

Певнева Инна Владимировна, Гавришина Ольга Николаевна

**ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ СТУДЕНТОВ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ**

В статье рассматриваются возможности использования современных цифровых разработок в обучении иностранному языку в вузе, позволяющие повысить мотивацию студентов к обучению, стимулировать развитие навыков самостоятельного изучения языка, снизить уровень тревожности. Анализируются проблемы и перспективы использования образовательных технологий, основанных на цифровых и мобильных приложениях.

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/2/2015/12-1/37.html](http://www.gramota.net/materials/2/2015/12-1/37.html)

Источник

**Филологические науки. Вопросы теории и практики**

Тамбов: Грамота, 2015. № 12(54): в 4-х ч. Ч. I. С. 139-142. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: [www.gramota.net/editions/2.html](http://www.gramota.net/editions/2.html)

Содержание данного номера журнала: [www.gramota.net/materials/2/2015/12-1/](http://www.gramota.net/materials/2/2015/12-1/)

**© Издательство "Грамота"**

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: [www.gramota.net](http://www.gramota.net)

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: [phil@gramota.net](mailto:phil@gramota.net)

Таким образом, мы выделили два основных типа героя якутской волшебной сказки (пассивного и активного), в зависимости от того, как он достигает своей цели, преодолевает трудности, побеждает противника, обретает свободу, счастье. Также следует отметить, что в редких случаях героя якутской волшебной сказки можно отнести сразу к двум типам героя.

#### Список литературы

1. Алиева А. И. Поэтика и стиль волшебных сказок адыгских народов. М.: Наука, 1986. 280 с.
2. Бараникова Е. В. Бурятские волшебные-фантастические сказки. Новосибирск: Наука; Сиб. отделение, 1978. 280 с.
3. Дьяконова Ю. Н. Якутская сказка (Русско-якутские взаимосвязи). Л.: Наука, 1990. 184 с.
4. Емельянов Н. В. Народные сказки якутов // Якутские народные сказки / сост. В. В. Илларионов, Ю. Н. Дьяконова, С. Д. Мухоплева и др. Новосибирск: Наука, 2008. Т. 27. Памятники фольклора народов Сибири и Дальнего Востока. С. 37-56.
5. Павлова Н. В. Помощники героя в якутской волшебной сказке и олонхо «Ючюгэй Юдьюгюэн, Кусаган Ходжугур» // Филологические науки. Вопросы теории и практики. Тамбов: Грамота, 2014. № 1 (31): в 2 ч. Ч. 2. С. 150-153.
6. Пропп В. Я. Морфология сказки. Изд-е 2-е. М.: Наука, 1969. 168 с.
7. Рукописный отдел ИГиИПМНС СО РАН (РО ИГиИПМНС СО РАН). Ф. 5. Оп. 3.
8. РО ИГиИПМНС СО РАН. Ф. 5. Оп. 13.
9. Сырф В. И. Гагаузская народная волшебная сказка. СПб.: Изд-во РХГА, 2013. 211 с.
10. Хусайнова Г. Р. Башкирские волшебные сказки: поэтика и текстология. Уфа: Гилем; Башк. энцикл., 2014. 216 с.
11. Эргис Г. У. Очерки по якутскому фольклору. Якутск: Бичик, 2008. 400 с.
12. Якутские народные сказки / сост. В. В. Илларионов, Ю. Н. Дьяконова, С. Д. Мухоплева и др. Новосибирск: Наука, 2008. Т. 27. Памятники фольклора народов Сибири и Дальнего Востока. 462 с.; ил.+компакт-диск.
13. Якутские сказки: в 2-х т. / изд. подг. Г. У. Эргис; отв. ред. Л. Н. Харитонов. Якутск: Кн. изд-во, 1964. Т. 1. 309 с.
14. Якутские сказки: в 2-х т. / изд. подг. Г. У. Эргис; отв. ред. Л. Н. Харитонов. Якутск: Кн. изд-во, 1967. Т. 2. 284 с.

#### A PERSONAGE OF THE YAKUT FAIRY TALE

Pavlova Nadezhda Vasil'evna

*Institute of the Humanities and the Indigenous Peoples of the North  
of the Siberian Branch of the Russian Academy of Sciences  
nadya.sanaaya@yandex.ru*

The article aims to identify the role of a fabulous personage who overpowers the antagonist, overcomes the difficulties autonomously or achieves his goal with the help of the other miraculous personages and magic objects. The paper analyzes the image of the Yakut fairy tale personage who depending on the functional meaning can be classified into the two basic types: active and passive. The author examines the certain folklorists' works focused on systematizing the types of fairy tale personages of the different nations.

*Key words and phrases:* personage; Yakut fairy tale; plot; image; personage; assistants of a hero.

УДК 372.881.1

#### Педагогические науки

*В статье рассматриваются возможности использования современных цифровых разработок в обучении иностранному языку в вузе, позволяющие повысить мотивацию студентов к обучению, стимулировать развитие навыков самостоятельного изучения языка, снизить уровень тревожности. Анализируются проблемы и перспективы использования образовательных технологий, основанных на цифровых и мобильных приложениях.*

*Ключевые слова и фразы:* компьютерные технологии; инновационное обучение; иностранный язык; подкасты; медийное мышление; коммуникация; информационные технологии.

**Певнева Инна Владимировна**, к. филол. н., доцент  
*Университет имени Ибрагима Чечена, г. Агры, Турция  
Inna\_nag@mail.ru*

**Гавришина Ольга Николаевна**, к. пед. н., доцент  
*Кемеровский государственный университет  
Olga\_gav52@mail.ru*

#### ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ СТУДЕНТОВ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ<sup>©</sup>

Не так давно у многих студентов часто складывалось впечатление, что преподаватели иностранных языков приравнивают успешное изучение языка к заучиванию текстов, к серьёзному обучению, сосредоточенному на штудировании книг. Однако многие педагоги в настоящее время являются сторонниками увлекательных интерактивных занятий. Авторы данной статьи убеждены, что мотивация учащегося – это ключевой

фактор достижения заинтересованности и успеха в обучении. К сожалению, преподаватели и учителя иностранного языка уделяют недостаточное внимание стимулированию мотивации учащихся. В действительности методику мотивации следует использовать как фундаментальную основу для всех видов деятельности на занятиях иностранного языка.

В статье рассматриваются прошлые и настоящие проблемы и перспективы образовательных технологий, основанных на применении цифровых и мобильных приложений. В начале 1990-х годов исследования в области коммуникации показали, как электронные носители могут быть использованы для улучшения освоения иностранного языка [8; 10]. Большинство ученых пришли к заключению, что использование асинхронного форума для обучения способствует активизации работы студентов [6; 10]. Другие эмоциональные факторы, такие как пониженная тревожность, повышенная мотивация, также были выявлены при использовании синхронных средств [10]. В течение многих десятилетий обучение и изучение иностранного языка было отождествлено с системой постоянного повторения одного и того же материала. На занятиях иностранного языка от обучающихся требовалось повторять и запоминать информацию согласно используемым материалам. Преподавателям иностранных языков в России, которые все-таки хотели бы использовать аутентичные материалы, приходилось привозить их из-за границы и ждать доставки по почте. В 1970-х были разработаны компьютерные технологии и внедрены для обучения языку посредством компьютерных лабораторий. Однако использование этих лабораторий было всё еще сосредоточено на механическом запоминании и грамматических заданиях, подразумевающих постоянное повторение. И только в 1990-х с бурным развитием сети Интернет появились возможности применения компьютерных технологий для обучения иностранному языку и его изучения. С неограниченным и быстрым доступом к подлинным материалам изучаемой культуры посредством Интернета преподаватели иностранных языков теперь могут создавать содержательные задания и контактную среду. Прямой доступ к языку и культуре также расширяет возможности изучения иностранного языка за пределами классических уроков, где единственным источником знаний – это преподаватель. Студентам предоставляется возможность для независимой практики иностранного языка в настоящей и полноценной окружающей среде. В оснащенных интернет-технологиями классах студенты имеют доступ к многочисленным информационным ресурсам на множестве мультимедийных средств. Они способствуют исследованию, сравнению, противопоставлению и развитию знаний об изучаемом языке и культуре. Кроме того, онлайн-коммуникации (дискуссионные форумы и чаты) открывают множество мест, где учащиеся могут практиковать использование изучаемого языка. Например, хорошо продуманный электронный форум создает более спокойное окружение особенно для тех, кто застенчив на обычных занятиях. В такой непринужденной обстановке ученики более активны, что обеспечивает равное участие для всех студентов.

По возможности использования компьютерных средств в образовательной деятельности можно выделить технологии, предназначенные для поиска информации с применением браузеров и различных поисковых систем, технологии для работы с текстами, автоматическим переводом текстов с помощью программ-переводчиков и электронных словарей, для хранения и накопления информации, для коммуникации (*Internet*, электронная почта, *Skype* и т.д.) и для обработки и воспроизведения графики и звука [2].

Однако неограниченный доступ к ресурсам Интернета позволяет активно использовать лингвистические сервисы в качестве методического материала для совершенствования навыков письменной речи. Навыки иноязычной письменной речи обрели в современном мире статус профессионально значимых. Увеличение объемов и темпов обмена информацией выводит письменную коммуникацию на первый план [5].

Кроме того, посредством использования современных технологий обучающимся предоставляется больше возможностей для развития рефлексивного мышления, связанного с изучением и использованием языка (e-mail-сообщение или сообщение для размещения на форуме). В результате данной деятельности студенты способны более обстоятельно применять стратегии обучения [13], способны расширять и улучшать свои навыки к обучению.

Таким образом, систематичность использования на занятиях различных технологий предоставляет обучающимся возможность размышлять и расти как умственно, так и метапознавательно.

Мир мультимедийных сообщений, который прочно вошел в современную жизнь, может помочь достижению успеха в повседневной и академической жизни. Обучающихся привлекают и мотивируют мероприятия, в которых используются образовательные технологии. Однако сами по себе технологии не способствуют активному обучению. Мотивация обеспечивается в том случае, если для поддержки обучения используются актуальные и подлинные материалы (тематические вставки, иллюстрации, аудио- и видеофайлы). Например, мультимедийные презентации, размещенные в сети, и онлайн программы-симуляторы предоставляют простую в использовании и бюджетную подлинную информацию, которую студенты могут исследовать и проверить на практике, применяя собственный опыт. Использование технологий на занятиях способствует снижению тревожности, увеличению деятельности и обеспечению студентов оригинальными материалами. Все это может содействовать большему объему освоения языка и повышению уровня сложности его изучения, а также улучшать навыки критического мышления в соответствии с определенными культурными национальными особенностями.

Тем не менее, учитывая все эти преимущества, внедрение технологий на занятиях по иностранному языку представляет собой некоторые трудности и может привести к негативным последствиям, которые преподаватели должны принимать во внимание. Электронная почта является асинхронным средством общения, и незамедлительный ответ не предполагается. Синхронные средства связи требуют от студентов более высокого уровня владения языком. Проблемы могут возникнуть, например, по причине качества используемого бесплатного программного обеспечения в сети Интернет для проведения видеоконференций. Тем не менее, обучающиеся лучше воспринимают зрительное изображение во время разговора, а не просто звук голоса

вне зависимости от качества картинки. В соответствии с их потребностями, студентов следует обучить использованию данных технологий еще до того, как ожидать от них самостоятельного выполнения домашнего задания. Их необходимо научить работать в новой программе, следует рассказать о любых аспектах, касающихся ее использования. Так, при запуске чата в классе следует попросить студентов представиться и ответить хотя бы на одну реплику одного из своих сверстников (ситуация моделируется в аудитории). Если подобный вид обучения не осуществляется, ученики могут испытать стресс, что только отдалит их от используемых технологий. Однако когда они научатся пользоваться ими должным образом, преимущества от применения технологий будут значительно превышать риски.

Необходимо заметить, что создание аутентичной языковой ситуации с использованием моделирования и поощрения применения изучаемого языка во время работы с технологиями в аудитории осложнено тем, что технологии предполагают более индивидуальное обучение или самообучение. Мобильное обучение – это возможность иметь с собой портативный носитель данных для обучения, чтобы улучшить или освоить определенный навык. В области изучения иностранного языка мобильные материалы могут составляться преподавателями и многократно использоваться на занятиях для увеличения ресурсов. Очевидно, что сеть Интернет является инструментом распределения данных материалов, и наиболее распространенный способ подключения к Интернету – подключение с помощью компьютера, хотя новые технологии позволяют нам подключаться к сети и другими способами. Эти новые веб-технологии включают телефоны, карманные персональные компьютеры, *iPod* и т.д. Данные устройства и их потенциал для мобильного обучения особенно привлекательны и полезны сегодняшним преподавателям и студентам при напряженном графике, переполненном работой и академическими мероприятиями. Многие университеты в настоящее время оборудованы беспроводными точками доступа, которые позволяют любому владельцу устройства, поддерживающего сеть, получить доступ в Интернет, просматривать веб-сайты, смотреть потоковое видео, загружать подкасты или общаться с другими через службы обмена мгновенными сообщениями или чаты, слушать потоковое аудио. Обучение аудированию предполагает работу над двумя функциональными видами речевой деятельности: аудирование в процессе диалогического общения и аудирование связных текстов в условиях опосредованного общения [3].

Термин «подкаст» возник из комбинации двух слов: «под» из *Aynod* (*iPod*) – портативный аудиоплеер компании *Apple*, который проигрывает аудиофайлы, – и «каст» от слова «трансляция» (*broadcast*). Подкасты – это аудиозаписи, которые варьируются по качеству от очень чистых и профессиональных до самодельных. Подкасты создаются относительно легко при использовании бесплатного программного обеспечения, которое можно скачать из Интернета. Некоторые критики утверждают, что подкасты ограничены в своей пригодности в аудитории из-за отсутствия в них интерактивности [6; 8]. Первоначальным назначением подкастов было действительно пассивное прослушивание аудиофайлов. Однако сегодня подкасты интерактивны и активно вовлекают студентов в обучение. Мобильность – это еще одно важное преимущество обучения через подкасты. Например, студент, пропустивший занятие, имеет возможность прослушать обсуждение на уроке, когда ему будет удобно, что также может выступать в качестве дополнения к взаимодействию на уроке.

Термин «блог» был введен Й. Баргером в 1997 для обозначения веб-сайтов, которые постоянно обновляются. Другие производные от этого термина включают понятие блогосферы, которое описывает динамическую сеть блогов и блоггера, автора веб-блога. Хотя нет единого мнения по определению блога, Уард предлагает рабочее определение, которое описывает общее понятие. Блог – это веб-сайт, который постоянно обновляется в хронологическом порядке с самой последней записи в порядке убывания [14]. Его можно сравнить с подобием интерактивного общественного дневника. Обычно блоги ведут хронику индивидуального опыта в определенной сфере. Некоторые блоги, например, подробно рассказывают о различиях между родной страной автора и США. Существуют подтвержденные данные, что ученики более мотивированы к выполнению письменных работ и улучшению их качества, когда им предоставлена аудитория носителей языка [9]. Явное преимущество созданных студентами блогов – это увеличение мотивации и желание сделать качественную работу. К тому же, создание веб-публикации обеспечивает многокультурную аудиторию, которая может взаимодействовать с учащимися с помощью обратной связи, комментариев и предложений относительно содержания публикации. Исследования показали, что студенты испытывают меньше беспокойства, когда они общаются в компьютеризированной среде [7]. Более того, анонимность публикации в Интернете обеспечивает среду распределения с меньшим риском, что предоставляет обучающимся платформу, на которой они могут экспериментировать с языком и повышать свой уровень уверенности. Важно отметить, что чтение блогов способствует развитию навыков критического мышления. Способность критически оценивать опубликованную в электронном виде информацию имеет первостепенное значение для успешного использования Интернета, и преподавателям следует обратить внимание на формирование умения студентов отличать фактические материалы от субъективных мнений. Основной целью формирования критического мышления студентов, не имеющих устойчивых навыков мыслить критически, является расширение мыслительных компетенций для эффективного решения социальных, научных и практических проблем [4].

М. Пренски, всемирно известный писатель в области цифровых игр, назвал сегодняшних школьников цифровым поколением. Основная часть учеников в школах и вузах, рожденных в 1990-х, обладают материальным интеллектуальным восприятием, в отличие от студентов прошлого [11]. Сегодня молодежь с начальной школы и до вуза владеет ноутбуками и интернет-соединением. Статистика показывает, что среднестатистический подросток в Америке каждый день смотрит телевизор более трех часов, тратит полчаса на Интернет и полтора часа играет в видеоигры. В общей сложности, учащиеся смотрят 20 тысяч часов телевидения, играют более 10 тысяч часов в видеоигры, смотрят сотни фильмов в кинотеатрах и просматривают более 400 тысяч телевизионных рекламных роликов, которые представляют собой десятки миллионов изображений.

Внедрение компьютерных технологий в образование дает возможность использовать компьютерные игры в процессе обучения иностранным языкам, что способствует более успешному овладению языковым и речевым материалом на уроках иностранного языка. Многие ученые, занимающиеся методикой обучения иностранным языкам, справедливо обращали внимание на эффективность использования игрового метода с применением компьютера [11; 12]. Это объясняется тем, что в игре проявляются особенно полно и неожиданно способности любого человека. Кроме того, существует мнение, что человеческая культура возникла и разворачивается как игра [1].

Для преподавателей иностранного языка одна из самых больших проблем в обучении языку в аудитории, онлайн или дистанционно – это сохранение мотивации. В реальности мотивы студентов для изучения иностранного языка – это смесь собственных целей и внешних вознаграждений в сочетании с психологическими факторами, такими как страх и желание понравиться. Обеспечение мотивации – это одна из традиционных функций педагога. Причина, по которой компьютерные игры так захватывают, в том, что главная цель производителей этих игр – сохранить увлеченность пользователя. Им нужно сделать так, чтобы игрок возвращался в игру день за днем. Этим измеряется успех разработчиков компьютерных игр. Старбак и Вебстер обнаружили некоторые общие характеристики у людей, увлеченных играми [12]. Часто люди играют на работе в поисках развлечения. Взрослые люди, которые выполняют увлекательные задания, лучше концентрируются и увеличивают свою выносливость. Они настолько увлекаются, что могут пренебрегать другими вещами, такими как долгосрочные цели, неигровые задания и социальные отношения. Игровые задания поощряют творчество. Цифровые игры предоставляют обучающимся уникальный комплекс стимулов, способствующих обучению в различных сферах. В настоящее время преподаватели могут создавать свои собственные адаптированные шаблоны для цифровых игр специально для студентов, изучающих иностранный язык.

Таким образом, обучение, обращенное к цифровым технологиям, предоставляет возможность увлечь студентов, повысить их мотивацию к самостоятельному изучению языка, преодолеть языковой барьер и снизить тревожность, позволяет развить позитивное отношение студентов к изучению иностранного языка, характеризующееся систематичностью учебной работы, удовлетворенностью учебной, высокой оценкой будущей профессиональной деятельности.

#### Список литературы

1. **Захарова И. Г.** Информационные технологии в образовании: учебное пособие для студентов высших педагогических учебных заведений. М., 2003. 112 с.
2. **Подопригорова Л. А.** Использование Интернета в обучении иностранным языкам // Иностранные языки в школе. 2003. № 5. С. 25-31.
3. **Порожняк Н. Ф.** Информационно-коммуникационные технологии в процессе обучения английскому языку в неязыковых вузах // Молодой ученый. 2014. № 9. С. 559-561.
4. **Шакирова Д. М.** Формирование критического мышления учащихся и студентов: модель и технология // Образовательные технологии и общество. 2006. № 4. С. 284-292.
5. **Шамне Н. Л., Шовгенин А. Н. и др.** Использование компьютерных технологий в процессе обучения иностранным языкам // Вестник Волгоградского государственного университета. Серия 6: Университетское образование. 2008. № 11. С. 49-53.
6. **Beauvois M. H.** Computer-Assisted Classroom Discussion in the Foreign Language Classroom: Conversation In Slow Motion // Foreign Language Annals. 1992. № 25 (5). P. 455-463.
7. **Bradley T., Lomicka L.** A Case Study of Learner Interaction in Technology-Enhanced Language Learning Environments // Journal of Educational Computing Research. 2000. № 22 (3). P. 347-368.
8. **Chun D. M., Plass J. L.** Networked Multimedia Environments for Second Language Acquisition. In M. Warschauer, & R. Kern, (Eds.), Network-based language teaching: Concepts and practice. N. Y.: Cambridge University Press, 2000. P. 151-170.
9. **Grabe W., Kaplan R. B.** Theory and Practice of Writing: an Applied Linguistic Perspective. N. Y.: Longman, 1996. 504 p.
10. **Kelm O. R.** The Use of Synchronous Computer Networks in Second Language Instruction: A Preliminary Report // Foreign Language Annals. 1992. № 25 (5). P. 441-453.
11. **Prensky M.** Digital Game-Based Learning. N. Y.: McGraw-Hill, 2001. 442 p.
12. **Starbuck W. H., Webster J.** When is Play Productive? // Accounting, Management, and Information Technology. 1991. № 1 (1). P. 71-80.
13. **Ulitsky H.** Language Learner Strategies with Technology // Journal of Educational Computing Research. 2000. № 22 (3). P. 285-322.
14. **Ward J.** Blog Assisted Language Learning (BALL): Push Button Publishing for Pupils // TEFL Web Journal. 2004. № 3 (1). P. 1-16.

#### DIGITAL TECHNOLOGIES IN FOREIGN LANGUAGE TEACHING

**Pevneva Inna Vladimirovna**, Ph. D. in Philology, Associate Professor  
Ibrahim Cecen University, Agri, Turkey  
Inna\_nag@mail.ru

**Gavrishina Olga Nikolaevna**, Ph. D. in Pedagogy, Associate Professor  
Kemerovo State University  
Olga\_gav52@mail.ru

The article examines the possibilities to use modern digital developments in foreign language teaching at a higher school. The mentioned technologies allow raising students' motivation for teaching, stimulating the development of the autonomous learning skills, reducing the anxiety level. The authors analyze the problems and prospects for the use of educational technologies based on the digital and mobile applications.

*Key words and phrases:* computer technologies; innovative teaching; foreign language; podcasts; media thinking; communication; information technologies.