

| E | R | key |
|-------------|-------------|-----|
| head | голова | 1 |
| eye | глаз | 2 |
| mouth | рот | 3 |
| nose | нос | 4 |
| father | папа | 5 |
| mother | мама | 6 |
| uncle | дядя | 7 |
| son | сын | 8 |
| brother | брат | 9 |
| grandfather | дедушка | 10 |
| sister | сестра | 11 |
| grandmother | бабушка | 12 |
| car | машина | 13 |
| Well Done!! | Well Done!! | 14 |

Рис. 2

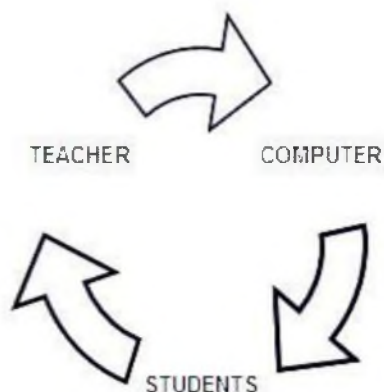


Рис. 3. Добавление слова в словарный диктант

В ЭУИ «Funny English» предложен комплексный подход к изучению теории, практики и контроля знаний, что позволит учащимся овладеть необходимыми знаниями и умениями в процессе изучения английского языка.

Библиографический список

1. М.Е. «Библия Delphi» 2-е изд. БХВ-Петербург, 2009. 800 с.
2. Sandy Jervis, Longman, «Grammar Time level 1». Longman, 2002. С. 76
3. Клеменьева Т. Happy English для 5–6 классов, 4-е изд. М, 1999. 416 с.
4. Пасечная М.В. Прикладные программные средства на уроке английского языка как средство повышения мотивации учащихся. СПб., 2009.

С.В. Мелкомуков

Алтайский государственный университет, Барнаул, Россия

Мобильные устройства как элемент образовательной системы

Мобильные устройства под управлением операционных систем (далее ОС) – iOS, Android, пользуются колоссальным спросом (только Android устройств 28 февраля 2012 г. стало больше, чем 300 миллионов, и каждый день их количество растет примерно на 900 тыс. (данные 11 июня 2012 г.)) [Google., 2012]. Скорее всего, это связано с огромными возможностями, которые открывают выше названные ОС (даже телефон уже давно не только звонит, но и позволяет выполнять довольно тяжеловесные задачи вплоть до офисных программ, игр и декодирования видео высокого разрешения).

Как это можно использовать. Активное применение емкостных дисплеев, многоядерных процессоров ARM с графическими ускорителями в смартфонах и планшетных компьютерах, позволяет использовать эти устройства разнонаправлено. Поэтому рынок программного обеспечения, используемого в них, огромен, и продолжает расти.

На рынке настольных персональных компьютеров давно применяются так называемые обучающие программы. Так почему бы не использовать огромный рынок пользователей мобильных устройств в образовательных целях?! Сейчас уже трудно найти человека, который не использовал бы свой современный смартфон или планшет в развлекательных целях. Но ведь можно при этом получить еще и какую-то практическую пользу в обучении. Действительно, многие родители уже активно используют для развлечения своих детей игры, некоторые из них уже несут образовательный характер (TalkingPierre, MemoryforKids и др.). Кроме того существует огромное множество логических игр, в которые активно играют и взрослые (CuttheRope, Machinarium, WorldofGoo и др.).

Обучение в играх. Процесс обучения по Прусской системе состоит из трех частей, предполагается, что знания, полученные во время базовой подготовки, будут использованы во время общепрофессиональной подготовки, а полученные во время общепрофессиональной, будут использованы в специальной. Каждый из этапов включает в себя: лекции, семинары, лабораторные работы и т.п. Одним из главных недостатков данной системы ее консерватизм. В современном динамично развивающемся мире, получаемые на базовом этапе знания часто становятся менее востребованы, к моменту достижения общепрофессиональной или специальной подготовки. Это связано с тем, что изменение требуемых знаний на высоких уровнях подготовки имеет медленный отклик изменений на более низких.

Часто люди, проходящие базовый этап, уже имеют некоторые знания и опыт, и не видят смысла обучения (скучные лекции, неинтересные семинары, неактуальные лабораторные работы). Причем, часто люди, обучающиеся на одном из этапов, не видят его связи со следующим, что негативно сказывается на качестве образования. Необходим инструмент, который бы обеспечил быструю обратную связь специальной области со знаниями, преподаваемыми во время обучения, связал бы все этапы обучения, и обеспечил дополнительную мотивацию к обучению. Таким инструментом могут стать приложения для мобильных устройств. В частности, игры.

При явном обучении играющий человек осознает факт обучения и самостоятельно использует игру, как инструмент. Емкостные экраны обеспечивают более активно управлять игровым процессом, поэтому появилась возможность развивать реакцию, внимательность во время игры.

Рассмотрим, например, игру On The Leaf [OnTheLeafFree..., 2012], развивающую реакцию и внимательность: игроку необходимо касанием управлять

божьей коровкой и изворачиваться одновременно от четырех движущихся ос, цель игры – продержаться максимальное время. Подобные игры являются общеразвивающими и способствуют обучаемости на всех этапах.

Во время игры также возможно получать сведения в заданной предметной области. Игра должна лишь обеспечивать дополнительную «интересность» мотивирующую к обучению. Примером таких игр могут стать возможные симуляторы физических, химических и других процессов. К примеру, имеем раздел физики – «Оптика» изучаемый в школьной программе.

Лабораторные работы в рамках данного курса имеют строго определенный ход и известными результатами, поэтому можно просимулировать данные работы на смартфонах, это может быть демонстрация распространения света проходящего через систему линз, дифракционные решетки и т.п. Данные игры могут быть тем связующим звеном, который помогает понять, для чего изучается та или иная дисциплина. Также данные игры помогут более красочно и понятно организовать лабораторные работы, таким образом, эти игры могут быть использованы на всех этапах обучения.

В отдельную ветку обучающих программ можно выделить игры, обучающий процесс в которых скрыт фактом самого процесса игры. В одной из серий мультсериала Simpsons, персонаж по имени Барт, с интересом проходит игру, в которой необходимо уничтожить столицы всех штатов, тем самым выучивает их. Необходимо создание таких игр (жанр – «экшн» и «аркада»), чтобы в процессе игры изучаемая информация подавалась скрыто (к примеру, в «3д экшене–стрелялке», можно сделать модификацию оружия основанную на реальных законах физики, химии, и играющий, читая описание того или иного оружия, на самом деле, будет читать действительную теорию). Основными потребителями должны стать родители, передающие игры своим детям. Такие игры могут стать особо актуальными для детей дошкольного возраста и учеников начальных классов.

Есть куда развиваться. Текущая образовательная система далека от идеала, часто информация преподается преподавателями очень «сухо» и неинтересно, а ученики не понимают роль многих дисциплин в их жизни. Обучающие игры на мобильных устройствах (под управлением iOS и Android) могут способствовать решению этих проблем, а при активной помощи государства развитию этих игр, они, возможно, смогут поднять образование на более высокий уровень.

Библиографический список

1. Google Activating 850,000 Android Devices Per Day [Электронный ресурс]: Режим доступа: <http://www.geeky-gadgets.com/google-activating-850000-android-devices-per-day-27-02-2012/>, свободный. Загл. с экрана. Яз. англ.;

2. OnTheLeafFree [Электронный ресурс]: Режим доступа: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.RelaxySoft.OnTheLeafFree>, свободный. Загл. с экрана. Яз. англ.