

9. Genç, Z., Tinmaz, H. "The Perception on Fundamentals of Online Courses: A Case on Prospective Instructional Designers." *European Journal of Contemporary Education*, vol. 15, no. 1, 2016. pp. 163–172.
10. Bart, M. V. "Information and Communication Technologies in Teaching Foreign Languages as a Way to Develop International and Intercultural Links." *Mul'tikul'turnyy Mir: Problemy Vzaimoponimaniya: Materialy Mezhdunarodnoy Nauchno-Prakticheskoy Konferencii*, edited by I. S. Rogozina. Syktyvkar, 2015, pp. 143–149.
11. Gabova, M. A. "University Professor Competences and Their Development in the Field of Distance Learning Technology." *Pedagogicheskaja Informatika*, no. 1, 2017, pp. 62–69.

УДК 378:811(045)

Коняева Л. А.

Кемеровский государственный университет, Кемерово, Россия

ИННОВАЦИОННАЯ ИНТЕРАКТИВНАЯ ВИКТОРИНА КАК ПРИЕМ ФОРМИРОВАНИЯ ВИЗУАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЫ СТУДЕНТОВ ПРИ ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ

В статье освещается актуальная тема формирования визуальной культуры студентов в процессе обучения иностранным языкам с использованием инновационных мультимедийных технологий. В настоящее время совершенно очевидно, что сложившаяся в прошлом система обучения иностранным языкам, единообразная для всех обучающихся, не отвечает современным требованиям жизни. Одним из средств, превращающих обучение иностранному языку в живой творческий процесс и формирующих у студентов визуальную культуру, является использование инновационных приемов, направленных на формирование лингвосоциокультурной компетенции современного студента.

Эффективным приемом формирования визуальной культуры является интерактивный дидактический материал, насыщенный элементами визуализации (красочные иллюстрации, схемы, таблицы, видео-фрагменты и т. д.), активизирующими зрительный анализатор и способствующими четкому восприятию визуальных образов, умению их анализировать, интерпретировать, оценивать, сопоставлять, представлять и создавать на этой основе новые индивидуальные образы.

Цель статьи – обоснование путей эффективного формирования визуальной культуры студентов на примере интерактивной мультимедийной викторины «English Ice-Breakers», созданной с помощью программы FrontPage.

Мультимедийная викторина представляет собой ознакомительный (вводный) урок, проводимый в форме викторины, позволяющий студентам-первокурсникам эффективно формировать визуальную культуру. Нами выявлена прямая зависимость между уровнем сформированности визуальной культуры студентов и более успешной активизацией знаний, полученных первокурсниками в школе. Правильно организованная визуализация дидактического материала способствует повышению самостоятельности мышления студентов, обострению их познавательного интереса, активизации учебной деятельности в целом.

В статье описан алгоритм проведения вводного занятия с использованием интерактивной викторины, выделены особенности реализации новой технологии в учебном процессе на примере дисциплины «Иностранный язык». Принципы визуализации викторины «English Ice-Breakers» как дидактического материала представляют интерес для широкого круга преподавателей. Они могут быть использованы в любых образовательных заведениях инновационного типа, участвующих в решении задач модернизации системы образования, при обучении всем видам речевой деятельности с целью формирования визуальной культуры и успешного межкультурного общения билингвальной или мультилингвальной языковой личности.

Ключевые слова: визуальная культура, инновационные технологии, личностно-ориентированное обучение, студент-первокурсник, иностранный язык.

Сведения об авторе: **Коняева Людмила Александровна**, канд. пед. наук, доцент, Кемеровский государственный университет (г. Кемерово); e-mail: loudmillakoni@mail.ru.

Введение

В мультилингвальном обществе эффективность обучения языкам тесным образом связана с формированием визуальной культуры, от которой во многом зависит эффективность развития лингвосоциокультурной компетенции. В эпоху высоких технологий и инноваций, интенсивного информационного потока, постоянно меняющихся культурных и образовательных ориентиров, на первый план выступает (с учетом компетентностного подхода ФГОС) ценностное освоение действительности, происходят ключевые изменения технических средств преподавания, появляются возможности широкого использования компьютерной техники, коммуникационных средств.

Значительный вклад в исследования механизмов зрительного восприятия внесли российские исследователи Б. Г. Ананьев, Н. А. Бармина, М. М. Безруких, Л. С. Выготский, П. Я. Гальперин, С. М. Даниэль, Е. И. Игнатъев, В. М. Розин и др. Современные инновационные методы преподавания дисциплин, формирующих визуальную культуру студентов, представлены также в работах западных педагогов М. Бартела, Д. Грешперад, Р. Ж. Лерх, А. Л. Макмичела, К. Осборн, М. Расселл, Р. Шнайдера, Р. Шустермана и др.

В статье формирование визуальной культуры студентов рассматривается в связи с использованием гипертекстовых технологий. Традиционно гипертекстовые конструкты ассоциируются с возможностью их широкого использования в самостоятельной работе студентов, однако представленная в данной статье мультимедийная викторина демонстрирует, что с помощью программ для создания гипертекстовых учебников можно скомпоновать урок, предусматривающий формирование визуальной культуры студентов непосредственно на занятии. Визуализация дидактического материала способствует более активному вовлечению студентов в учебный процесс. Она положительно влияет на мотивационную сферу, эффективность коммуникации, формирование лингвосоциокультурной компетенции обучаемых.

Цель исследования – обоснование путей эффективного формирования визуальной культуры студентов-первокурсников в начале обучения в вузе на примере интерактивной мультимедийной викторины «English Ice-Breakers», созданной с помощью программы FrontPage. Викторина-презентация является основным образовательным ресурсом на вводном занятии студентов первого курса лингвистического факультета.

Новизна исследования заключается в том, что формирование визуальной культуры студентов предлагается осуществлять при активном внедрении в образовательный процесс инновационных информационных технологий или отдельных инновационных элементов, как представленная интерактивная мультимедийная викторина «English Ice-Breakers». В первой части статьи рассматриваются толкования основных терминов и преимущества использования визуализации дидактического материала для преподавателя, во второй части представлены особенности интерактивной викторины, цели, задачи, используемые педагогические технологии и алгоритм предъявления заданий викторины «English Ice-Breakers» студентам.

1. Что такое «визуальная культура» и «визуализация»

Визуализация в образовательном процессе вуза является инновационным методом активного, личностно-ориентированного обучения. Современные психолого-педагогические исследования показывают, что формированию визуальной культуры способствует иллюстративность дидактического материала.

По определению С. М. Даниэля, «визуальная культура» – это частная область понятия «культура», развивающая способности восприятия визуальных образов, умение их анализировать, интерпретировать, оценивать, сопоставлять, представлять, создавать на этой

основе индивидуальные художественные образы. Визуальная культура сегодня охватывает такие объекты культуры, как кино, телевидение, фотография, концептуальное искусство, «public art», рисунок, фотография, живопись, театр, видео-арт, реклама, рекламные ролики, дизайн, web-дизайн, видеоигры, мода, граффити и т. д. [1, с. 113].

По мнению антропологов, визуальная культура состоит из четырех элементов. 1. Понятия. Они содержатся главным образом в языке. Благодаря им становится возможным упорядочить опыт людей (форма, цвет, вкус предметов). 2. Отношения. Визуальная культура не только выделяет те или иные части мира с помощью понятий, но также выявляет, как эти составные части связаны между собой – в пространстве и времени, по значению, на основе причинной обусловленности. 3. Ценности. Ценности – это общепринятые убеждения относительно целей, к которым человек должен стремиться. Они составляют основу нравственных принципов. 4. Правила. Эти элементы регулируют поведение людей в соответствии с ценностями визуальной культуры. Ценности не только сами нуждаются в обосновании, но и могут служить обоснованием [2, с. 62].

Визуальное восприятие является наиболее простым видом восприятий человека. Визуально воспринимаемые объекты быстрее формируют ассоциации, что приводит к лучшему запоминанию и усвоению информации. Результатом освоения студентами визуальной культуры можно считать сформированную культуру восприятия зрительных образов, умение их критически осмысливать и оценивать, интерпретировать, сравнивать, создавать новые эстетические художественные образы. Такое понимание визуальной культуры обуславливает высокий уровень общей культуры человека, т. е. «качество и степень выраженности ценностного содержания личности» [3, с. 34].

Таким образом, визуальная культура – новое междисциплинарное направление, возникшее на пересечении философии, теории культуры, социологии и искусствознания, центральной проблемой которого является исследование культурной логики «постмодернистского», «масс-медийного», «визуального» поворота. Это культура грамотного визуального восприятия, опыт визуальных коммуникаций, медиакультура и экранные искусства, ТВ и видео, компьютерный интерфейс и Интернет, фото и т. д., развитие эмоционально-ценностных отношений личности, коммуникации с использованием визуального канала, касающиеся «любых аспектов культуры».

Визуальная культура сегодня становится доминирующей формой «культуры как таковой» [4]. Сформированная визуальная культура у студентов способствует более глубокому и эффективному восприятию и запоминанию дидактического материала, позволяет активизировать когнитивное мышление, острее воспринимать сущность изучаемых явлений, показывает его связь с творческим процессом принятия решений. С помощью визуализации дидактического материала преподаватель может:

- создать мотивацию к овладению иностранным языком как средством общения;
- организовать индивидуальную, групповую и коллективную деятельность студентов;
- конструировать учебное содержание в соответствии с возрастными особенностями обучаемых;
- осуществлять дифференцированный подход;
- организовывать самостоятельную работу обучаемых;
- научить студентов пользоваться словарями, справочниками и другими источниками письменной и устной информации для поиска необходимых значений, расшифровки словарных обозначений;
- развивать творческие и интеллектуальные способности студентов, мышление, память, а также проявлять интуитивные способности [5].

2. Особенности интерактивной викторины

Интерактивная викторина-презентация, насыщенная элементами визуализации: видео- и аудиофрагментами, иллюстрациями, таблицами и схемами, – является инновационным мультимедийным элементом в обучении английскому языку. Викторина выполнена в программе

PowerPoint и снабжена подробными объяснениями и гиперссылками на источники. Представленный материал выстроен в логической последовательности и способствует формированию визуальной культуры, самостоятельного мышления, активности учебной деятельности, развитию познавательных интересов студентов. Преимуществом викторины также является гармоничное сочетание принципа наглядности с принципом абстрактности, принципа научности с принципом доступности, а используемые средства ИКТ в комплексе с визуализацией дидактического материала значительно облегчают усвоение материала.

В процессе формирования визуальной культуры при обучении иностранному языку с применением информационных и коммуникационных технологий особую роль играет интерактивность визуальных средств обучения. Интерактивность обеспечивает студентам и преподавателю в определенных пределах возможность активно с нею взаимодействовать и управлять представлением информации: обеспечивать обратную связь, определять время и последовательность, регулировать содержание интерактивности, широко использовать инновационные технологии проблемного обучения.

Кроме этого, технологии визуализации позволяют интегрировано представить на экране любую аудиовизуальную информацию, статические и анимированные изображения, а также гипертекстовую и видеoinформацию со звуковым сопровождением, реализуя интерактивный диалог студентов с системой и друг с другом. Технологии визуализации активно используют при разработке и создании визуальных средств обучения с целью формирования визуальной культуры обучаемых.

Охарактеризуем цели, задачи, используемые педагогические технологии, этапы предъявления заданий викторины «English Ice-Breakers».

Цели урока-викторины: *образовательные* – сообщение лингво-социокультурологической информации о стране изучаемого языка, включая ее реалии; *развивающие* – формирование и развитие визуальной культуры, активизация и закрепление школьных знаний по предмету; *воспитательные* – формирование первичного коллектива студентов.

Задачи урока: создать оптимальные условия для формирования визуальной культуры, навыков работы в первичном студенческом коллективе; активизировать и закрепить знания английского языка, приобретенные в школе; поддержать положительное отношение к стране изучаемого языка.

Используемые педагогические подходы и технологии: личностно-ориентированный подход, визуализация в образовательном пространстве, обучение в сотрудничестве, инновационные мультимедийные образовательные технологии.

Умения, навыки и качества, которые актуализируют, приобретут или закрепят обучаемые в ходе урока: у студентов формируется визуальная культура, которая в свою очередь, способствует развитию лингвосоциокультурной компетенции, умению работать в коллективе (команде), готовность к сотрудничеству и взаимоподдержке (толерантности и эмпатии).

Мотивация обучаемых: оригинальное красочное оформление заданий, иллюстрации, анимация, интерактивность, взаимодействие и коммуникация в дружеской атмосфере.

Учебная дисциплина: Мультимедийный ресурс викторина «English Ice-Breakers» относится к образовательной дисциплине «Практический курс первого иностранного языка» для студентов первого курса лингвистических факультетов. Более подробно методика организации учебной деятельности с данным курсом описана в учебном пособии Л. А. Коняевой «Пособие по разговорной практике английского языка» [6]. Название раздела учебного курса: вводное занятие, нацеленное на формирование визуальной культуры, определение исходного уровня владения английским языком, диагностику остаточных знаний из школьного курса, диагностику сформированности лингвосоциокультурной компетенции и установление дружеских межличностных отношений в первичном коллективе.

Содержание дидактического материала: презентация в формате htm, созданная в программе Microsoft Front Page и открываемая с помощью программы Internet Explorer, состоящая из девяти тестовых заданий лингвосоциокультурной направленности. Приведем алгоритм выполнения этапов занятия с использованием викторины.

3. Алгоритм проведения интерактивной викторины

Вводный этап: в приветствии создается дружеская атмосфера с элементом соревновательности; студенты делятся на две подгруппы, выбирают капитана команды, придумывают название для своей команды. Вступительная приветственная речь преподавателя настраивает студентов на предстоящее соревнование, а красочная обложка слайда на мониторе мотивирует студентов к активной работе.

Первое задание: фонетический конкурс. *Can you read these words?* Для задания выбраны слова с необычными буквосочетаниями на знание правил чтения (и исключений из правил, т. е. особых случаев) гласных и согласных букв английского алфавита. *Can you write these words?* Слова даны в транскрипции, необходимо записать их буквами. *Can you write these words in English?* Даны сложные имена собственные на русском языке (Живаго, Чухлов, Юрченко и т. п.), требуется записать их латиницей. Ответы доступны в разделе «Answers».

Второе задание: литературоведческий конкурс. *Match the character and the author.* Даны изображения известных литературных персонажей и портреты авторов соответствующих произведений. Студентам необходимо их соотнести. Для проверки правильности ответа требуется «кликнуть» на изображение персонажа. Образец задания представлен на рис. 1.

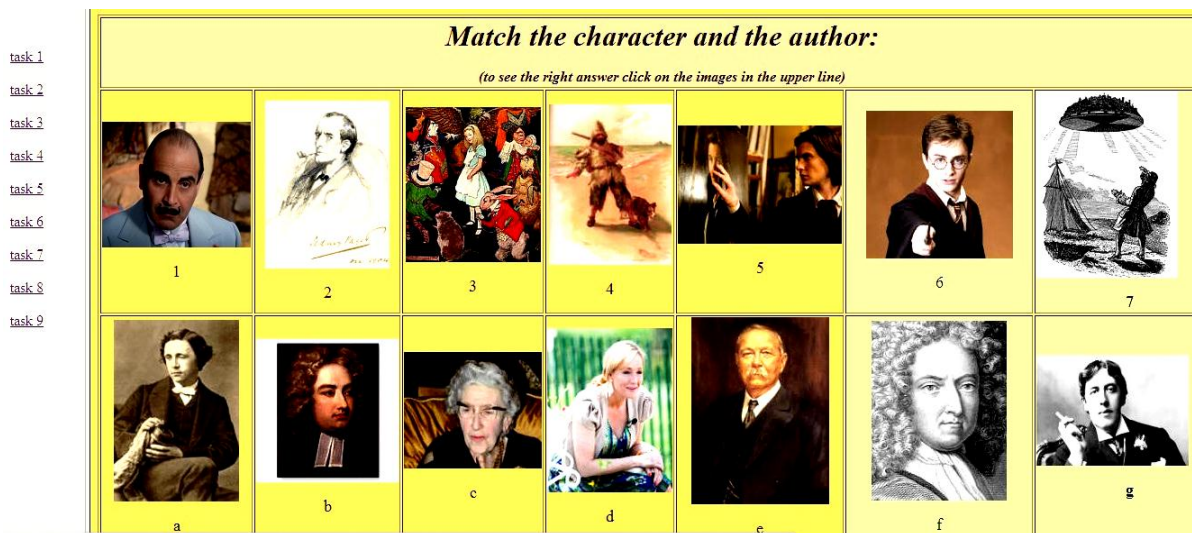


Рисунок 1 – Задание 2: сопоставьте персонаж и автора

Третье задание: культурологический конкурс. Студентам предлагаются изображения известных британцев. Ставится задача соотнести каждый портрет с атрибутом деятельности, прославившей этого человека. Для проверки правильности ответа требуется «кликнуть» на портрет.



Рисунок 2 – Задание 3: Соотнесите портрет с видом деятельности, прославившим человека

Четвертое задание: видеофрагмент «The Word of the Day». Студентам проигрывается скринкаст с целью понимания просмотренного и предлагаются несколько заданий (вставить пропущенную информацию, восстановить текст поговорок по теме «Погода», перечислить дескриптивные атрибуты по этой же разговорной теме). Скринкастинг (англ. *screen* – экран и англ. *broadcasting* – передача, вещание) – тип подкастинга, позволяющий передавать для широкой аудитории видеопоток с записью происходящего на компьютере пользователя. Особенностью его является возможность задействовать сразу несколько «каналов восприятия информации»: зрительный, моторный и слуховой.

Пятое задание: лексика и языковая догадка, фоновые знания. *Can you draw them?* В задании приведены необычные словосочетания типа «Прилагательное + Существительное», первый компонент которых представляет собой название страны (напр., *Russian tea, French window* и т. д.). Командам необходимо на листочках бумаги то, что они обозначают.

Шестое задание: знание реалий и умение формулировать высказывания. *What are they? What do they do?* На доске перечислены словосочетания-реалии, первым компонентом которых выступает цветообозначение. Второй компонент – слово «collar» (воротник). Необходимо сформулировать по-английски род деятельности группы людей, которых принято называть «white collar», «blue collar» и т. д.

Седьмое задание: страноведческое. *Decode the symbols.* На экране приведены логотипы известных британских компаний и культурно значимые символы. Студентам необходимо расшифровать их. Правильный ответ в случае затруднения можно получить, кликнув на слово «Answers».

Восьмое задание: аудирование, языковая догадка и фоновая культурологическая информация. Студентам предлагается восемь отрывков песен на разных европейских языках. Им необходимо определить, на каком языке исполняется песня.

Девятое задание: социолингвистическое. *Do you know the meaning of twitter slang?* На экране перечислены интернациональные аббревиатуры, используемые в социальных сетях Интернет. Студентам предлагается расшифровать эти аббревиатуры.

Заключительный этап: заключительная речь преподавателя, подведение итогов, награждение команд – участников викторины.

Рефлексия деятельности на уроке: студенты, обсуждая в командах возможные варианты ответов на задания и представляя окончательные ответы на английском языке, на практике осознают необходимость глубокого, детального и всестороннего изучения английского языка, получают представление о существующих пробелах в знаниях и необходимости дальнейшего развития, творчески работают в команде.

Таким образом, для эффективного формирования визуальной культуры студентов и активизации знаний английского языка, полученных в школе, определяющую роль имеет визуализация дидактического материала. Визуализация подразумевает широкое использование медиа-, мультимедиа для демонстрации большей наглядности, иллюстративности, красочности, создания торжественной и в то же время комфортной и успешной творческой атмосферы, повышения мотивации, заинтересованности, более сознательного формирования положительного образа страны изучаемого языка.

Викторина «English Ice-Breakers» является логическим переходом к последующей серьезной ежедневной работе над каждым аспектом предмета «английский язык». Задания викторины как дидактический интерактивный материал могут быть использована при введении новых лексических единиц (например, по теме «Погода»), изучении реалий, литературы и искусства, прецедентных имен, стилистических особенностей Интернет-коммуникации.

Заключение

В современной образовательной среде формирование визуальной культуры студентов при обучении иностранному языку является основополагающим средством формирования лингвосоциокультурной компетенции. Визуализация дидактического материала в образовательном пространстве позволяет студентам более эффективно воспринимать предъявляемый материал, развивая мотивацию и интенсифицируя мыслительные процессы при изучении иностранного языка. Эффективность любой формы практического, семинарского или лекционного занятия основывается на ее интерактивном характере, а формирование визуальной культуры способствует развитию устойчивой лингвосоциокультурной компетенции.

Средства визуализации в иноязычном образовании предоставляют широкие возможности не только для знакомства с фактами, процессами и событиями культуры, но и передачи в доступной и легко усваиваемой форме лексических, грамматических, фонетических и коммуникативных знаний. Если родной язык и культура – это основа социализации личности, осуществляемой в процессе интеркультурного общения в рамках одной этносоциокультурной общности, то познание другого языка и культуры народа, их носителя, открывает возможность успешного межкультурного общения. Следовательно, визуализация в образовательном пространстве эффективно повышает культуру восприятия визуальных образов, свободу их интерпретации и анализа и способствует положительной динамике формирования визуальной культуры студентов.

Литература:

1. Даниэль С. М. Искусство видеть. М.: Амфора, 2006. 206 с.
2. Розин В. М. Визуальная культура и восприятие: Как человек видит и понимает мир. М.: ЛИБРОКОМ, 2009. 272 с.
3. Зеки С. Зрительный образ в сознании и в мозге // В мире науки. 1992. N 11. С. 33–34.
4. Бармина Н. А. Развитие визуальной культуры студентов профессиональных образовательных учреждений в процессе изучения истории искусств // Культура как стратегический ресурс России в XXI веке. М.: Изд-во Моск. гос. ун-та культ. и иск., 2014. С. 17–21.
5. Schneider, R. "Hypertext Narrative and the Reader: a View from Cognitive Theory." *European Journal of English Studies*, vol. 9, no. 2, 2005, pp. 197–208.
6. Коняева Л. А. Пособие по разговорной практике английского языка: учеб.- метод. пособие. Кемерово: Изд-во Кемеровского гос. ун-та, 2010. 52 с.
7. Вербицкий А. А., Ларионова О. Г. Личностный и компетентностный подходы в образовании. Проблемы интеграции. М.: Логос, 2009. 336 с.
8. Gayman, C. "Words, Power, Pluralism: Are You Talking to Me?" *Journal of Speculative Philosophy*, vol. 22, no. 2, 2008, pp. 134–137.
9. Щукин А. Н. Лингводидактический энциклопедический словарь. М.: Астрель: АСТ: Хранитель, 2007. 746 с.
10. Selwyn, N. "Minding our Language: Why Education and Technology is Full of Bullshit ... and What Might Be Done about it." *Digital Innovation, Creativity and Knowledge in Education Conference*. Qatar, 2015, 7 p.
11. Thornburt, S. *I is for Innovation*, [tps://scottthornbury.wordpress.com/author/scottthornbury/page/4/](https://scottthornbury.wordpress.com/author/scottthornbury/page/4/).

Konyaeva L. A.

Kemerovo State University, Kemerovo, Russia

INNOVATIVE INTERACTIVE QUIZ AS A TOOL FOR DEVELOPING STUDENTS' VISUAL CULTURE IN ESL CLASSES

The article deals with the topical issue of developing students' visual culture in the process of teaching foreign languages with the help of innovative multimedia technologies. It is obvious that the teaching methods used in the past do not work in contemporary society and do not meet its needs. An interactive multimedia quiz "English Ice-Breakers" was created with the help of FrontPage programme. It is an introductory lesson quiz allowing freshmen to develop their visual culture, revise their knowledge acquired in school, and socialize in the new environment. The interviews and questionnaires for students which we have been offering for several years prove that the efficiency of visual culture of first-year students can be greatly increased with the help of interactive teaching aids rich in visual images, which activate the visual analyzers and are convenient for visual perception, for example, colourful illustrations, diagrams, tables, etc. The article describes in detail the algorithm of an introductory lesson. The main peculiarities of using a new technology in the educational process are highlighted taking the subject "Foreign language" as an example.

The conclusion is made that the visual culture of students can become more effective if an innovative multimedia teaching material is used, as it helps to develop independent thinking, activates learning activities and cognitive interests. The principles of visualizing the quiz "English Ice-Breakers" as a teaching material are of interest for a wide range of teachers. The advantages of using visualization materials are emphasized.

Multimedia quizzes can be used in any educational institution of an innovative type which is involved in solving the problems of modernizing the education system. They can be used when teaching all types of speech activities aimed at developing the visual culture and successful intercultural communication skills of a bilingual or multilingual personality.

Key words: visual culture, innovative technologies, personality-oriented learning.

About the author: **Konyaeva Lyudmila Aleksandrovna**, Candidate of Pedagogy, Associate Professor, Kemerovo State University (Kemerovo, Russia); e-mail: loudmillakoni@mail.ru.

References:

1. Daniel', S. M. *The Art of Seeing*. Moscow, 2006, 206 p.
2. Rozin, V. M. *Visual Culture in Perception: How a Person Sees and Understands the World*. Moscow, 2009, 272 p.
3. Zeki, S. "Visual Image in Mind and Brain." *V Mire Nauki*, no. 11, 1992, pp. 33–34.
4. Barmina, N. A. "Development of Students' Visual Culture at Professional Educational Institutions in the Process of Studying Art History." *Kul'tura Kak Strategicheskiy Resurs Rossii v XXI Veke*. Moscow, 2014, pp. 17–21.
5. Schneider, R. "Hypertext Narrative and the Reader: a View from Cognitive Theory." *European Journal of English Studies*, vol. 9, no. 2, 2005, pp. 197–208.
6. Konyaeva, L. A. "English Conversational Practice Workbook: Tutorial." Kemerovo, 2010, 52 p.
7. Verbitskiy, A. A., Larionova, O. G. *Personal and Competence Approach in Education. Integration Issues*. Moscow, 2009, 336 p.
8. Gayman, C. "Words, Power, Pluralism: Are You Talking to Me?" *Journal of Speculative Philosophy*, vol. 22, no. 2, 2008, pp. 134–137.
9. Shchukin, A. N. *Encyclopedic Linguodidactic Dictionary*. Moscow, 2007, 746 p.
10. Selwyn, N. "Minding our Language: Why Education and Technology is Full of Bullshit... and What Might Be Done about it." *Digital Innovation, Creativity and Knowledge in Education Conference*. Qatar, 2015, 7 p.
11. Thornburt, S. *I is for Innovation*, <https://scottthornbury.wordpress.com/author/scottthornbury/page/4/>.