

## Підсистема вправ для навчання читання англійською мовою учнів основної школи за допомогою мультимедійної комп'ютерної програми

У статті розглядається підсистема вправ для формування вмінь читання англійською мовою учнів основної школи за допомогою мультимедійної комп'ютерної програми. Запропоновано типи і види вправ для формування навичок і вмінь читання англійською мовою в учнів основної школи відповідно до етапів формування вміння читання та наведено приклади вправ.

**Ключові слова:** читання, основна школа, система вправ, мультимедійна комп'ютерна програма.

**Кужель О. М.** Подсистема упражнений для обучения чтению на английском языке учащихся основной школы с помощью мультимедийных компьютерных программ

В статье рассматривается подсистема упражнений для формирования умения читать на английском языке учащихся основной школы с помощью мультимедийных компьютерных программ. Предложено типы и виды упражнений для формирования навыков и умений чтения на английском языке учащихся основной школы соответственно этапам формирования умения читать, приведены примеры упражнений.

**Ключевые слова:** чтение, основная школа, система упражнений, мультимедийная компьютерная программа.

**Kuzhel O.** The system of exercises for teaching reading in English to secondary school learners with the help of multimedia computer program

The article analyses the system of exercises for teaching reading in English of secondary school learners with the help of multimedia computer program. The types and kinds of exercises for forming reading skills in English of secondary school learners according to the stages of forming reading skills have been proposed and examples of exercises have been given.

**Key words:** reading, secondary school, the system of exercises, multimedia computer program.

Особливості навчання читання англійською мовою (АМ) учнів основної школи, які зазначено у Програмі, аналіз методичних і психологічних основ навчання читання АМ учнів основної школи з використанням мультимедійних комп'ютерних програм є основою для обґрунтування підсистеми вправ для навчання читання АМ учнів 5 класу основної школи за допомогою мультимедійної комп'ютерної програми.

Питанню розробки підсистеми вправ для формування навичок і вмінь іншомовного читання приділялася увага багатьох методистів. Праці деяких із них пов'язані з описом способів контролю розуміння прочитаного тексту (Ж. В. Вітковська, О. О. Вейзе,

О. П. Петрашук, І. А. Рапопорт); розкриттям питання індивідуалізації навчання читання (М. С. Бернштейн, В. Н. Жуковський, С. Ю. Ніколаєва); причинами виникнення труднощів читання та шляхами їх подолання (К. І. Онищенко, І. П. Тисячнюк, Ch. Nuttall); можливостями керування процесом розуміння текстів (В.М. Акентьєва, Н. В. Володин, Ю. А. Гапон, З. І. Кличнікова, І. П. Тисячнюк, С. К. Фоломкина, В. В. Черниш, С. І. Шевченко, Є. І. Машбиць, Т. В. Рябова, Л.М. Черноватий, J. Ch. Anderson, C. Wallace). Зовсім мало науковці приділили уваги дослідженню формування навичок і вмінь читання АМ учнів 5 класу. Отже, питання розробки підсистеми вправ для навчання читання АМ учнів основної школи залишається розробленим лише частково. Тому метою статті є характеристика підсистеми вправ для формування навичок і вмінь англійської мови читання, що є основою мультимедійної комп'ютерної програми для навчання читання АМ учнів 5 класу.

Для досягнення цієї мети треба розв'язати такі завдання:

- 1) охарактеризувати мультимедійну комп'ютерну програму;
- 2) визначити рівень інтерактивності мультимедійної комп'ютерної програми;
- 3) дати визначення вправи в мультимедійній комп'ютерній програмі;
- 4) описати вправи для формування вмінь читання учнів 5 класу основної школи, використані у мультимедійній комп'ютерній програмі.

Важливість обґрунтування і створення підсистеми вправ для навчання читання АМ, що лежить в основі мультимедійної комп'ютерної програми, полягає в тому, що вона має забезпечити: добір необхідних вправ, що відповідають характеру навичок і вмінь читання; визначення необхідної послідовності вправ; розташування навчального матеріалу та співвідношення його компонентів; систематичність та регулярність виконання вправ [10].

Мультимедійна комп'ютерна програма розглядається в дослідженні як спеціальний комп'ютерний засіб навчання, що забезпечує подання навчального, методичного та інформаційно-довідкового матеріалів, індивідуалізує процес навчання, забезпечує інтерактивний зворотний зв'язок, контролюючи якість виконання завдань та засвоєння матеріалу, а також

створює сприятливі умови для формування навчальних навичок і вмінь.

Ми визначатимемо *зворотний зв'язок* як зв'язок між комп'ютерним засобом навчання і суб'єктом учіння, який передбачає формування, контроль, оцінку та корекцію мовленнєвих навичок і вмінь того, хто навчається (в нашому випадку – учня 5 класу основної школи), а також здійснює керування його навчально-пізнавальною діяльністю [9].

Значущість інтерактивності зворотного зв'язку полягає в можливості забезпечити навчальний діалог між учнем і мультимедійною комп'ютерною програмою через гнучкість структури подання знань та певну автономію навчальної діяльності учня, що впливає на якість сприйняття учнями навчального матеріалу.

За визначенням поняття інтерактивності, яке пропонує Ю.І. Машбиць, можна стверджувати, що *інтерактивність* в мультимедійних комп'ютерних програмах є їх здатність, як засобу навчання, забезпечити вербальний чи невербальний навчальний діалог між учнем і комп'ютером, у результаті якого здійснюється обмін навчальними матеріалами і результатами його опрацювання [6, с. 16].

Говорячи про рівень інтерактивності зворотного зв'язку у навчанні читання АМ учнів основної школи за допомогою мультимедійної комп'ютерної програми, можна припустити, що вона характеризується можливістю різнопланових реакцій учня, маніпуляції зі статичними й динамічними об'єктами на екрані, використанням мультимедіа та гіпермедіа технологій під час виконання вправ, складною навігацією, але, все-таки, обмеженою можливостями мультимедійної комп'ютерної програми, тобто має *обмежений рівень інтерактивності* [2].

Під „вправою” ми, слідом за І.О. Зимньою, розуміємо багаторазове виконання певних дій, операцій чи видів діяльності з метою засвоєння, яке спирається на розуміння цієї мети та загальної програми дій і супроводжується свідомим контролем та корекцією [5].

Вправа як складова мультимедійної комп'ютерної програми у своїй структурі має три фази: *орієнтовну* (ознайомлення учня з метою завдання, способом та умовами виконання, опорами і формою контролю), *виконавчу* (формування в учня умінь оперувати матеріалом), *контролюючу* (зіставлення одержаних результатів з очікуваними (певними еталонами), які відповідають поставленій меті) [3, с. 35]. Єдина відмінність вправ у мультимедійній комп'ютерній програмі від традиційних полягає в організації останньої фази вправи – контролюючої. Мультимедійна комп'ютерна програма дає можливість контролювати роботу учня миттєво в ході виконання кожної вправи, повідомляючи учневі про правильність виконання, пропонуючи індивідуальний інтерактивний зворотний зв'язок та спрямовуючи його подальші дії.

Відомо, що ефективність методичної моделі навчання можна досягнути лише в тому випадку, коли вправи мультимедійної комп'ютерної програми включені в єдину підсистему. Під терміном „підсистема вправ” розуміємо організацію взаємопов'язаних дій, розташованих у порядку зростання мовних та операційних труднощів з урахуванням послідовності становлення мовленнєвих умінь і навичок та характеру реально існуючих актів мовлення [8].

Підсистема вправ у мультимедійній комп'ютерній програмі повинна бути логічно закінченою структурою, яка відповідає поставленій методичній меті навчання читання АМ учнів основної школи [4, с. 126-132]. При складанні підсистеми вправ враховуватимемо порядок нарощування мовних та операційних труднощів, вид мовленнєвої діяльності, етап становлення умінь, мету засвоєння, матеріал, який вивчатиметься, та способи оволодіння ним.

Одним із завдань нашої статті є опис відповідної підсистеми вправ для формування навичок і вмінь читання АМ учнями основної школи, що відповідає таким вимогам:

- бути адаптованими до індивідуальних особливостей учнів (врахування рівня знань, умінь, навичок, вибору учнями контролюючого чи навчального режимів роботи, можливості заміни швидкості пред'явлення інформації на екрані);
- бути спрямованими на попередження та ліквідацію типових помилок у вживанні мовних одиниць;
- бути ціленаправленими на формування навичок в певному виді мовленнєвої діяльності;
- використовувати технічні можливості персонального комп'ютера (колір, графіку, звук, мультиплікацію);
- реагувати на відповіді учня (повідомлення про правильність відповіді, надання можливості вибору кількох варіантів відповіді, підказка, консультація, тощо);
- організовувати постійний зворотний зв'язок у процесі виконання вправ тренувального характеру;
- оцінювати знання учня (бали, призи, рекомендації, поради);
- статистично обробляти дані про допущені помилки та затрачений на виконання час [1];
- будувати навчальний процес з урахуванням психолого-дидактичних принципів;
- стимулювати пізнавальну активність учнів;
- враховувати раніше набуті учнями знання, вміння, навички;
- стимулювати підвищення рівня мотивації учнів до навчання;
- забезпечити зовнішній і внутрішній діалоги;
- проявляти доброзичливість;
- дозволяти учневі входити й виходити з мультимедійної комп'ютерної програми будь-коли;

- забезпечувати доступ до раніше пройденого матеріалу;
- надавати можливість *on-line* та *off-line* режимів роботи;
- надавати можливість повторної відповіді;
- не потребувати спеціальних знань і зусиль для вводу відповіді;
- сприяти кращому розумінню навчальних матеріалів [6, с. 177-179].

Нами була створена мультимедійна комп'ютерна програма *English through Reading* (автор – Оксана Кужель, технічний розробник – Володимир Кулик) для навчання читання АМ учнів основної школи. Згідно з етапами навчання читання АМ виділяємо вправи для трьох етапів роботи з текстом: вправи для формування навичок і вмінь читання на дотекстовому етапі, вправи для формування навичок і вмінь читання на притекстовому етапі, вправи для формування вмінь читання на післятекстовому етапі. В підсистемі вправ для навчання читання АМ учнів основної школи передбачено нарощування складності вправ та збільшення обсягу матеріалу для відпрацювання операції у складі навички – нарощування контексту (словоформа, словосполучення, речення, текст).

Структурно *English through Reading* складається із шести автентичних художніх фабульних текстів (*Just Be Yourself, Read or Play, Make a Wish, The Lost Cat, Boys Will Be Boys, Serenity*) та підсистеми вправ для навчання ознайомлювального читання АМ. У розробці вправ ми керувалися вимогами до вправ для формування іншомовних навичок і вмінь, розроблених Н.К. Склярєнко [8].

Запропоновані нами вправи містять наступні компоненти: завдання, зразок (факультативно) виконання вправи, контроль виконання вправи. Для вправ характерні такі форми інтерактивного зворотного зв'язку: комп'ютер – учень, комп'ютер – учень – комп'ютер.

Програма має простий і зручний у користуванні інтерфейс. Робота учня розпочинається з реєстрації (прізвище, ім'я, клас, школа) та знайомства із реальними героями спілкування, відомими мультиплікаційними персонажами Уолта Діснея, які вперше з'явилися на екранах ще у 1943 році – Чіпом, Дейлом, Гаєчкою, Рокі і Вжиком. У програмі *English through Reading* ці герої допомагатимуть учням зрозуміти тексти для читання АМ, створюючи цікаву, веселу, інтерактивну атмосферу дружнього спілкування, допомагаючи й надаючи інструкції, поради й підказки. Далі учень повинен вибрати текст для читання і розпочати роботу з ним.

Варто зауважити, що для об'єктивної оцінки роботи учня з *English through Reading* програма враховує кількість часу, затраченого на виконання кожної вправи окремо та усіх вправ комплексу в цілому. Під

час виконання вправ учневі виставляються бали за правильні відповіді, а при помилковій відповіді бали не змінюються, але час на роздуми враховується. При відповіді учневі видаються оціночні репліки. Для правильних відповідей програма містить репліки Perfect! / Correct! / You are right! / It's a very good score. Якщо ж учень не допустив жодної помилки, він отримує Perfect! / Correct! та максимальну кількість балів за одну відповідь – 5, за одну помилку – You are right! / It's a very good score – 4 бали, а за третю спробу – 3 бали. При неправильній відповіді – репліки You are wrong. /Think a little. /Don't be upset. /You will do it better next time. Оціночні репліки вимовляють герої програми, які з'являються на екрані. Якщо учень припустився трьох помилок, йому пропонується допомога – таблиця з довідника.

Розглянемо детальніше вправи на основі тексту *Just Be Yourself*.

**Метою вправ для формування навичок і вмінь ознайомлювального англо-мовного читання на дотекстовому етапі** є підготувати учнів до читання тексту, мотивувати процес читання, зняти лексико-граматичні труднощі сприйняття тексту і полегшити розуміння змісту тексту. Нами використані такі **групи вправ**: вправи для удосконалення навичок техніки читання, вправа для прогнозування змісту тексту, вправа для формування навичок та вмінь читання; **типи вправ**: умовно-комунікативні та комунікативні, рецептивно-репродуктивні та рецептивні вправи; **види вправ**: вправи на ідентифікацію, на диференціацію, на зіставлення лексичних одиниць із зображенням, прогнозування змісту тексту. Останньою вправою із дотекстових є комунікативна установка на сприйняття та розуміння тексту АМ, алгоритм якої включено до рис. 1.



Рис. 1. Алгоритм дій учня на притекстовому етапі

**Вправа 1. "In The Garden"**

**Мета:** удосконалювати фонетичні навички читання і вміння ідентифікувати графеми та співвідносити їх із відповідними фонемами.

**Група вправ:** вправи для удосконалення навичок техніки читання.

**Тип вправи:** умовно-комунікативна, рецептивно-репродуктивна з ігровим компонентом.

**Вид вправи:** вправа на ідентифікацію (vocabulary game).

**Інтерактивна форма виконання:** комп'ютер – учень – комп'ютер.

**Інструкція:** *I have to put the apples into the baskets according to the reading of the vowel letter. Help me, please.*

**Зоровий ряд:** див. рис. 2.



Рис. 2. Зоровий ряд до вправи 1

**Зворотний зв'язок:** учень переміщує слова відповідно до їх вимови у певний кошик. Після вибору учня з'являється оціночна репліка і змінюється кількість балів. Якщо він обирає неправильний варіант, то має змогу повторити спробу. Після другої помилки на моніторі з'являється підказка з фонетичного довідника і пропонується ще раз виконати спробу. При цьому кількість балів, зарахованих учневі, залежить від кількості спроб – чим більше спроб, тим менше балів учень отримує.

**Вправа 2. "Clever Flowers"**

**Мета:** удосконалювати фонетичні навички читання і розвивати вміння диференціювати графеми.

**Група вправ:** вправи для удосконалення навичок техніки читання.

**Тип вправи:** умовно-комунікативна, рецептивно-репродуктивна вправа з ігровим компонентом.

**Вид вправи:** вправа на диференціацію (vocabulary game).

**Інтерактивна форма виконання:** комп'ютер – учень – комп'ютер.

**Інструкція:** *Look! There are some word-flowers in the garden. Let's pick up those which are different from others. Put odd words into the vase.*

**Зоровий ряд:** див. рис. 4.

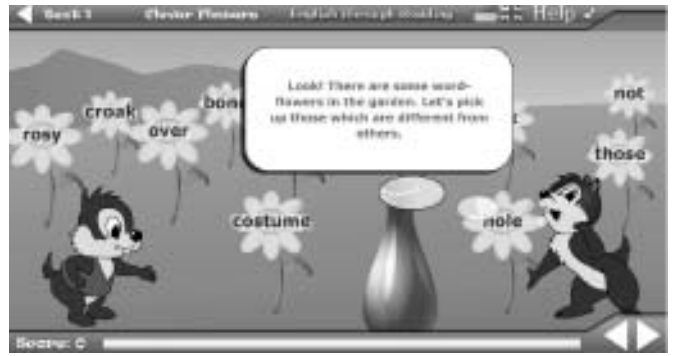


Рис. 3. Інструкція до вправи 2



Рис. 4. Зоровий ряд до вправи 2

**Зворотний зв'язок:** учень вибирає слова відповідно до правил читання і "переносить" їх у вазу. Після вибору учня з'являється оціночна репліка і змінюється кількість балів. Якщо він обирає неправильний варіант, то слово не переноситься і учень має змогу повторити спробу з новим словом. При цьому кількість балів, зарахованих учневі, залежить від кількості спроб – чим більше спроб, тим менше балів учень отримує.

**Вправа 3. "Labyrinth"**

**Мета:** формувати лексичні навички читання через навчання співвідносити лексичні одиниці з їх значенням на рівні словосполучень.

**Група вправ:** вправи для удосконалення навичок техніки читання.

**Тип вправи:** умовно-комунікативна, рецептивно-репродуктивна з ігровим компонентом.

**Вид вправи:** зіставлення лексичних одиниць з їх значенням (зображенням) (matchmaster).

**Інтерактивна форма виконання:** комп'ютер – учень – комп'ютер.

**Інструкція:** *We have some things in our labyrinth. You must find their correct names.*

**Зоровий ряд:** див. рис. 5.

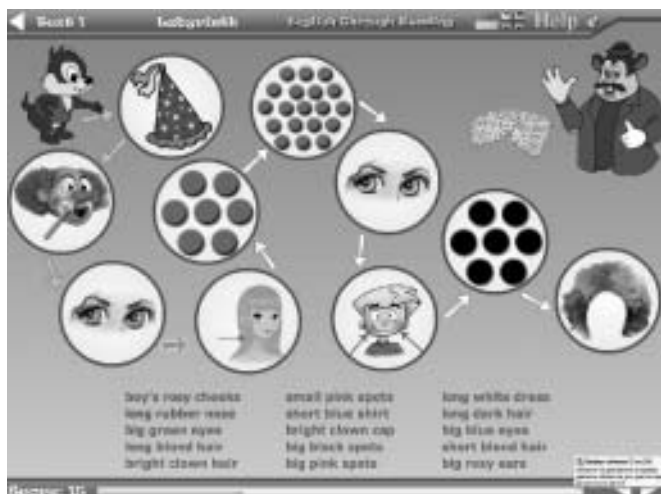


Рис. 5. Зоровий ряд до вправи 3

**Зворотний зв'язок:** учень повинен знайти словосполучення, яке відповідає зображенню предмета в лабіринті і "клікнути" на нього. Після вибору учня з'являється оціночна репліка, змінюється кількість балів, а стрілочка лабіринту вказує на наступне слово. Якщо він обирає неправильний варіант, то має змогу повторити спробу.

#### Вправа 4. "Puzzle"

**Мета:** навчити конструювати речення з окремих слів та налаштувати учнів на зміст тексту, який вони будуть читати.

**Група вправ:** вправи для удосконалення навичок техніки читання і прогнозування змісту тексту.

**Тип вправи:** умовно-комунікативна, рецептивно-репродуктивна вправа з ігровим компонентом.

**Вид вправи:** вправа на прогнозування змісту тексту (sentence construction).

**Інтерактивна форма виконання:** комп'ютер – учень – комп'ютер.

**Інструкція:** *Can you help us to solve this puzzle? Fit together the pieces of the puzzle. If you solve it, we'll read a sentence from the story.*

**Зоровий ряд:** див. рис. 6.

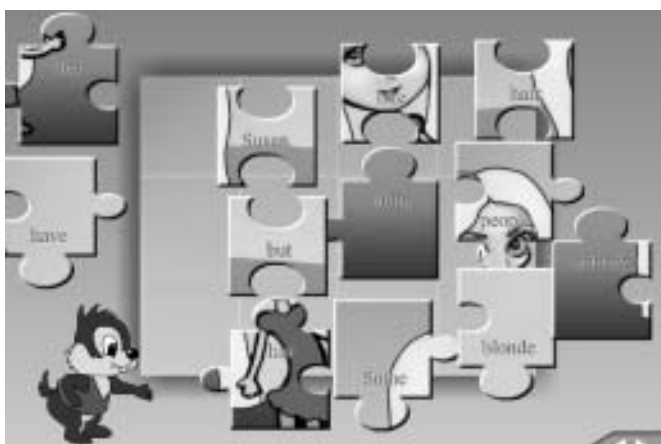


Рис. 6. Зоровий ряд до вправи 4

**Зворотний зв'язок:** учень переміщує малюнки зі словами, які є частинами пазла, щоб скласти речення. Після вибору учня з'являється оціночна репліка, фрагмент пазла стає на правильне місце і змінюється кількість балів. Якщо він обирає неправильний варіант, то має змогу повторити спробу. При цьому кількість балів, зарахованих учневі за цю вправу залежить від часу, затраченого на її виконання. Максимальна кількість балів – 5.

#### Вправа 5. "Who Is the Main Hero?"

**Мета:** налаштувати учнів на читання та розуміння тексту.

**Група вправ:** вправа для формування навичок та вміння читання.

**Тип вправи:** комунікативна, рецептивна з ігровим компонентом.

**Вид вправи:** комунікативна установка на сприйняття тексту в опорі на тест множинного вибору (multiple choice).

**Інтерактивна форма виконання:** комп'ютер – учень.

**Інструкція:** *Please, read the story and then say who the main character is.*

**Метою вправ для формування навичок і вмінь ознайомлювального читання на притекстовому етапі є підготувати учня до сприйняття і розуміння тексту. Нами використана така група вправ:** вправи для формування навичок і вмінь читання, **типи вправ:** комунікативні, рецептивні; **види вправ:** сприйняття текстового повідомлення та вилучення його основного змісту.

У процесі читання для підсилення емоційного впливу тексту учень може включити озвучення тексту диктором-носієм мови або читати текст без аудіо супроводу. Учень також самостійно вибирає швидкість читання, а час зараховується у загальну кількість часу, затраченого на роботу з програмою.

#### Вправа 6. Text

**Мета:** розвивати вміння читати й розуміти основну інформацію тексту.

**Група вправ:** вправа для формування навичок і вмінь читання.

**Тип вправи:** комунікативна, рецептивна вправа з ігровим компонентом.

**Вид вправи:** вправа на сприйняття текстового повідомлення (reading comprehension).

**Інтерактивна форма виконання:** комп'ютер – учень – комп'ютер.

**Інструкція:** *Thank you for a good time. Now read the story and say who the main hero is. I know it is very interesting.*

**Зоровий ряд:** див. рис. 7.

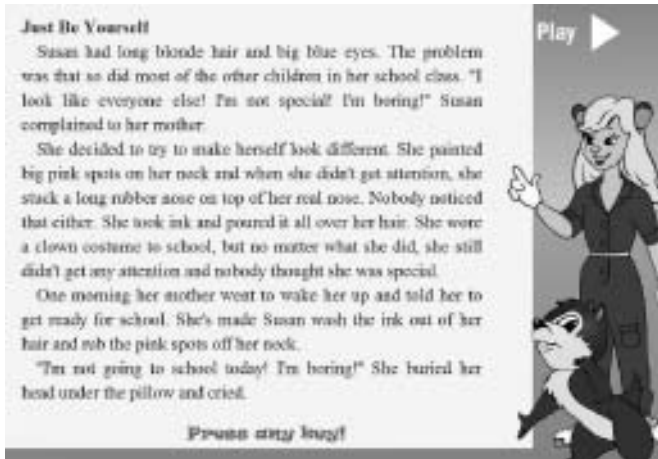


Рис. 7. Зоровий ряд до вправи 6

**Зворотний зв'язок:** учень читає текст. Під час читання тексту учень має можливість за допомогою гіперпосилань скористатися словником, що міститься у програмі, підводячи курсор до незнайомого слова у тексті і двічі «клікаючи» на нього. Якщо учневі незрозуміла граматична конструкція в тексті, він може скористатися граматичним довідником програми. Коли читання завершено, учень повинен натиснути будь-яку клавішу на клавіатурі (див. рис. 8).

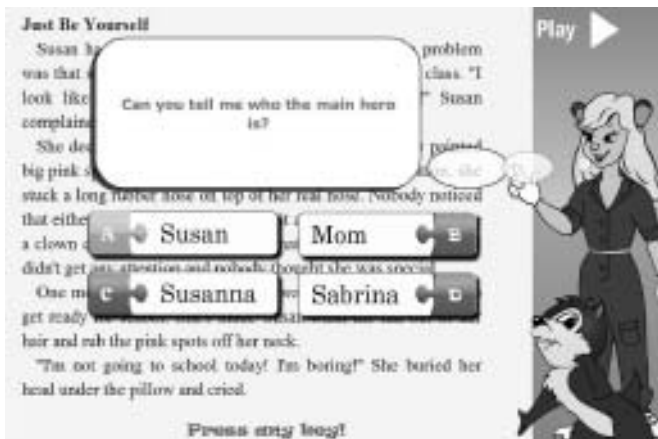


Рис. 8. Зоровий ряд до вправи 7

**Метою вправ для формування вмінь ознайомлювального читання на післятекстовому етапі** є контроль розуміння прочитаного автентичного фабульного тексту. Ієрархічно вправи цього етапу побудовані за принципом наростання труднощів, тобто від простого до складного, і включають такі **групи вправ:** вправа для формування вміння розуміти головну інформацію, вправи для формування вмінь розуміння змісту прочитаного тексту; **типи вправ:** комунікативні, рецептивно-репродуктивні; **види вправ:** тестові завдання на вибір варіантів відповідей із ряду запропонованих, вибір варіантів відповідей із альтернативних запропонованих, перехресний вибір відповідностей із частин речень, впорядкування, відновлення логічної послідовності речень із тексту, підстановку слів (із ряду запропонованих) у текст.

### Вправа 7. "Who Is the Main Hero Of the Story?"

**Мета:** перевірити виконання комунікативної установки на сприйняття тексту.

**Група вправ:** вправа для формування вміння розуміти головну інформацію.

**Тип вправи:** комунікативна, рецептивно-репродуктивна з ігровим компонентом.

**Вид вправи:** вправа на вибір варіантів відповідей із запропонованих (multiple choice).

**Інтерактивна форма виконання:** комп'ютер – учень – комп'ютер.

**Інструкція:** *Read the story and tell me who the main hero is?*

**Зоровий ряд:** див. рис. 14.

**Зворотний зв'язок:** учень вибирає один варіант відповіді із чотирьох запропонованих. Після вибору учня з'являється оціночна репліка і змінюється кількість балів. Якщо він обирає неправильний варіант, то має змогу повторити спробу.

### Вправа 8. "Think And Choose"

**Мета:** розвивати вміння виділяти головну інформацію із тексту.

**Група вправ:** вправи для формування вмінь розуміння змісту прочитаного тексту.

**Тип вправи:** комунікативна, рецептивно-репродуктивна вправа з ігровим компонентом.

**Вид вправи:** вправа на вибір варіантів відповідей із декількох запропонованих (multiple choice).

**Інтерактивна форма виконання:** комп'ютер – учень – комп'ютер.

**Інструкція:** *Please, answer my questions.*

**Зоровий ряд:** див. рис. 9.

**Зворотний зв'язок** відбувається аналогічно вправі 7, а після кожного вибору учня з'являється оціночна репліка, змінюється кількість балів і учень переходить до наступного питання. Якщо він обирає неправильний варіант, то має змогу повторити спробу. Кількість балів, зарахованих учневі, залежить від кількості спроб – чим більше спроб, тим менше балів учень отримує.

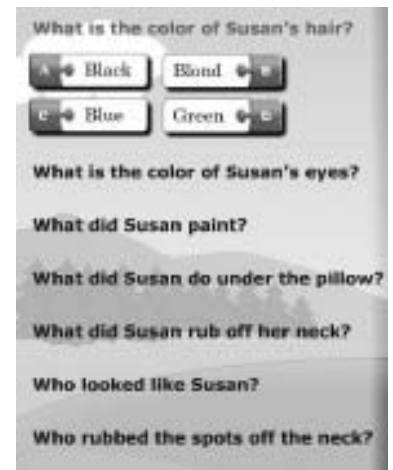


Рис. 9. Зоровий ряд до вправи 8

### Вправа 9. "Am I Right?"

**Мета:** розвивати вміння впізнавати речення, які передають основний зміст прочитаного тексту.

**Група вправ:** вправи для перевірки розуміння прочитаного тексту.

**Тип вправи:** комунікативна, рецептивно-репродуктивна з ігровим компонентом.

**Вид вправи:** вправа на вибір варіантів відповідей із альтернативних запропонованих (true – false).

**Інтерактивна форма виконання:** комп'ютер – учень – комп'ютер.

**Інструкція:** *Read the sentences and choose the correct one.*

**Зоровий ряд:** див. рис. 10.

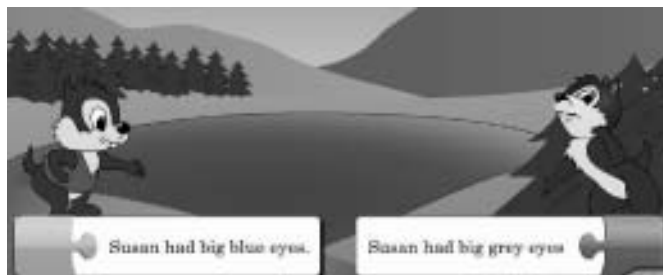


Рис. 10. Зоровий ряд до вправи 9

**Зворотний зв'язок:** пара речень з'являється на моніторі і учень вибирає твердження, яке стосується змісту прочитаного тексту. Після вибору учня з'являється оціночна репліка і змінюється кількість балів. Якщо він обирає неправильний варіант, то йому пропонується інша пара речень.

#### Вправа 10. "Dominoes"

**Мета:** перевірити рівень розуміння окремих речень тексту, які передають основну інформацію.

**Група вправ:** вправи для формування вмінь читання.

**Тип вправи:** комунікативна, рецептивно-репродуктивна з ігровим компонентом.

**Вид вправи:** вправа на перехресний вибір відповідностей із частин речень (matching).

**Інтерактивна форма виконання:** комп'ютер – учень – комп'ютер.

**Інструкція:** *Match the beginning of the sentence to its end.*

**Зоровий ряд:** див. рис. 11.

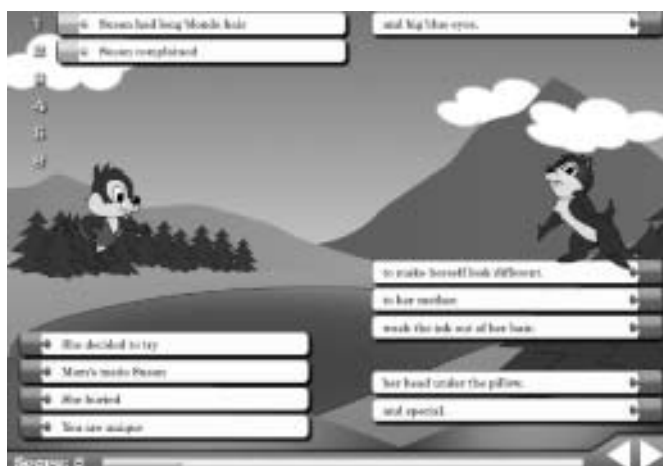


Рис. 11. Зоровий ряд до вправи 10

**Зворотний зв'язок:** учневі пропонується приклад виконання вправи, після якого він повинен перемістити кінцеву частину речення відповідно до його початку. Після вибору учня з'являється оціночна репліка і

змінюється кількість балів. Якщо він обирає неправильний варіант, то має змогу повторити спробу і йому пропонується ще раз виконати спробу.

#### Вправа 11. "Maze"

**Мета:** розвивати вміння визначати логічну послідовність подій у тексті.

**Група вправ:** вправи для перевірки розуміння прочитаного тексту.

**Тип вправи:** комунікативна, рецептивно-репродуктивна з ігровим компонентом.

**Вид вправи:** вправа на впорядкування, відновлення логічної послідовності речень у тексті (rearrangement).

**Інтерактивна форма виконання:** комп'ютер – учень – комп'ютер.

**Інструкція:** *Read the sentences and put them in the correct logical order according to the events in the story.*

**Зоровий ряд:** див. рис. 12.



Рис. 12. Зоровий ряд до вправи 11

**Зворотний зв'язок:** учень повинен поставити речення у логічній послідовності відповідно до змісту тексту. Після вибору учня з'являється оціночна репліка і змінюється кількість балів. Якщо він обирає неправильний варіант, то має змогу повторити спробу. Після другої помилки на моніторі з'являється підказка (див. рис. 13) і пропонується ще раз виконати спробу.

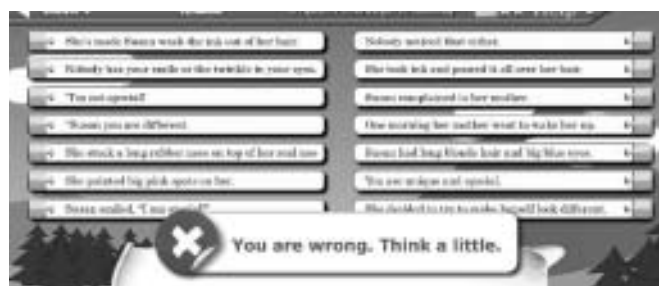


Рис. 13. Реакція на помилкову відповідь учня у вправі 11

#### Вправа 12.

**Мета:** перевірити розуміння учнями тексту як цілісної одиниці.

**Група вправ:** вправи для формування вмінь читання.

**Тип вправи:** комунікативна, рецептивно-репродуктивна з ігровим компонентом.

**Вид вправи:** вправа на підстановку слів (із ряду запропонованих) у текст (gapmaster).

**Інтерактивна форма виконання:** комп'ютер – учень – комп'ютер.

**Інструкція:** *Oh, it's awful. How can Nut read the story? She wants to read the story too. We must restore the text. Please help us to restore the text.*

**Зоровий ряд:** див. рис. 14, рис. 15, та рис. 16.

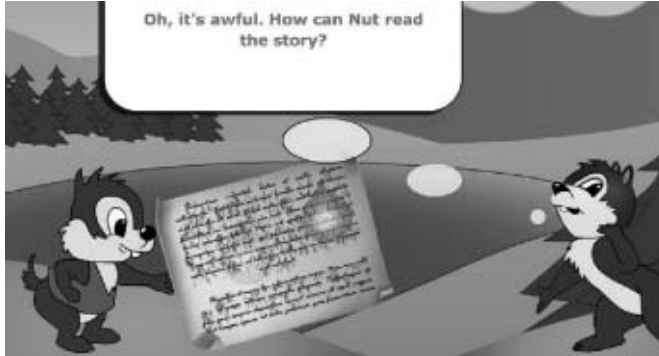


Рис. 14. Зоровий ряд 1 до інструкції до вправи 12.

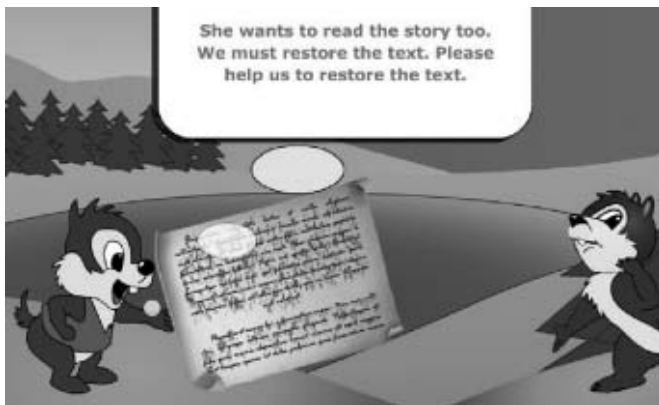


Рис. 15. Зоровий ряд 2 до інструкції до вправи 12



Рис. 16. Зоровий ряд вправи 12

**Зворотний зв'язок:** учень має вставити слова на місці пропусків розмитого тексту, вибираючи їх із списку під текстом. Після вибору учня з'являється оціночна репліка і змінюється кількість балів. Якщо він обирає неправильний варіант, то має змогу повторити спробу. Кількість балів, зарахованих учневі, залежить від кількості спроб – чим більше спроб, тим менше балів учень отримує, як і у всіх попередніх вправах.

Таким чином, ми охарактеризували мультимедійну комп'ютерну програму, дали визначення вправі в мультимедійній комп'ютерній програмі, визначили рівень інтерактивності мультимедійної комп'ютерної програми для навчання читання АМ учнів основної школи, описали підсистему вправ мультимедійної комп'ютерної програми та проілюстрували її прикладами.

Перспективу подальшого дослідження ми вбачаємо в розробці відповідної моделі навчання читання АМ учнів основної школи за допомогою мультимедійної комп'ютерної програми.

## ЛІТЕРАТУРА

1. Асоянц П. Г. Основи методики створення і застосування комп'ютерних програм у навчанні іноземних мов : [навчальний посібник] / П. Г. Асоянц, Г. С. Чекаль, П. І. Сердюков. – К. : КДПІМ, 1993. – 108 с.
2. Вембер В. П. Методичні основи проектування та використання електронного підручника з інформатики для загальноосвітньої школи : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.02 / Вікторія Павлівна Вембер. – К., 2008. – 20 с.
3. Гез Н. И. Система упражнений и последовательность развития речевых умений и навыков / Н.И. Гез // Иностранные языки в школе. – 1969. – № 6. – С. 29–40.
4. Гринюк Г. А. Обучение чтению специальной немецкой литературы на основе разграничения уровней сложности текстов (третий этап неязыкового вуза) : дис. ... канд. пед. наук / Гринюк Галина Аркадьевна. – К., 1978. – 326 с.
5. Зимняя И. А. Психология обучения иностранным языкам / Ирина Алексеевна Зимняя. – М. : Просвещение, 1991. – 222 с.
6. Машбиц Е. И. Психолого-педагогические проблемы компьютеризации обучения: (Педагогическая наука – реформе школы) / Е.И. Машбиц. – М. : Педагогика, 1988. – 192 с.
7. Навчальні програми для загальноосвітніх навчальних закладів і спеціалізованих шкіл із поглибленим вивченням іноземних мов : Англійська мова; Німецька мова; Французька мова; Іспанська мова. 5–9 класи. – К. : Видавничий дім «Освіта», 2013. – 160 с.
8. Скляренко Н. К. Сучасні вимоги до вправ для формування іншомовних мовленнєвих навичок та вмій / Ніна Костянтинівна Скляренко // Іноземні мови. – 1999. – № 3. – С. 3–7.
9. Чекаль Г. С. Інформаційні технології у навчанні іноземних мов / Г. С. Чекаль, Т. І. Коваль // Науковий вісник кафедри ЮНЕСКО КДЛУ: Мова, освіта, культура: наукові парадигми і сучасний світ. – К. : Вид. центр КДЛУ. – Вип. 2. – 2000. – С. 214–218.
10. Шевченко С. І. Особливості навчання читання за допомогою комп'ютерів / С.І. Шевченко // Вісник КНЛУ. Серія «Педагогіка і психологія». – К. : Вид. центр КНЛУ, 2001. – Вип. 4. – С. 216–221.

Отримано 21.02.15