із застосуванням новітніх інформаційних технологій.

Ключові слова: навчання російської мови, слов'янські мови, сучасні методи та технології навчання, Інтернет-технології.

У сучасний період швидкий розвиток інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ), їх упровадження в навчальний процес, проведення в життя практичних заходів ставить перед викладачами російської мови широкі проблеми визначення цілей і завдань навчання та форм реалізації їх у навчальний процес. Сьогодні в навчальному процесі практика застосування розрізаних програмних засобів ІКТ не дає ефективних результатів. Однією з основних причин цього є те, що такі засоби і технології зазвичай вводяться в систему традиційного навчання. Саме це заважає досягти бажаних результатів. Тому застосування в навчальному процесі ІКТ повинно бути ґрунтовно досліджено в педагогічному аспекті.

У вищих навчальних закладах та загальноосвітніх школах наявні інфраструктури не створені для продуктивного й ефективного управління. Тому створення нової навчальної інфраструктури, що відрізняється від традиційної, є однією з актуальних завдань методичної галузі.

Дедалі все важче стає викликати в тих, кого навчають, інтерес до предмета навчання. Кількість годин, відведених на мову, зменшується, але обсяг мовних відомостей збільшується. Це створює певні проблеми для викладачів-предметників, що пов'язані з мотивацією студентів і учнів до вивчення російської мови. Для того, щоб вирішити цей тип проблем у навчанні мови, з метою підвищення рівня засвоєння знань і формування відповідних умінь та навичок, надання науково-методичної допомоги викладачам у навчальну програму з мови повинні бути включені інтерактивні теми, пов'язані з інформатикою, історією, літературою, географією та іншими предметами; необхідно використовувати інтерактивні завдання, що мають навчальний характер.

Одним з основних критеріїв ефективності якості освітнього процесу є визначення рівня отриманих студентами й учнями знань і вмінь. Якщо раніше в процесі оцінювання знань тих, хто навчається, тести традиційно виконувалися на папері, потім, у період розвитку