

УДК 81'243-13:61:004.4

Коцюба Роман Богданович

викладач кафедри іноземних мов з медичною термінологією

Тернопільський державний медичний університет ім. І. Я. Горбачевського, м. Тернопіль, Україна

Roma_kotsyuba@ukr.net

ВИКОРИСТАННЯ ВІРТУАЛЬНИХ НАВЧАЛЬНИХ ПРОГРАМ ПРИ ВИВЧЕННІ ІНОЗЕМНОЇ МОВИ ПРОФЕСІЙНОГО СПРЯМУВАННЯ

Анотація. У статті узагальнено досвід створення освітніх веб-ресурсів вищих навчальних закладів. Розглянуто загальні науково-методичні підходи до використання віртуальних веб-орієнтованих освітніх середовищ для вивчення іноземної мови професійного спрямування у вищих навчальних закладах України. Визначено основні дефініції для вивчення мови у віртуальному телекомунікативному навчальному середовищі: постійна наповненість модуля – поступове заміщення елементів віртуального середовища реальним; універсальність представлення – абсолютне «накладання» віртуального телекомунікативного середовища на реальне; ефект прогнозованого очікування – очікувана різниця між реальною і запропонованою динамікою якісних показників по всіх параметрах; представлено інформаційну модель, структуру та ефективність використання віртуальних навчальних програм.

Ключові слова: віртуальне навчальне середовище; іноземна мова професійного спрямування; телекомунікативне середовище.

1. ВСТУП

Постановка проблеми. Сучасне суспільство прямує до набуття рис інформаційного. Як наслідок, змінюються вимоги до всіх сфер життєдіяльності людини. Інформаційне суспільство вимагає нової якості освіти і нової її інтерпретації. Вищі навчальні заклади України запозичили досвід роботи закордонних науковців із цього питання, увівши нову для них дистанційну форму навчання. Але досі існує проблема відсутності систематизованої інформації щодо єдиних вимог, нормативно-правової бази, обміну досвідом впровадження відкритої системи навчання. Її вирішенням може стати створення віртуального інформаційного веб-ресурсу, що міститиме систематизовану й узагальнену інформацію з цього питання, об'єднуючи вже існуючі доробки.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Віртуальна реальність (від лат. *virtus* – потенційний, можливий, і лат. *realis* – дійсний, існуючий) – створюваний технічними засобами світ, який передається людині через його звичні для сприйняття матеріального світу відчуття [5].

Віртуальне середовище (Virtual Environment) дозволяє створити ефект занурення, який є специфічною відмінністю від звичайних систем тривимірної графіки широко доступних на персональних комп'ютерах.

Сучасні системи віртуальної реальності це: візуалізація в реальному часі, взаємодія з 3D-системами створення об'ємних зображень, моделювання, інтуїтивне введення інформації.

Основні пристрої систем віртуальної реальності:

- 1) для вводу інформації (пристрої трекінгу, рукавички);
- 2) для виведення інформації (імерсивні дисплеї, тактильні пристрої, просторовий звук).

Поняття штучної реальності було вперше уведене Майроном Крюгером (Myron Krueger) наприкінці 1960-х. В 1989 році Джарон Лан'єр запропонував сучасний термін "віртуальна реальність" [5; 9; 11].

До систем віртуальної реальності помилково відносять системи 3D-візуалізації, у яких формується високореалістичне зображення (у тому числі стереоскопічне), але відсутня інтерактивність.

Основними ознаками, за якими система 3D-візуалізації може бути віднесена до класу "віртуальна реальність", є:

- 1) система оснащена двонаправленим інтерфейсом (вхід – координати зорових сенсорів, вихід – зображення);
- 2) зображення є стереоскопічним;
- 3) зображення погоджене з координатами зорових сенсорів;
- 4) час відновлення зображення у відповідь на зміну координат сенсорів не перевищує 1/16 с.

Протягом останнього десятиліття інтенсивно розвиваються також системи привнесеної і змішаної реальності (Augmented Reality і Mixed Reality). Функціонування цих систем засновано на точному сполученні на сітківці ока зображень об'єктів реального та віртуального середовищ. Для цього використовуються або напівпрозорі екрани (через які видно реальне середовище), або на непрозорому екрані із зображення, отриманими відеокамерами, і синтезовані комп'ютером.

У статті використовувалися дослідження таких науковців – Белінської О. П., Жичкіної А. Є., Беспалька В. П., Парфірової Т. С., Селевка Г. К., Элліса А., Фотса Дж., щодо створення веб-середовищ для віртуальних форм навчання.

Мета статті. Сучасний стан інформатизації навчального процесу формує проблему дослідження педагогічної ефективності спільного використання предметних і «віртуальних» засобів навчання. Стає актуальним аналіз не лише рівня забезпеченості, але прогнозування подальшої стратегії створення і використання названих засобів у навчальному процесі.

Інтеграція у міжнародний науково-професійний простір вимагає нових інноваційних підходів до вивчення іноземної мови професійного спрямування. Зважаючи на появу з початку 1990-их років програмних технологій віртуальної реальності актуальною є проблема розробки, впровадження та вивчення можливостей віртуальних навчальних програм для іноземної мови професійного спрямування, що становить мету даної роботи.

2. МЕТОДИ ДОСЛІДЖЕННЯ

Віртуальне навчання. Поняття віртуальності застосовується в психології, фізиці, біотехнології, мистецтвознавстві, ергономіці, індустрії розваг і ін. У психології використовуються терміни “віртуальний образ”, “віртуальний об'єкт”. Наприклад, віртуальним об'єктом вважається об'єднання людини і машини. Функції цього віртуального об'єкта не зводяться ні до функцій людини, ні до функцій машини, а сам такий віртуальний об'єкт можливий тільки при взаємодії реальних об'єктів - людини і машини [3]. Дане поняття може бути розвинене і стосовно лексичних одиниць.

Найбільшу популярність сьогодні набув термін “віртуальна реальність” стосовно комп'ютерного моделювання. У даному випадку людина взаємодіє зі штучним тривимірним візуальним чи іншим сенсорним середовищем, роблячи в ній віртуальні дії. Для цього він використовує діалогові пристрої - віртуальний шолом, рукавички або цілий костюм. З їх допомогою людина занурюється в створюване машиною середовище, у якому вона може робити певні дії: переходити в інші кімнати, керувати

об'єктами, які вона бачить у віртуальному середовищі, випробувати різні відчуття від точок візуалізації, які змінюються.

У навчальних цілях віртуальні технології почали застосовуватися ще в 1960-х роках, коли за допомогою спеціальних тренажерів пілоти освоювали способи керування літаком. З 80-х років у США стали створюватися принципово нові системи діалогового керування машиностворюваними образами, насамперед, для рішення задач підготовки військового персоналу. Сьогодні мова йде про створення віртуальної педагогіки і психології, що визначають специфіку освітньої діяльності студентів і педагогів за допомогою мультимедійних, телекомунікаційних і інших електронних засобів навчання і технологій [13].

Питання впровадження віртуальних навчальних програм при вивченні іноземної мови залишається ще не до кінця вивченим.

Віртуальний освітній процес. Для віртуального освітнього процесу характерні наступні ознаки:

- 1) попередня невизначеність даного процесу для суб'єктів взаємодії;
- 2) унікальність для кожного роду взаємодії суб'єктів, у тому числі і з реальними освітніми об'єктами;
- 3) існування тільки протягом самої взаємодії.

Таким чином, основою віртуальних освітніх процесів варто вважати взаємодію реальних об'єктів. У випадку якщо один чи кілька взаємодіючих об'єктів виступають у ролі суб'єктів взаємодії (наприклад, у ролі студента, викладача), та ця взаємодія стає джерелом їхнього віртуального стану, що відрізняється від стану цих же суб'єктів до даної взаємодії [13].

Під віртуальним навчанням розуміється процес і результат взаємодії суб'єктів і об'єктів навчання, який супроводжується створенням ними віртуального освітнього простору, специфіку якого визначають дані об'єкти і суб'єкти.

Існування віртуального освітнього простору поза комунікацією викладачів і студентів неможливе. Іншими словами, віртуальне навчальне середовище створюється тільки тими об'єктами і суб'єктами, які беруть участь в освітньому процесі, а не технічними засобами чи різними посібниками, у тому числі і підручниками. Відзначимо, що традиційне розуміння навчання як передачі студенту деякого обсягу навчального матеріалу, обходиться без обліку взаємодії конкретних особистостей і встановлюється досить об'єктно, у виді заданих для реалізації навчальних стандартів, планів, програм і т.п. Це стосується і вивчення іноземної мови професійного спрямування. Так опанування студентами іншомовних лексичних одиниць суттєво програє без врахування взаємодії з реальними об'єктами.

Віртуальне навчання тісно пов'язане з дистанційним навчанням, але не зводиться тільки до нього. Воно може відбуватися (і відбувається) у звичайній очній взаємодії викладачів, студентів і досліджуваних об'єктів. Дистанційні навчальні технології дозволяють розширити можливості очного навчання, збільшивши взаємну доступність віддалених одне від одного студентів, викладачів, фахівців, а також інформаційних масивів. Основна мета віртуального навчання, як і навчання людини взагалі, - це виявлення і досягнення людиною свого призначення в реальному світі, включаючи його віртуальну складову.

Одержавши навчальні матеріали в електронному і/чи друкованому виді з використанням телекомунікаційних мереж, студент може опанувати іноземну мову вдома, на робочому місці, чи в спеціальному комп'ютерному класі в будь-якій точці України і закордону. Комп'ютерні системи можуть проекзаменувати, виявити помилки, дати необхідні рекомендації, здійснити практичне тренування, відкрити доступ до електронних бібліотек, за лічені секунди знайти потрібну цитату, абзац чи параграф,

главу книги, виділити в ній головне. Навчальні курси супроводжуються ігровими ситуаціями, оснащені термінологічним словником і відкривають доступ до основних вітчизняних і міжнародних баз даних і знань на будь-якій відстані й у будь-який час.

У віртуальній формі навчання стає багатокомпонентною інтелектуальною працею і школою керування інтелектуальною працею, оскільки припускає інтерактивну взаємодію студентів із сукупним (викладачі плюс інші студенти) суб'єктом інформаційного середовища. Середовище стає одночасно предметом інтелектуальної діяльності і її (середовище плюс студент) суб'єктом. Середовище виступає як засіб розширення свідомості і пам'яті людини і стає формою буття індивідуальної свідомості і пам'яті.

Віртуальне телекомунікативне навчальне середовище при вивченні іноземної мови професійного спрямування. Актуальність і ступінь розробки проблеми дослідження ми бачимо в тому, що сучасний менталітет протягом останнього десятиліття закономірно висунув потреби в оновленні системи вищої професійної освіти. Актуальною стає проблема професійної компетенції, що в першу чергу пов'язано із спрямуванням сучасного спеціаліста на оптимальну реалізацію можливостей в будь-якій сфері діяльності. Через це і змінилось ставлення до іноземної мови, практичне володіння якою стає обов'язковою складовою гуманітарної освіти у вузі. Слід відмітити, що поряд із професійною грамотністю постає питання про мовну компетентність тому, що сучасному суспільству потрібні спеціалісти, які володіють, як мінімум, однією іноземною мовою або і більше. Тим не менш навчальні стандарти не в повній мірі дають можливість професійної підготовки таких спеціалістів, які можуть відносно вільно висловлювати свої думки в заданій або дійсній ситуації. Виникає вакуум у спілкуванні і порушується основна функція мови – комунікативна. На наш погляд, цей вакуум спілкування зобов'язане заповнити особливе мовне навчальне середовище, головне призначення якого – бути засобом комунікації, особистого і соціокультурного розвитку студентів, а головне – необхідною умовою підготовки в єдине соціально-професійне середовище. Домінуюче значення, на наш погляд, в процесі підготовки студентів до єдиного соціально-професійного середовища має віртуальне телекомунікативне навчальне середовище.

Першочергово уточнимо поняття «навчальне середовище» у вузькому і широкому аспектах як це запропоновано в роботі [10].

Навчальне середовище у вузькому аспекті – це частина внутрішнього простору, яка заповнена інформаційними ресурсами і включає в себе навчальні технології, моделі і стандарти, спрямовані на забезпечення навчального процесу.

Навчальне середовище в широкому аспекті – це частина внутрішнього простору, яка протистоїть людині в оточеному їй середовищі, заповнена інформаційними ресурсами і включає в себе початкові технології, які виступають як система знань і цінних відносин, практичних навичок і вмінь, сформованих в процесі науки як результат особистого, соціального і професійного розвитку людини в навчальному закладі; сукупність побудованих спеціальним способом за поданим завданням методичних, психологічних, інтелектуальних, інформаційних і практичних дій, операцій, прийомів, кроків учасників навчального процесу, які гарантують досягнення поставлених навчальних цілей і свободу їх свідомого вибору [10].

Аналогічним чином можемо позначити віртуальне навчальне середовище як абстрактний світ, створений у свідомості користувача, подібний до реальної обстановки з допомогою комп'ютерних засобів, мультимедіаопераційних і телекомунікативних засобів. При цьому телекомунікації – особлива система територіально розподілених інтегрованих інформативно-візуальних і комп'ютерних сіток, призначених для забезпечення надійної і захищеної передачі даних між

структурними підрозділами організацій, які мають забезпечити доступ користувачів до єдиних і локальних ресурсів інформаційних систем навчального закладу. Телекомунікативність – спосіб включення суб'єктів навчання у телекомунікативний процес, а особливо процес віртуального спілкування через передачу навчального контенту від головного центру до територіально розподілених дистанційних центрів.

В запропонованому нами віртуальному телекомунікативному навчальному середовищі, в якому ми організуємо підготовку студентів в єдине соціально-професійне середовище на основі дистанційно-модульного підходу при вивченні іноземної мови, важливі наступні дефініції: постійна наповненість модуля, універсальність представлення, ефект прогнозованого очікування.

Постійна наповненість модуля. Під цим поняттям ми розуміємо поступове заміщення елементів віртуального середовища реальним. Це здійснюється з посередництвом інтерактивного навчання (колективні і комп'ютерні тренінги, слайд і відео лекції, фільми, ділові ігри), збільшенням соціокультурного рівня працівників і студентів вузу. Отримуючи комунікативні навички у віртуальному середовищі, студенти переносять їх в реальний навчальний процес, моделюють подібні ситуації під час колективних тренінгів.

Абсолютна ідентичність відтворення. Під цим поняттям ми розуміємо абсолютне 100% «накладання» віртуального телекомунікативного середовища на реальне. При цьому ми беремо до уваги 4 види діяльності – аудіювання, читання, писання, усне мовлення (монолог і діалог). Тим не менш потрібно взяти до уваги одне виключення: накладання отриманих фонетичних навичок не завжди співпадає з мовними навичками носіїв мови.

Універсальність відтворення. Відтворити матеріал можна всюди, незалежно від відстані до головного центру. Це досягається через інформаційну телекомунікативну мультимедійну сітку, яка забезпечує якісне навчання в однаковій мірі як у віддалених районах, так і великих мегаполісах.

Ефект прогнозованого очікування. Під цим поняттям ми розуміємо очікувану різницю між реальною і запропонованою динамікою якісних показників по всіх параметрах: в мовних компетенціях студентів, структурних компонентів моделі: мотиваційної, емоційно-вольової, когнітивної, діяльної, оцінюваної із врахуванням створення для цього необхідних умов із включенням в навчальний процес єдиного віртуального телекомунікативного навчального середовища.

Згідно кваліфікаційних характеристик спеціалістів, які закінчили навчання у вузах, постають наступні основні завдання: спеціаліст повинен вміти самостійно працювати на іноземній мові з спеціальною літературою, каталогами, патентами, зарубіжними журналами по профілю вузу, виділяти нову інформацію і ключові фрагменти тексту, оволодіти навичками і вміти вести розмову із закордонними колегами на професійні теми при участі на міжнародних конференціях. Для виконання всіх цих задач ми використовуємо дистанційно-модульний підхід при вивченні іноземної мови, який, на наш погляд, не тільки забезпечує досягнення кваліфікаційних характеристик, але і готує студента до соціально-професійного середовища.

Навчання студентів в умовах єдиного віртуального телекомунікативного середовища сприяє інтерактивній взаємодії і моделюванню рольових ситуацій, які забезпечують організацію підготовки студентів до єдиного соціально-культурного середовища на основі дистанційно-модульного підходу при вивченні іноземної мови, що є необхідним для швидкої адаптації в професійній діяльності.

Експериментально доведено, що якість засвоєння знань, які передаються опосередковано (через книги, відеофільми, навчальні комп'ютерні програми, інтернет-семінари та ін.), в меншій мірі, не поступаються якістю методам прямих контактів з

викладачем. Це дозволяє використовувати принцип екстериторіальності при виборі професорсько-викладацького складу (ПВС).

Змінюються форми взаємодії викладача і студентів. На заміну традиційним (лекція, семінар, контрольні і тестові роботи) приходять активні форми навчання (рольові ігри, колективні та індивідуальні тренінги, різновиди дискусій та ін.). З'являються можливості партнерства як основи взаємодії викладача і студентів.

Зміна цілей, змісту і форми навчання надає суттєвий вплив на організацію підготовки студентів до єдиного соціально-професійного середовища на основі дистанційно-модульного підходу при вивченні іноземної мови.

Інформаційна модель віртуальної навчальної програми при вивченні іноземної професійної лексики. В структурі інформаційної моделі виділяємо такі складові:

- об'єкти, що представляють поняття іноземної професійної лексики (ті речі, які є необхідними для вивчення мови: лексика, граматики, аудіювання та писання);
- властивості об'єктів (вплив кожного із об'єктів на вивчення іноземної професійної медичної лексики);
- дії, які можна виконати над об'єктами (функції, які можна зробити за допомогою віртуальних навчальних програм, для покращення вивчення об'єктів).

Структура віртуальних навчальних програм при вивченні медичної професійної лексики. Під час вивчення мови професійного спрямування важливо знати термінологію і як її правильно використовувати. Для кращого запам'ятовування і зручності в користуванні віртуальні навчальні програми слід структурувати на такі медико-біологічні та клінічні дисципліни:

- медико-біологічні дисципліни: анатомія, гістологія, біологія, біохімія, фізіологія, гігієна, фізика, медицина катастроф та ін.;
- клінічні дисципліни: хірургія, внутрішня медицина, пропедевтика, онкологія, акушерство та гінекологія, фармацевтична хімія, терапія, неврологія та ін.

Ефективність використання віртуальних навчальних програм при вивченні іноземної професійної лексики. Використання віртуальних навчальних програм при вивченні іноземної професійної лексики має ряд переваг над іншими методиками

- психологічний аспект (під час вивчення іноземної професійної лексики через віртуальні навчальні програми присутність викладача не є обов'язковою, що збільшує концентрацію уваги студента більше до програми і не зумовлює страх в очікуванні відповіді викладача);
- організаційно-методичний аспект (для вивчення мови достатньо комп'ютера і підключення до мережі Інтернет, що становить одну із інноваційних методик вивчення іноземної мови);
- економічний ефект (для користування віртуальними навчальними програмами не потрібно великих коштів, які, наприклад, використовуються для інших методик – оснащення лінгафонних кабінетів і т.п.);
- значення для покращення мовної компетентності (коли студент сам працює з комп'ютером він чує лише правильну вимову слів, в аудиторії – під час практичних занять він часто може чути неправильну вимову, яка дуже часто автоматично запам'ятовується).

3. РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ

У Тернопільському державному медичному університеті ім. І.Я.Горбачевського було створено відділ віртуальних навчальних програм. Завдання цього відділу є створення та впровадження навчального програмного забезпечення для кафедр університету та подальшого використання студентами у навчально-практичній роботі, створення бази віртуальних навчальних програм та апробація та вдосконалення розроблених віртуальних навчальних програм.

Основні функції відділу:

- розроблення навчального віртуального забезпечення;
- моніторинг вже існуючих віртуальних навчальних програм, розроблених іншими ВНЗ;
- вдосконалення створеного віртуального навчального забезпечення;
- розробка віртуальної бази матеріалів для створення навчального матеріального забезпечення;
- впровадження віртуальних навчальних програм в навчальний процес університету;
- подання заяв на реєстрацію авторських прав на розроблювані віртуальні навчальні матеріали.

На даний час створено віртуальні навчальні програми для вивчення лексичних одиниць різних спеціальностей професійного спрямування.

Програмна реалізація віртуальних навчальних програм.

Створення навчальної системи з використанням інструментальних програм звичайно проходить чотири стадії.

1. Розробка сценарію навчальної програми: на цій стадії розробник повинен ухвалити рішення щодо того, який розділ якого навчального курсу він буде переводити в навчальну програму, продумати матеріал інформаційних кадрів, такі питання й варіанти відповідей до них, щоб вони діагностували труднощі, з якими будуть зустрічатися студенти при освоєнні матеріалу, розробити схему проходження програми, систему взаємозв'язків між її окремими кадрами й фрагментами.
2. Уведення в комп'ютер текстів окремих кадрів майбутньої програми, малювання картинок, формування контролюючих фрагментів: питань, варіантів відповідей до них і способів аналізу правильності відповідей. На цій стадії розробникові буде потрібно мінімальне володіння функціями комп'ютера й можливостями введення й редагування, вбудованими в інструментальну програму.
3. Зв'язування окремих елементів навчальної програми в цілісну діалогову систему, установлення взаємозв'язків між кадрами, питаннями й допомогою, остаточне доведення програми.
4. Супровід програми під час її експлуатації, внесення в неї виправлень і доповнень, необхідність яких виявляється при її використанні в реальному процесі навчання.

В середовищі Macromedia Director виділяють три складові: сцена (stage), партитура (score), трупа (cast). Усі зібрані матеріали (текст, фото, відео, графіка) поміщаються у вікно cast(трупа). Елементи вікна cast згідно розробленого сценарію розташовують в партитурі. Кожен елемент партитури відображається на сцені і носять назву спрайти. Партитура складається з каналів, при чому спрайт розміщений в каналі з більшим номером на сцені розташовуватиметься поверх спрайту в каналу з меншим номером. Перших шість каналів партитури є службові, в них можна задавати різні

поведінки спрайтам на тому чи іншому кадрі, добавляти звук, переходи між кадрами, задавати швидкість зміну кадрів чи затримку. Після розміщення спрайтів в партитурі, згідно розробленого дизайну, розташовуємо спрайти на сцені. Використовуючи існуючу бібліотеку поведінок об'єктів, чи створивши власні скрипти на Lingo, застосовуємо поведінки до необхідних спрайтів. Після проведених вище кроків, перевіряємо програму на наявність помилок, компілюємо готовий проект та ще раз тестуємо на працездатність.

4. ВИСНОВКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ ПОДАЛЬШИХ ДОСЛІДЖЕНЬ

1. Запропоновано порядок розробки та впровадження віртуальних навчальних програм при вивченні іноземної мови професійного спрямування.
2. Показано, що використання підходу «віртуальної реальності» сприяє кращому вивченню лексичних одиниць іноземної мови професійного спрямування за рахунок взаємодії з реальними об'єктами.
3. Детально вивчено структуру, ефективність та програмне забезпечення віртуальних навчальних програм.
4. Проаналізовано віртуальне телекомунікативне навчальне середовище при вивченні іноземної мови професійного спрямування.
5. Визначено основні дефініції віртуального телекомунікативного навчального середовища: постійна наповненість модуля, універсальність представлення, ефект прогнозованого очікування.
6. Представлено програмну реалізацію віртуальних навчальних програм.
7. В подальшому планується створення банку навчальних віртуальних програм у веб-середовищі з метою їх вільного використання у вивченні іноземної мови професійного спрямування та поступовий розвиток, реалізація і вдосконалення віртуальних навчальних програм для кращого вивчення іноземної мови.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Ангеловски К. Учителя и инновации: Книга для учителя: Пер. с македон. — М., 1991.
2. Андрианова Г. А. Методика организации обучающей дистанционной конференции // Интернет. Общество. Личность. Международная конференция: Тез. докл. — СПб.: Институт «Открытое общество», 1999. - С. 130 - 132.
3. Белинская Е. П., Жичкина А. Е. Современные исследования виртуальной коммуникации. Проблемы, гипотезы, результаты // Образование и информационная культура. Социологические аспекты. Труды по социологии образования. Выпуск VI / Под ред. В. С. Собкина. — М.: Центр социологии образования РАО, 2000. — С. 395-431.
4. Беспалько В. П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения. — М., 1997.
5. Виртуальный мир. Виртуальная реальность. Технологии и решения. — М. : Компьютер-Пресс, 2000. — 1 электрон. опт. диск (CD).
6. Интернет-технологии в открытом образовании // Материалы семинара. — М.: Изд-во МЭСИ, 2000. - 152 с.
7. Карпенко М.П. Телеобучение. - М. : СГА, 2008. - 800 с.
8. Кларин М.В. Педагогическая технология. — М., 1989.
9. Носов Н.А. Словарь виртуальных терминов / Н.А. Носов // Тр. лаборатории виртуалистики. — М. : Путь, 2000. — Вып. 7. — 80 с.
10. Парфірова Т.С. Навчальні середовища як відкрито-замкнені системи // Вісн. Київськ. ун-ту. Серія: фіз.-мат. науки. — 2009. — № 1. — С. 127–132.
11. Репкин Д. Виртуальная реальность [Электронный ресурс] / Д.Репкин. — Режим доступа : http://www.virtual.ru/virtual_reality.html.

12. Роберт И. В. Современные информационные технологии в образовании: дидактические проблемы, перспективы использования. — М.: Школа-Пресс, 1994. — 205 с.
13. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. — М., 1998.
14. Хуторской А. В. На урок — к дистанционному учителю // Мир Internet. — 2000. — № 8. — С. 26 - 29.
15. Эллис А., Фоутс Дж. Педагогические инновации: Пер. с англ. — М., 1993.

Матеріал надійшов до редакції 12.08.2013 р.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВИРТУАЛЬНЫХ УЧЕБНЫХ ПРОГРАММ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО НАПРАВЛЕНИЯ

Коцюба Роман Богданович

преподаватель кафедры иностранных языков с медицинской терминологией
Тернопольский государственный медицинский университет им. И. Я. Горбачевского, г. Тернополь,
Украина

Roma_kotsyuba@ukr.net

Аннотация. В статье обобщен опыт создания образовательных веб-ресурсов вузов. Рассмотрены общие научно-методические подходы к использованию виртуальных веб-ориентированных образовательных сред для изучения иностранного языка профессионального направления в высших учебных заведениях Украины. Определены основные дефиниции для изучения языка в виртуальной телекоммуникативной учебной среде: постоянная наполненность модуля – постепенное замещение элементов виртуальной среды реальными; универсальность представления – абсолютное «наложение» виртуального телекоммуникативной среды на реальное; эффект прогнозируемого ожидания – ожидаемая разница между реальной и предложенной динамикой качественных показателей по всем параметрам; представлена информационная модель, структура и эффективность использования виртуальных учебных программ.

Ключевые слова: виртуальная учебная среда; иностранный язык профессионального направления; телекоммуникативная среда.

USE OF VIRTUAL EDUCATIONAL PROGRAMS DURING STUDYING OF FOREIGN LANGUAGE OF PROFESSIONAL DIRECTION

Roman B. Kotsyuba

Lecturer of the Department of foreign languages and medical terminology
I. Ya. Horbachevskyy state medical university, Ternopil, Ukraine

Roma_kotsyuba@ukr.net

Abstract. This article summarizes the experience of educational web resources in higher educational establishments. The general scientific and methodological approaches to the use of web-based virtual learning environment for language learning vocational guidance in higher educational institutions of Ukraine are considered. The basic definitions for language learning in a virtual telecommunication learning are defined: constant filling module – gradual substitution of the real elements by the virtual environment; universal representation of the effect of projected expectations – the expected difference between the real and the proposed dynamics of qualitative indicators in all respects. It is presented the information model, the structure and efficiency of virtual learning programs.

Keywords: virtual learning environment; foreign language of professional direction; telecommunicative environment.

REFERENCES (TRANSLATED AND TRANSLITERATED)

1. Angelovski K. Teachers and innovations: Book for teacher: trans. from Macedon. — M., 1991.(in Russian).
2. Andrianova H.A. Methodology of organization of educational distance conference // Internet. Obshchestvo. Lichnost. Miedzunarodnaia konferencija: Tez. dokl. — SPb.: Institut “Otkrytoje obshchestvo”, 1999. — S. 130-132. (in Russian).
3. Belinskaja E.P., Gychkina A.E. Modern discovers of virtual communication. Problems, hypothesis, results // Obrazovanie i informacionnaia kultura. Sociolohicheskiie aspekty. Trudy po sociologii obrazovanija. Vypusk VI / Pod. red. V.S. Sobkina. — M.: Centr sociologii obrazovanija RAO, 2000. — s. 395-431. (in Russian).
4. Beshpalko V.P. Pedagogy and progressive technologies of studying. — M., 1997. (in Russian).
5. Virtual world. Virtual reality. Technologies and solutions. — M.: Kompjuter-Press, 2000. — 1 elektron. opt. dysk (CD) (in Russian).
6. Internet technologies in open education // Materialy seminaru. — M.: Izd-vo MESI, 2000. — 152 s. (in Russian)
7. Karpenko M.P. Telestudying. — M.: SHA, 2008. — 800 s. (in Russian).
8. Klarin M.V. Pedagogical technology. — M., 1989.(in Russian).
9. Nosov N.A. Dictionary of virtual terminology / N.A. Nosov // Tr. laboratoriji virtualistiki. — M.: Put', 2000. — Vyp.7. — 80c. (in Russian).
10. Parfirova T.S. Educational environments as open-closed systems // Visn. Kyjivsk. un-tu. Serija: fiz-mat. nauky. — 2009. - №1. — С. 127-132. (in Ukrainian).
11. Repkin D. Virtual reality. [online] / D. Repkin — Available from: http://www.virtual.ru/virtual_reality.html. (in Russian)
12. Robert I.V. Modern informative technologies in studying: didactic problems, possibilities of use. — M.: Shkola-Press, 1994. — 205 s. (in Russian).
13. Selevko H.K. Modern educational technologies. — M., 1998. (in Russian).
14. Chutorskyj A.V. For lesson — to distance teacher // Mir Internet. — 2000. - №8. — S. 26-29. (in Russian)
15. Ellis A. Fots J. Pedagogical innovations: Per. s angl. — M., 1993. (in Russian)