

## **Компьютерные технологии в проблемном обучении языку**

© кандидат педагогических наук *О. И. Руденко-Моргун, 1999*

Переход от информативных к активным методам обучения – одно из основных направлений современной дидактики. Активные методы обучения, как известно, предполагают развивающие, активизирующие, интенсивные, проблемные, игровые способы организации и управления учебным процессом. При этом знание не прямо сообщается учащемуся, а формируется в результате внешних действий – упражнений, в процессе которых через постановку поисково-проблемных задач осуществляется взаимодействие учащихся со специально организованным содержанием обучения. Такую организацию учебной деятельности обычно называют проблемным, развивающим обучением, «обучением через открытие». Освоение неродного языка больше всего нуждается в подобных формах работы, так как живое человеческое общение – это, по своей сути, непрерывный процесс решения проблемных ситуаций. Очевидно и то, что корректным образом поставленная учебная коммуникативная задача по своей сути является проблемной.

Проблемно-поисковый метод обучения получил в 70-е годы широкое распространение в практике преподавания различных дисциплин. В рамках данной системы разрабатываются различные виды учебной деятельности: проблемные эвристические беседы, проблемное изложение учебного материала, выполнение заданий проблемно-поискового характера. В области преподавания языка, где такая форма обучения, как лекция, отсутствует, и на первый план выступает практическое занятие, число участников которого ограничено, все три вышеперечисленных вида деятельности тесно взаимодействуют, и поэтому всегда рассматриваются в совокупности. Единство практики и теории на уроках русского языка требует от учителя не только организации учебного общения, но и постоянного анализа и обобщения предъявляемых языковых фактов. Поэтому преимущества проблемного обучения для этой дисциплины подчеркивают многие ученые (Г. Г. Городилова, Г. И. Рожкова и др.), и одна из важных задач методики – создание условий для его организации.

Как показывает практика, эта задача еще далека от своего решения. На уроке опытного преподавателя можно увидеть все виды деятельности, направленные на «обучение через открытие» – эвристическую беседу, проблемное объяснение, проблемно-поисковые задания для учащихся-

ся: учитель сам разрабатывает систему вопросов и заданий, учитывая индивидуальные особенности своих учеников. Таким образом, результат напрямую зависит его квалификации. С другой стороны, эта форма обучения требует больших интеллектуальных усилий и со стороны учащегося, поскольку учитель в данном случае выступает только как консультант, в тесном сотрудничестве с которым ученики ищут решение, а не как наставник, предлагающий его в готовом виде.

Кроме того, следует отметить, что преодолеть трудности в создании объективной проблемной ситуации для преподавателя значительно проще, чем спрогнозировать следующую за ней субъективную проблемную ситуацию: те интеллектуальные затруднения (всегда индивидуальные), которые будут испытывать учащиеся, и подготовиться к их разрешению. При коллективном обсуждении задачи всегда существует опасность, что некоторые менее активные участники общения либо не до конца понимают смысл задания, либо не подготовлены по разным причинам к усвоению знания в такой форме, либо вообще не способны к партнерству в силу своих психологических особенностей, либо ждут готового ответа, не желая вникать в процесс решения.

Практика обучения показывает, что коллективное обсуждение какой-либо проблемы проходит эффективнее, если предварительно каждый учащийся пытался справиться с задачей самостоятельно. Именно поэтому организация проблемного обучения сводится в итоге к организации эффективной полноценной самостоятельной индивидуальной деятельности учащегося, к управлению этой деятельностью и контролю над ней. Имеется в виду, что преподаватель должен поставить корректную задачу, выделить все возможные трудности, которые могут возникнуть при ее решении, обеспечить студента всеми необходимыми материалами и организовать доступ к ним, указав возможные пути поиска, проконтролировать ход работы.

Всесторонний анализ данного вопроса позволил нам сделать вывод о том, что идеи проблемного обучения достаточно успешно реализуются в компьютерной дидактике, которая располагает набором средств, позволяющих автору дидактического материала моделировать проблемные коммуникативные ситуации (при необходимости с помощью средств мультимедиа приближая их к реальным условиям общения) и поведение в них учеников, предоставлять для обеспечения их деятельности исчерпывающий практический и теоретический материал и, что особенно важно, обеспечивать гибкое управление работой, контролируя как промежуточные стадии обучения, так и конечный результат.

В качестве примера приведем такую компьютерную программу, как «Падежный детектив» (созданную в самом начале развития направле-

ния, почти 10 лет назад), неоднократно описанную в различных исследованиях и достаточно известную специалистам. В ее основе лежит принцип познания языковых и речевых закономерностей русского языка путем выявления их «методом открытий» – не даром жанр программы определен авторами как лингвистическая игра-исследование. С самого начала, в тестовой части программы, перед учащимся, начинающим изучать русский язык и, как правило, не имеющим представления об особенностях русской падежной системы, ставится проблема – собрать разорванную записку, написанную на языке, которого он пока еще не знает, самостоятельно или используя словарь. Как показали многолетние наблюдения, оказавшись в этой ситуации, иностранцы, в подавляющем большинстве имеющие предшествующий опыт изучения европейских нефлективных языков и экстраполирующие его на новую языковую систему, обращаются к словарю и сразу сталкиваются с проблемой: отсутствием на словарной странице искомой формы слова. Так, авторами намеренно организуется «ситуация непонимания», цель которой наглядно продемонстрировать особенности русского формообразования и сориентировать учащегося на их освоение с тем, чтобы решить задачу перевода таинственной записки. Не справившись с тестовой частью программы, учащийся обращается за помощью к компьютерному учителю – «знатоку русского языка доктору Граммеру», шесть уроков которого должны помочь ему собрать и перевести записку.

Рассмотрим, как организованы в данном компьютерном курсе, ориентированном на «обучение через открытие», этапы предъявления и закрепления учебного материала, чтобы показать, что даже в то время, до эпохи мультимедиа, с помощью компьютера можно было добиться большего, нежели с помощью других известных средств.

Проблемное объяснение нового учебного материала отличается от традиционного, в первую очередь, теми функциями, которые при этом отводятся учителю и ученику. При традиционном способе представления материала («учитель учит ученика») учитель выступает в активной роли носителя и распространителя знания, а роль ученика достаточно пассивна и ограничивается такими видами деятельности, как слушание, чтение, составление конспекта и т.д. При проблемном изложении учебного материала («учитель указывает путь, ученик учится») предполагается, что роли учителя и ученика одинаково активны. Учитель не дает готовую информацию, а ставит задачу, снабжая ее материалами для наблюдения, анализа, сопоставления, обобщения, формулируя задачи таким образом, чтобы заставить учащихся активно включиться в их решение и вместе с учителем найти результат, который и является искомым новым знанием.

Именно таким образом происходит предъявление и закрепление учебного материала в анализируемом компьютерном курсе. «Учитель» в занимательной и доступной форме рассказывает и демонстрирует (для этого привлекается графика, динамика, цвет, т. е. чисто компьютерные средства) об особенностях русской падежной системы и направляет поиск учащихся.

Работа на этапе закрепления также проводится в русле проблемного обучения. Сами по себе тренировочные задания, включенные в курс, представляя собой упражнения на трансформацию и подстановку, не являются проблемными, несмотря на их игровой характер. Но в общей канве интриги, когда они становятся необходимым этапом в решении сложной, многоступенчатой, увлекательной и в то же время практической задачи, они приобретают иной характер. Предшествующая установка меняет ситуацию таким образом, что механическая, рутинная работа становится аналитической. Ни для кого не секрет, что задача считается проблемной тогда, когда предполагает самостоятельный поиск учащимися собственных, индивидуальных путей и способов решения. «Проблемная ситуация – это не просто трудная ситуация, складывающаяся в результате недостаточного знания: она предполагает заинтересованность учащихся, потребность решения, творческий вклад в ее решение»<sup>1</sup>.

По мнению психологов, проблемная постановка коммуникативных и лингвистических задач способствует проявлению творческой активности, ведет к раскрытию внутренних резервов личности, «раскрепощает» учащегося, что так важно для успешного освоения языка. Как показал ряд экспериментов, обучающая роль проблемных задач велика и потому, что путь, пройденный самостоятельно, прочно закрепляется в памяти, и потому, что учебные материалы такого рода обычно вызывают огромный интерес, повышая мотивацию к изучению языка. Работая с компьютерной программой, постепенно восстанавливая записку, учащиеся осваивают основные значения русских падежей и формальные средства их выражения. Эти знания, полученные ими при работе с компьютером на первых уроках русского языка, оказываются прочными и помогают им на последующих этапах освоения падежной системы.

Понятно, что авторы первых компьютерных программ основное внимание уделяли грамматическим явлениям, языку как системе и не могли ставить (в силу недостатка средств) задачу организации проблемного обучения коммуникации. И сейчас мнение, что компьютер прежде всего средство тренировки, весьма распространено. Эту точку зрения до

---

1. Львов М. Р. Словарь-справочник по методике русского языка. М.: Просвещение, 1988. С. 155.

последнего времени разделял и автор данной статьи. Глубокий анализ обучающих возможностей мультимедиа, современных программных продуктов, созданных для других целей, позволил увидеть новые перспективы.

В настоящее время нами разрабатывается проект компьютерного учебника РКИ, в основе которого лежит идея объединения самых последних и несомненно имеющих будущее достижений в области производства мультимедиа игр и в области компьютерной дидактики (интерактивное кино + «виртуальный класс» = виртуальная обучающая среда).

Идея перспективна не только потому, что использует самые передовые компьютерные технологии, но и потому, что ее реализация позволит не на словах, а на деле создать программу, обучающую «через открытие» путем погружения в языковую среду.

Организуя проблемное обучение, авторы вновь прибегают к лингвистической компьютерной игре, но уже к игре коммуникативной, интерактивному фильму в жанре Adventure/Quest.

Сюжет достаточно прост: учащемуся предстоит руководить иностранцем, приехавшим в Россию и неожиданно поставленным перед необходимостью решать серьезную проблему в экстремальных для него условиях (можно говорить только по-русски). Причем добиться успеха невозможно без многочисленных контактов с носителями языка.

Следует отметить, что авторы отнюдь не предлагают снабдить экраны игры постоянными интерактивами типа «Словарь», «Перевод», «Грамматический комментарий», «Упражнения» и т.д. (что так или иначе уже использовалось в обучающих программах) по целому ряду причин:

- это сведет на нет задачу играющего вступить в контакт с персонажами, добиться цели, используя имеющиеся у него знания языка (зачем, если у него есть возможность остановить кадр и перевести слова и выражения);
- не создаст мотивацию к серьезному изучению языка: многие пользователи проигнорируют возможность обращения к грамматическому и тренировочному материалу, так как игровая цель, которая всегда, в силу своей прагматичности, выступает на первый план, может быть достигнута и без этого;
- нарушит атмосферу реальности общения, погружения в языковую и культурную среду. По мнению авторов, особенно ценно то, что проверка владения устной речью будет происходить не путем выбора правильного варианта из написанных или путем впечатывания (только такую форму, по сути проверяющую навыки чтения и письма, к сожа-

лению, можно встретить в существующих программах по русскому как иностранному).

В то же время с задачей сможет справиться каждый, даже начавший изучение русского языка с этой программы, так как в «путеводителе» героя есть «Курсы русского языка» (виртуальный класс). Посещение уроков курсов поможет полностью овладеть всем лексико-грамматическим материалом, который нужен герою фильма-игры, чтобы понять монологи персонажей, принять участие в диалогах, прочитать название улицы, магазина, станции метро, написать записку и т.д. Кроме того, на «Курсах» учащийся познакомится с некоторыми российскими реалиями, без знания которых иностранцу не может чувствовать себя комфортно. Эти знания помогут ему не заблудиться в Москве, правильно пользоваться транспортом и уверенно действовать в непривычных для иностранца ситуациях. Ему будет предложена и культурная программа: посещение исторических мест Москвы, экскурсия в Петербург, по Золотому Кольцу России, посещение театров, музеев, ресторанов, магазинов и т.п. Попасть на курсы можно добровольно или в результате возникновения тупиковой ситуации в игре и пройти обучение как по программе минимум (консультация-урок с последующим возвращением в игру), так и по программе максимум.

Новизна данного проекта заключается в том, что он органически включает обучение всем видам речевой деятельности в структуру интерактивной игры-фильма, где двигателем развития интриги является язык. В модели компьютерного учебника, разработанной авторским коллективом, находит реализацию идея сделать обучение языку проблемным на самом начальном этапе и претворяется в жизнь главное требование современной методики преподавания иностранного языка – требование коммуникативности. Данная работа опровергает весьма распространенное мнение о том, что компьютер – это прекрасное средство тренировки, но не больше.

#### Л и т е р а т у р а

1. *Лернер И. Я.* Проблемное обучение. – М., 1974.
2. *Использование принципа проблемного обучения в преподавании русского языка и общенаучных дисциплин иностранным учащимся / Под ред. Л. Л. Бабаловой.* – М., 1986.
3. *Кулоткин Ю. Н.* Психология обучения взрослых. – М., 1986.