

Ewa Kielb-Starczewska

Komputerowe wspomaganie uczenia się - nauczania języka angielskiego

Prace Naukowe. Pedagogika 8-9-10, 1035-1047

1999-2000-2001

Artykuł został zdigitalizowany i opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej bazhum.muzhp.pl, gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Ewa Kiełb-Starczewska (Częstochowa)

Komputerowe wspomaganie uczenia się – nauczania języka angielskiego

Uwagi wstępne

Współczesny człowiek żyjący w dobie dynamicznego rozwoju technologicznego ma do czynienia z gwałtownym przyrostem wiedzy. Wiedza ta powinna być przyswajana w trakcie nauki. Metody nauczania opierające się zasadniczo na pamięciowym jej przyswajaniu nie są w stanie sprostać wymogom współczesnej dydaktyki. Łączy się to z ograniczeniem czasu potrzebnego do przyswojenia określonych partii materiału. Zarówno dydaktycy, jak i psychologowie podkreślają znaczenie dostępu do określonych technologii dla efektywności uczenia się – nauczania. Cywilizacja techniczna otwiera więc nowe możliwości w zakresie oddziaływania edukacyjnego mediów.

Media to wszelkiego rodzaju materiały, przedmioty, urządzenia, programy przekazujące informację od nadawcy do odbiorcy w formie komunikatów i uruchamiające różnego rodzaju formy aktywności odbiorców: intelektualne, emocjonalne, werbalne, manualne. Do mediów w szerokim znaczeniu tego słowa zaliczamy: podręczniki, czasopisma, obrazy na planszach i na ekranie, filmy wideo, telewizję, komputery, programy multimedialne, Internet etc. (W. Strykowski, 2000).

Szerokie rozumienie terminu **edukacja** oznacza, że interesuje nas kształcenie i wychowanie organizowane intencjonalnie w instytucjach specjalnie powołanych do tego celu oraz poza nimi, czyli okazjonalne rozwijanie i kształtowanie się ludzi pod wpływem wszelkich przekazów, wśród których szczególną rolę odgrywają mass media (W. Strykowski, 2000 r.).

1. Funkcje mediów w procesie uczenia się – nauczania języka angielskiego

1.1. Funkcja poznawczo-kształcąca mediów w przyswajaniu języka obcego

W przyswajaniu języka obcego media mogą być dla uczących się źródłem różnorodnych językowych informacji.

Badania nad zapamiętywaniem bodźców akustycznych i wizualnych w nauczaniu języków obcych dowodzą, że współdziałanie informacji werbalnej z odpowiednimi bodźcami audiowizualnymi znacznie intensyfikuje kojarzenie całości prezentowanego zagadnienia i podtrzymuje uwagę uczącego się. Przy pomocy obrazów, dźwięków i innych działań, jakie zawdzięczamy mediom, uczący się języka obcego uczy się nadawać nazwy przedmiotom, zjawiskom, faktom, czynnościom itp. w otaczającej go rzeczywistości. Przyswajając sobie coraz to nowe słownictwo, uczy się odbierania w języku obcym różnorodnych informacji, rozwijając jednocześnie swoje procesy percepcyjne, intelektualne i wykonawcze.

Można zatem uważać, że nauka języka angielskiego wspierana udziałem mediów wspomaga szybkie kojarzenie pojęć z ich nazwami i ułatwia efektywniejsze zapamiętywanie znaków językowych. Jeśli uczący się uczestniczy w przedstawianych mu za pomocą mediów sytuacjach, ma wówczas możliwość korzystania z zaprezentowanych mu wzorów zachowania językowego w danych okolicznościach, które poprzez transfer może wykorzystać w jakimś stopniu, w analogicznych nieznanymi sytuacjach, przy konstruowaniu nowego tekstu.

Można zatem uważać, że zastosowanie mediów w procesie przyswajania języka obcego jest uwarunkowaniem spełnienia się reprezentatywnej funkcji języka. Media są pomocne zarówno w prezentacji materiału językowego, jak i w jego utrwalaniu, aktywizują do większego wysiłku uczących się i umożliwiają łatwiejszą kontrolę rezultatów uczenia się.

1.2. Funkcja emocjonalno-motywacyjna mediów w budzeniu i rozwijaniu zainteresowań kształceniem językowym

W toku uczenia się sztuki komunikowania się z innymi, w języku obcym, media służą wspomaganie realizowania się ekspresywnej i impresywnej funkcji języka. Ożywiając i dynamizując informacje za pomocą np. animacji wywołują nie tylko określone przeżycia intelektualne, ale również wzruszenia, przeżycia emocjonalno-ekspresyjne. Powoduje to rozbudzenie zaangażowania, zaciekawienia i zainteresowania materiałem nauczania.

Badania Edwarda Fleminga nad efektywnością środków audiowizualnych w nauczaniu i wychowaniu dowodzą, że „od słuchania słów można się uwolnić, natomiast rzeczywistość przykuwa uwagę”.

Jerzy Brzeziński podkreśla termin stosowany w dydaktycznej literaturze angielskiej „day dreaming” określający zjawisko wyłączenia się uczącego z toku nieciekawych dla niego ćwiczeń czy wykładu. Chodzi tu o odbieganie myślami daleko od toku zajęć. Zjawisko to może być eliminowane poprzez zastosowanie wybranych, stosownych do treści zajęć mediów. Obrazy autentycznych sytuacji mają szansę zmobilizować uwagę, uczenie staje się ciekawsze, łatwiejsze i bardziej motywujące. Można zatem spodziewać się, że ostateczny jego cel, jakim jest efekt, będzie lepszy.

1.3. Funkcja działaniowo-interakcyjna mediów w utrwalaniu i przetwarzaniu zdobywanych umiejętności językowych

Współczesne media, umożliwiając komunikowanie się w języku obcym, spełniają szczególnie doniosłą rolę w procesie kształcenia umiejętności i sprawności językowych. Szczególnie komputer i tworzone na jego bazie multimedia stwarzają nowe interaktywne możliwości ćwiczeniowe dla uczących się. Umożliwiając komunikowanie się, wymianę informacji, prowadzenie dialogu, komputer stwarza okazję do utrwalania i przetwarzania zdobywanych umiejętności językowych.

Dzięki interaktywności najnowszych mediów elektronicznych uczący się języka obcego ma możliwość nie tylko wykonywania gotowych utrwalających ćwiczeń językowych, ale twórczego zastosowania i przetwarzania zdobytych umiejętności i sprawności językowych.

Wśród dużej różnorodności mediów szczególne miejsce w nauce języka angielskiego zajmuje komputer. Komputer można wykorzystać do gromadzenia, prezentowania, przetwarzania i generowania informacji bezpośrednio przydatnych w pracy dydaktycznej zwłaszcza w zakresie oceny wyników oraz przebiegu nauczania – uczenia się.

W procesie uczenia się – nauczania j. angielskiego można wykorzystać różne możliwości komputerowe, takie jak:

- zdolność prowadzenia dialogu z uczniem,
- tworzenie barwnych, animowanych obrazów na ekranie,
- przetwarzanie i drukowanie grafiki i tekstu,
- tworzenie koncepcji wielopoziomowości i zróżnicowania form kształcenia.

W nowym modelu edukacji wkomponowanie komputera jako narzędzia i metody w treści kształcenia będzie cenną inicjatywą w szybko zmieniającej się rzeczywistości. Mamy bowiem do czynienia ze zmierzchem dominacji kultury słowa, na rzecz kultury obrazu (S. Juszczak, 1999). Multimedialne komputerowe programy edukacyjne uruchamiają wiele torów przepływu informacji w postaci obrazów statycznych i dynamicznych, słowa mówionego i drukowanego, muzyki; po to, aby pobudzić ucznia do spostrzegania, myślenia i działania.

2. Komputerowe programy edukacyjne do nauki języka angielskiego

2.1. Wymogi związane z efektywnością uczenia się stawiane programom komputerowym

Ze względu na swą przydatność i efektywność w uczeniu się znawcy pedagogiki medialnej stawiają autorom programów komputerowych określone wymagania (S. Juszczak, 1999). Należą do nich:

- precyzyjne określenie przeznaczenia programu oraz zakresu zawartych w nim zagadnień (np. pomoc w nauce wymowy czy ortografii lub zasad gramatyki itp.),

- proste i natychmiastowe umożliwienie dostępu do każdej części materiału według potrzeb użytkownika,
- poszerzenie zakresu słownictwa, ułatwienie przyswajania zasad gramatyki, doskonalenie wymowy,
- zawieranie bloków pomocniczych, wyjaśniających zagadnienia gramatyczne oraz słowniki i umożliwianie korzystania z nich w odpowiednim momencie,
- kształcenie umiejętności praktycznego stosowania języka,
- posiadanie prostej obsługi i możliwości ustawiania parametrów pracy, np. umożliwienie w dowolnej chwili zmiany języka komunikacji użytkownika z programem, tzn. języka obcego na polski i odwrotnie,
- w zależności od ćwiczonego problemu dobieranie odpowiedniej formy ćwiczenia, zapewniającej skuteczność nauki, a jednocześnie podnoszącej jej atrakcyjność,
- dostosowanie różnymi stopniami trudności do każdego typu ćwiczeń,
- zapewnienie możliwości weryfikacji wiadomości ucznia za pomocą różnorodnych ciekawych tekstów i ćwiczeń (np. literowania, dyktanda, tłumaczenia, doboru odpowiedniego słowa, konstrukcje pytań, testy gramatyczne, czytanie ze zrozumieniem, znajomość słownictwa itp.),
- posiadanie narzędzi umożliwiających przygotowanie przez nauczyciela własnych ćwiczeń, odpowiadających tym zagadnieniom i tematom, które realizowane są w szkole,
- akceptowanie kilku poprawnych odpowiedzi.

Dla komputerów posiadających wysokiej jakości kartę dźwiękową dodatkowymi cechami powinny być:

- umożliwienie kojarzenia informacji tekstowej i dźwiękowej,
- możliwość odtwarzania głosu z bardzo wysoką jakością odpowiadającą naturalnemu brzmieniu mowy,
- umożliwienie nagrywania do komputera własnego głosu w celu porównania go z nagranymi wzorcami i doskonalenia wymowy.

2.2. Programy do nauki j. angielskiego dla dzieci

Z uwagi na duże zainteresowanie nauką j. angielskiego dla dzieci, różne firmy oferują programy ułatwiające przyswajanie tegoż języka. Analiza najnowszych propozycji rynkowych dostosowanych do parametrów aktualnie funkcjonujących komputerów sugeruje zwrócenie uwagi na niżej wymienione programy. Interesującym zdaje się być oferowany przez WSiP program komputerowy „PLAYS FOR CHILDREN”. Stanowi on pięć najpopularniejszych w Wielkiej Brytanii bajek, które zostały zebrane na płycie CD-ROM, aby pomóc najmłodszym (6–12 lat) w nauce języka angielskiego. Są to: „The Little Red Hen” (Kurka Rudopiórka), „Goldilocks and the Three Billy Goats Gruff” (Trzy Koziołki Spryciołki), „The Gingerbread Man” (Piernikowy Ludzik) oraz „Snow White and the Seven Dwarfs” (Królowna Śnieżka i Siedmiu Krasnoludków). Wydane multimedialne (wszystkie bajki są również dostępne w wersji książkowej z kasetami) wzbogacone

zostało o tłumaczenia tekstów na trzy języki (polski, francuski i niemiecki) oraz animacje. Program zawiera 50 ciekawych gier językowych (po 10 do każdej z bajek), a przyjemny głos lektora podpowiada co i jak w danej sytuacji dziecko powinno zrobić. Bajki są pięknie ilustrowane; każda ilustracja znakomicie wspomaga rozumienie tekstu. Do nagrań zaangażowano rodowitych Brytyjczyków (dorosłych i dzieci). Ogromna ilość efektów dźwiękowych i wesoła muzyka czynią ze ścieżki dźwiękowej programu miłe słuchowiska.

Wśród programów multimedialnych produkowanych przez firmę **Albion** na uwagę zasługuje „**Hello – język angielski dla dzieci**”. Jest to interaktywny program do nauki języka angielskiego. Mnóstwo ćwiczeń, zadań i testów, krzyżówki, rebusy, kolorowanki, animacje, a także obrazkowy słownik języka angielskiego. Jest tu także nauka wymowy i pisowni słów i wyrażeń. Wszystko to z muzyką i efektami dźwiękowymi.

Firma **Young Digital Poland** oferuje interesujący „**Pakiet multimedialnych programów dla dzieci**”. Pakiet ten zawiera program „**Lingua Land**” – do nauki języków obcych dla dzieci. Wśród najnowszych propozycji firma **EXE** w swojej ofercie przedstawia także zestaw programów do nauki j. angielskiego dla dzieci, takich jak:

- „**Chatka Małolatka – j. angielski**”,
- „**Język angielski dla dzieci**”,
- „**Toonworks PL**”,
- „**Toy Story**”,
- „**Lego Creator PL**”,
- „**Lego Loco PL**”,
- „**Lego Reacers**”,
- „**Let's Draw**”.

Każdy z tych programów wspiera aktywność językową dziecka i przyczynia się tym samym do ułatwienia przyswojenia tegoż języka w oparciu o osiągnięcia współczesnej dydaktyki.

2.3. Programy do nauki języka angielskiego dla młodzieży i dorosłych

Najnowsze propozycje rynkowe, które można dostosować do wymagań systemowych aktualnie funkcjonujących komputerów, sugerują zwrócenie uwagi na programy, które niżej postaram się przedstawić.

Program „**Interactive Language Learning**” firmy **Microsoft** jest to nowy program do nauki języka angielskiego przeznaczony dla dorosłych, którzy rozpoczęli już naukę (na poziomie szkoły średniej) i teraz chcieliby odświeżyć i rozszerzyć posiadane umiejętności. Program ten został skonstruowany dla osób dysponujących ograniczonym limitem czasu, który mogą poświęcić na naukę. Zadaniem tegoż programu jest rozwinięcie zdolności posługiwania się językiem angielskim (szczególnie pod względem mowy), rozbudowanie słownictwa oraz znajomości gramatyki. Nauka odbywa się między innymi poprzez uczestnictwo w wielu interaktywnych scenkach i rozmowach z postaciami posługującymi się językiem American English. Program daje możliwość wyboru szeregu praktycznych i zróżnicowa-

nych ćwiczeń ułożonych w myśl zasady, że „nauka może być też zabawą”. Interactive Language Learning stwarza także możliwość rozszerzenia i uzupełnienia wartości programu poprzez Internet.

Zawartość: Interactive Language Learning jest podzielona na 10 tematycznych bloków: rodzina i przyjaciele, praca i codzienne zajęcia, dom i style życia, opisywanie miejsc i wskazywanie drogi, pieniądze i zakupy, jedzenie i restauracje, czas wolny, zdrowie i fitness, podróże i hotele, pogoda, sztuka i rozrywka. Na końcu każdego segmentu tematycznego znajduje się „Virtual Challenge” – interaktywny moduł sprawdzający, w formie rozmowy, opanowanie materiału z przerobionego działu. „Virtual Challenge” wykorzystuje nową technologię rozpoznawania mowy Microsoft Speech oraz technologię 3D Explore pozwalającą na kreowanie wirtualnych miejsc i rozmówców. Ponadto program zawiera szereg filmów wideo związanych tematycznie z poszczególnymi działami.

Specjalna opcja „Online English Learning” pozwala poprzez Internet na wspólną naukę i rozmowy z innymi użytkownikami oraz możliwość uzupełniania programu o nowe artykuły związane z poszczególnymi tematami ćwiczenia. Zaletą „Interactive Language Learning” jest możliwość określenia indywidualnego schematu nauki oraz sposobu mierzenia postępów. „Microsoft Study Planner” i „Progress Tracker” to dwa współdziałające moduły, które pozwalają na przystosowanie programu do osobistych wymagań użytkownika, aby wydajnie wykorzystać czas przeznaczony na naukę.

Firma „**Young Digital Poland**” unowocześniła obecnie swoje najciekawsze dotychczasowe propozycje rynkowe, do których niewątpliwie należy interaktywny kurs języka angielskiego „**Euro Plus+ Reward**” w swojej najnowszej wersji przeznaczony także do indywidualnej nauki. Program ten w swojej nowej wersji został przygotowany w oparciu o materiał językowy renomowanego wydawnictwa brytyjskiego i firmę Macmillan Heinemann ELT z Oxfordu. „**Reward**” to znany w świecie kurs dla młodzieży i dorosłych obejmujący cztery poziomy zaawansowania (od poziomu dla początkujących do poziomu dla zaawansowanych). Pełen program wydany został na ośmiu płytach CD-ROM. Każdy poziom odpowiada 150 godzinom intensywnej nauki w tradycyjnym systemie nauczania języka obcego.

Nowoczesny program komputerowy w połączeniu z doskonałym materiałem językowym tworzą edukacyjną propozycję gwarantującą skuteczność nauki. Dzięki doświadczeniom zdobytym podczas opracowań wersji poprzednich, nowa wersja tegoż programu dystansuje wszystkie dotychczasowe rozwiązania spotykane w programach do nauki języków obcych. Połączenie w jednej aplikacji nagrań dźwiękowych, filmów wideo, tekstu, grafiki i tysięcy interaktywnych ćwiczeń przyczynia się do rozwiązania problemów i uciążliwości związanych z tradycyjną metodą nauki języka obcego. Tak więc można powiedzieć, że „Euro Plus+ Reward” to świetny program komputerowy wykorzystujący nowe możliwości komunikacyjne, jakie oferuje światowa sieć Internet.

Oferta edukacyjna **Young Digital Poland** dotyczy także całego ogromnego zestawu oprogramowania pod nazwą „**Pakiet do nauki języka angielskiego dla szkolnej pracowni komputerowej**”, przeznaczonego do pracy na dziesięciu stano-

wiskach uczniowskich. W skład tegoż pakietu wchodzi następujące elementy:

- 1 płyta instalacyjna programu Euro Plus+ Reward przeznaczona do instalacji na stacji typu Windows NT, organizująca pracę grupową uczniów i nauczyciela,
- 80 płyt CD-ROM z materiałem językowym przeznaczonym dla dziesięciu stacji roboczych (stanowisk uczniowskich) pracujących pod kontrolą systemu Windows 95/98,
- 10 płyt Euro Plus+ Reward elementary – poziom 1 – dysk 1,
- 10 płyt Euro Plus+ Reward elementary – poziom 1 – dysk 2,
- 10 płyt Euro Plus+ Reward pre–intermediate – poziom 2 – dysk 1,
- 10 płyt Euro Plus+ Reward pre–intermediate – poziom 2 – dysk 2,
- 10 płyt Euro Plus+ Reward intermediate – poziom 3 – dysk 1,
- 10 płyt Euro Plus+ Reward intermediate – poziom 3 – dysk 2,
- 10 płyt Euro Plus+ Reward upper–intermediate – poziom 4 – dysk 1,
- 10 płyt Euro Plus+ Reward upper–intermediate – poziom 4 – dysk 2, oraz 1 płyta instalacyjna Słownika Collinsa.

Wspomniane 10 stanowisk uczniowskich ma być połączone w lokalną sieć.

Jest to zestaw programów przygotowanych specjalnie dla potrzeb placówek oświatowych. Konstrukcja oprogramowania umożliwi pracę w trzech podstawowych wariantach:

- praca indywidualna,
- praca w asyście nauczyciela,
- praca grupowa oraz serwisy internetowe.

Należałoby wspomnieć, że programy Euro Plus+ Reward i Słownik Collinsa uzyskały wielką przychylność i akceptację MEN poprzez wpisanie ich na listę środków dydaktycznych zalecanych przez MEN.

Materiały dydaktyczne i ćwiczenia:

Mając na uwadze różnorodne potrzeby szkół wynikające z charakteru i specyfiki ich działania, konstrukcja programu została przygotowana tak, aby zapewnić możliwość nauki w sposób tradycyjny – lekcja po lekcji oraz taki, który zapewni natychmiastowy dostęp do wybranych zagadnień tematycznych, gramatycznych, leksykalnych i innych.

Strony z materiałem kursu są przedstawione w sposób zbliżony do tradycyjnego wydawnictwa książkowego. Czytelny układ lekcji i sposób nawigacji po programie sprawia, że każda czynność jest intuicyjna i nie wymaga dodatkowej pomocy.

Przejrzysty interfejs sprawia, że pomimo prezentacji tak obszernego materiału i dużej ilości ćwiczeń praca z programem jest prosta i niezwykle atrakcyjna.

Podczas pracy z programem możliwe jest użycie głosu uczącego się, który wypowiadając odpowiednie kwestie, rozwiązuje zadania oraz trenuje poprawną wymowę.

W zakresie **słownictwa** każda lekcja prezentuje nowe słownictwo w łatwo rozpoznawalnych pomarańczowych ramkach. Dodatkowo, wszystkie angielskie słowa można przetłumaczyć, umieszczając nad nimi kursor myszy. W odpowiedzi ukazuje

się nad nimi „dymek” z tłumaczeniem, a dodatkowe kliknięcie powoduje odtworzenie nagrania dźwiękowego z poprawną wymową.

W zakresie **gramatyki**, każda lekcja zawiera również część, w której wyjaśnione są zasady i reguły gramatyczne przedstawione w nowym materiale. Wszystkie reguły gramatyczne uzupełnione są przykładowymi zdaniami z ich zastosowaniem oraz nagraniami dźwiękowymi. Każdorazowe kliknięcie na tekście omawiającym daną regułę gramatyczną powoduje wyświetlenie jego tłumaczenia w języku polskim.

W zakresie ćwiczeń dotyczących **uzupełniania tekstu** część lekcji zawiera ćwiczenia polegające na wpisywaniu poprawnych wyrazów w puste miejsca. Każde puste miejsce może być ukazywane wielokrotnie, a wpisany tekst kopiowany i przysuwany. W przypadku gdy w ćwiczeniu zamieszczana jest lista słów przeznaczonych do wstawienia w puste miejsca, możliwa jest do zastosowania technika „drag and drop” lub po prostu wypowiedzianie do mikrofonu słów lub fraz umieszczonych na liście.

W zakresie różnorodnych ćwiczeń prezentowanych przez program zawarte są także testy wyboru, wypełnianie tabel, łączenie elementów, porządkowanie wyrazów w zdaniu, porządkowanie zdań, korekta tekstu, kompozycja tekstów, forum dyskusyjne. Ćwiczenia dotyczące forum dyskusyjnego polegają na tym, że w niektórych zdaniach program zachęca do przedyskutowania części pewnych zagadnień z innymi użytkownikami. Umożliwia to specjalny serwis sieciowy, który jest wirtualnym miejscem spotkań osób uczących się języka. Wirtualne rozmowy mogą być prowadzone w trybie tekstowym, a także za pomocą głosu. Możliwe jest również przesyłanie własnej opinii do forum dyskusyjnego podobnego do usług grup dyskusyjnych w Internecie.

Aby zwiększyć atrakcyjność kursu wiele lekcji zawiera ćwiczenia mieszane będące kombinacją wymienionych wcześniej ćwiczeń. Ma to na celu zwiększenie poziomu trudności ćwiczenia oraz przyswojenia lub utrwalenia szerszego zakresu materiału.

Wideo

Jednym z najbardziej atrakcyjnie przedstawianych elementów materiału językowego są lekcje wideo. Cały materiał filmowy został przygotowany specjalnie dla potrzeb kursu i zoptymalizowany pod kątem programu multimedialnego. Scenariusz do filmów przygotował Simon Grinall – autor kursu REWARD, dzięki czemu filmy wideo doskonale uzupełniają materiał dydaktyczny, stanowiąc jego integralną część. Lekcje wideo tworzą formę fabularyzowanego opowiadania przedstawiającego grupę filmowców, która przygotowuje reportaże na różne tematy z życia codziennego Wielkiej Brytanii. Poruszane są tu liczne zagadnienia społeczno-obyczajowe, kulturowe, polityczne, sportowe czy rozrywkowe. Interesujący materiał, humor, dobra baza metodyczna gwarantują, że wideo skutecznie zachęca i stymuluje do pracy z programem.

Rozpoznawanie mowy

Euro Plus+ Reward można uważać za jeden z najnowocześniejszych komputerowych kursów językowych dla tego jeszcze, że wykorzystywane są w nim najnowsze technologie informatyczne, między innymi takie jak technika rozpoznawania mowy. Program wykorzystuje najskuteczniejszy z „silników” rozpoznających mowę, o nazwie Via Voice licencjonowany przez lidera tej technologii firmę IBM. Dzięki wykorzystaniu tej techniki uczący się mogą w sposób swobodny używać głosu do treningu prawidłowej wymowy. Funkcjonalność ta zastosowana została w tysiącach ćwiczeń dostępnych w programie dzięki czemu uczniowie szybko pokonują bariery i zahamowania związane z mówieniem w języku obcym.

Narzędzia i programy pomocnicze

Dla ułatwienia pracy uczącym się Euro Plus+ Reward wyposażono w kilka programów pomocniczych, dzięki którym uczniowie mogą poznawać i utrwalać konstrukcje gramatyczne, wzbogacać zasób słownictwa oraz doskonalić wymowę. Należą do nich: gramatyka, słowniczek, wymowa, polsko-angielski i angielsko-polski słownik Collinsa.

Exploracja kursu to dobre narzędzie do wszelkiego rodzaju powtórek przed sprawdzianami czy ważnymi egzaminami. Pozwala ono na opracowanie indywidualnego toku nauczania i doskonalenie wybranych zagadnień językowych.

Autorzy kursu zwracają szczególną uwagę na pracę grupową i serwisy internetowe. Podkreślają nowatorskie rozwiązania oparte na komunikacji poprzez sieć lokalną oraz Internet. Zachęcają oni do podłączenia pracowni do Internetu z uwagi na umożliwienie pracy zespołowej uczniów z różnych szkół wyposażonych w program Euro Plus+ Reward zarówno w kraju, jak i za granicą.

Do najpopularniejszych programów komputerowych wspomagających naukę języka angielskiego opracowanych w kooperacji z firmami zachodnimi zaliczyć można **serię** programów firmy **LANG Master Interactive English**:

System LANG Master Interactive English jest serią 13 płyt CD-ROM oraz 1 DVD-ROM zawierających multimedialne programy wspomagające naukę języka angielskiego. Oparty na najbardziej zaawansowanych metodach dydaktycznych, umożliwia osobom uczącym się przyswajanie bogatego słownictwa, ćwiczenie prawidłowej wymowy i zrozumienie języka mówionego – wszystko w bardzo efektywny sposób. LANG Master Interactive English zastępuje podręcznik, zbiór ćwiczeń, magnetofon, a także w pewnym stopniu magnetowid i nauczyciela. Uwzględnia jednocześnie postrzeganie głosu, tekstu i obrazu. Oferuje to, czego tradycyjne, niekomputerowe metody nie byłyby w stanie zrobić – natychmiastowy dostęp do danych dźwiękowych. Przez cały czas pracy uczący się prowadzony jest przez nauczyciela, Dr LANGa, który podpowiada co i jak należy robić, ocenia wyniki i pomaga w razie potrzeby. Z pomocą systematycznej kombinacji różnorodnych technik stosowanych w czasie procesu uczenia się, uczeń przyswaja sobie i zapamiętuje słówka, poprawia ich rozumienie i wymowę. Ze względu na ogromny nacisk położony

na prawidłową wymowę oraz pisownię seria LANG Master jest bardzo bliska prawdziwym zajęciom z nauczycielem.

Programy serii Interactive English dostępne są w pakietach:

- Słownik języka angielskiego LANG Master Collins COBUILD Student's Dictionary na CD-ROM,
- Słownik języka angielskiego LANG Master Collins COBUILD Student's Dictionary na DVD-ROM,
- LANG Master Pack Beginner (4x CD-ROM) zestaw 4 kursów: **Rich Man Poor Man, The Garden, Dangerous Journey, The Long Tunnel.**
- LANG Master Pack Elementary (4x CD-ROM) zestaw 4 kursów: **Riders of the Purple Sage, The Picture of Dorian Gray, The Stranger, Room 13 and Other Ghost Stories.**
- LANG Master Pack Intermediate (4x CD-ROM) zestaw 4 kursów: **Dracula, The Sign of Four, The Speckled Band and Other Stories, The Woman Who Disappeared.**
- LANG Master Kit Beginner (5x CD-ROM) słownik Collins COBUILD Student's Dictionary oraz zestaw 4 kursów: **Rich Man Poor Man, The Garden, Dangerous Journey, The Long Tunnel.**
- LANG Master Kit Elementary (5x CD-ROM) słownik Collins COBUILD Student's Dictionary oraz zestaw 4 kursów: **Riders of the Purple Sage, The Picture of Dorian Gray, The Stranger, Room 13 and Other Ghost Stories.**
- LANG Master Kit Intermediate (5x CD-ROM) słownik Collins COBUILD Student's Dictionary oraz zestaw 4 kursów: **Dracula, The Sign of Four, The Speckled Band and Other Stories, The Woman Who Disappeared.**

Produkty specjalne

– LANG Master OEM (3x CD-ROM) unikalny program przygotowany specjalnie dla dystrybutorów sprzętu komputerowego oraz producentów komputerów. Zawiera:

Collins COBUILD Student's Dictionary, Dangerous Journey, The Stranger.

– Wersja sieciowa serii Lang Master Interactive English. LANG Master Kit for Network (15x CD-ROM + NetCD). Zawiera: odpowiedni komplet LANG Master Kit oraz oprogramowanie do instalacji w sieci. Wersja ta przeznaczona jest do pracy w sieci komputerowej pracującej w oparciu o system Novel lub Windows NT oraz stacje robocze Windows 95, 98, NT. Dostępna w trzech poziomach zaawansowania: Beginner, Elementary, Intermediate.

Charakterystyka ogólna:

– Słownik LANG Master Collins COBUILD Student's Dictionary oparty na Banku Języka Angielskiego zawierającego 250 mln słów, nagranych 283 000, 50 godzin nagrań, 40 000 haseł, 30 000 przykładów, wszystkie hasła czytane przez rodowitych lektorów angielskich, uwagi gramatyczne, przykłady odmian i formy

pochodne, wyjaśnienia, wyrażenia. Możliwe jest wyszukiwanie poprzez hasła form gramatycznych lub wyrażień.

Kursy LANG Master Interactive English: 435 000 nagranych słów, 83 godziny nagrań, 1065 ćwiczeń, 5100 ilustracji, 152 000 słów bezpośrednio połączonych ze słownikiem.

- Multimedialne wersje książek serii READERS wydawnictwa Heinemann,
- interaktywne ćwiczenia obejmujące: czytanie, rozumienie ze słuchu, właściwą interpretację znaczeń, prawidłową wymowę wraz z pisownią,
- 20 zakresów edukacyjnych,
- pełnokolorowe ilustracje, wszystkie teksty udźwiękowane,
- ćwiczenie prawidłowej wymowy,
- dostosowanie tempa nauki do indywidualnych możliwości ucznia,
- użyteczne słownictwo,
- nagrywanie i odtwarzanie głosu,
- metoda REWISE wspomagająca poszerzenie słownictwa,
- współpraca ze słownikiem,
- system pomocy, komentarze oraz dokumentacja dostępne w języku polskim,
- czytelny oraz łatwy w obsłudze interfejs.

Multimedialna seria programów LANG Master English in Action:

Jest to seria programów dla dorosłych będąca świetnym połączeniem nauki z zabawą odbywającą się za sprawą czterech następujących tytułów wydanych na CD-ROM: **Businessmen, Politicians, Famous Writers, Film Stars, Pop Stars**. Seria ta skupia się na ćwiczeniach umiejętności słuchania i rozumienia mowy poprzez wykorzystanie wywiadów i przemówień zarejestrowanych na żywo przez brytyjską stację telewizyjną SKY NEWS. Jest to więc nauka prawdziwego, żywego języka – bez żadnych dodatków ani sztucznych uproszczeń. Kontakt z takim językiem oraz jego studiowanie daje przygotowanie do pełnego rozumienia audycji radiowych i telewizyjnych transmitowanych w języku angielskim. Dzięki temu każdy otrzyma możliwość osiągnięcia pewności rozumienia wypowiedzi oraz pełnego uczestnictwa w rozmowach z partnerami mówiącymi różnymi stylami języka angielskiego.

Uczący się, kiedy staje przed dylematem: co wybrać? – czy tradycyjną książkę do gramatyki z wieloma ćwiczeniami, czy wywiad z ulubionym pisarzem, politykiem, aktorem lub muzykiem, ma ułatwioną decyzję. Najważniejsze cechy tychże programów to:

- autentyczne nagrania telewizyjne rejestrowane na żywo,
- znane osobistości poruszające bardzo interesujące tematy,
- angielski brytyjski i amerykański,
- materiał dydaktyczny stopniowany w zależności od poziomu trudności,
- ćwiczenia w zakresie słuchania, pisania, słownictwa, gramatyki i wymowy,
- nacisk na słuchanie i rozumienie języka,
- szczegółowy słownik użytego słownictwa,
- sugestie dla nauczycieli,

- kompletne teksty przemówień i ich tłumaczenia,
- W czasie oglądania przemówienia lub wywiadu:
- można czytać na ekranie to, co jest mówione,
- można zatrzymywać akcję i analizować dowolny fragment,
- można przesłuchiwać go wielokrotnie,
- można nagrywać własną wymowę fraz i słów oraz porównywać ją z oryginałem,
- można odsłuchać daną frazę, zapisać ją, a następnie zezwolić komputerowi na korektę.

W „Businessmen & Politicians” uczący się studiują ze sławnymi politykami i biznesmenami, takimi jak: Bill Clinton, Margaret Thatcher, Bill Gates, Benazir Bhutto oraz Peter Sutherland.

W „Famous Writers” występują sławni pisarze, tacy jak: Stephen King, Jackie Collins, Jeffrey Archer oraz Jung Chang.

W części zatytuowanej „Film Stars” uczący się mogą słuchać wypowiedzi słynnych gwiazd filmowych, a wśród nich: Kim Basinger, Nicolas Cage, Helena Bonham-Carter, Tom Hanks oraz Ralph Fiennes.

W spotkaniu z gwiazdami muzyki „Pop Stars” rozmowy prowadzi Joe Cocker, Genesis, Mark Knopfler oraz Roger Taylor (Queen).

Multimedialny kurs języka angielskiego dla zaawansowanych „LANG Master the Heinemann TOEFL”¹

The Heinemann TOEFL jest specjalistycznym kursem przygotowawczym z serii LANG Master, przeznaczonym zarówno dla studiów samodzielnych, jak i pod kierunkiem nauczyciela. Kurs pozwala pogłębić dotychczasową znajomość j. angielskiego oraz przygotować się do egzaminu TOEFL (Test of English as a Foreign Language). Obejmuje on nie tylko praktyczne testy, ale również przegląd gramatyki, ćwiczenia pozwalające zdobyć umiejętności sprawdzane na egzaminie TOEFL oraz omówienie technik pomocnych przy zdawaniu tego egzaminu.

The Heinemann TOEFL składa się z dwóch części: The Heinemann TOEFL Practice Tests oraz bezpośrednio połączony z nią kurs przygotowawczy

The Heinemann TOEFL Preparation Course. Z ważniejszych cech można wyliczyć, że:

- testy są przeprowadzane w takich samych warunkach, jak prawdziwy egzamin, włączając stres czasowy,
- w zależności od wyników przeprowadzonych testów narzędzie Intelligent Personal Planner ustala indywidualny program kursu,
- notatnik zawierający również dziennik pozwala tworzyć i zapisywać notatki do kursu.

¹Egzaminy TOEFL (Test of English as a Foreign Language) pozwalają sprawdzić znajomość j. angielskiego u osób uczących się go jako języka obcego. Test składa się z czterech części – Listening Comprehension (rozumienie języka mówionego – Rozumienie ze słuchu), Structure and Written Expression (Umiejętność pisania i stosowania form gramatycznych), Reading Comprehension (Rozumienie tekstu – znajomość słownictwa) oraz Test of Written English (Test z pisania w języku angielskim).

Kurs obejmuje:

- pełny test sprawdzający,
- siedem pełnych testów praktycznych,
- 68 tematów kontrolnych z ćwiczeniami wszystkich umiejętności sprawdzanych na egzaminie TOEFL,
- testy kontrolne dla wszystkich części egzaminu TOEFL,
- dodatkowe materiały dźwiękowe, informacje gramatyczne i słowniczki do dalszych ćwiczeń,
- wyczerpujące odpowiedzi do wszystkich testów.

Uwagi końcowe

Porównując programy komputerowe przeznaczone do uczenia się – nauczania j. Angielskiego, da się zauważyć zróżnicowanie ich treści dydaktycznych, poziomu merytorycznego, jakości interfejsu użytkownika oraz stopnia multimedialności. Chcę zwrócić uwagę, że nie każdy w równym stopniu musi korzystać z wyżej wymienionych programów. Programy multimedialne są tym cenniejsze, im większe stwarzają możliwości indywidualizacji pracy, ponieważ wszyscy różnimy się między sobą.

Bibliografia

Strykowski W., *Media a edukacja*. Wydawnictwo eMPi, Poznań 2000.

Juszczak S., *Problemy edukacji lingwistycznej*, praca zbior. pod red. Michalczewskiej M.T.. Wydawnictwo Impuls, Kraków 1999.

Juszczak S., *Podstawy informatyki dla pedagogów*. Wydawnictwo Impuls, Kraków 1999.

Programy komputerowe:

- *Plays for children*, WSiP 2000,
- *Hello – język angielski dla dzieci*, Young Digital Poland, 2000,
- *Lingua Land – Pakiet multimedialnych programów dla dzieci* – Young Digital Poland, 2000,
- *Euro Plus+ Reward* – Young Digital Poland, 2000,
- *Interactive Language Learning* – Microsoft, 2000,
- *LANG Master Interactive English* – LANG Master, 2000,
- *LANG Master English in Action* – LANG Master, 2000,
- *LANG Master the Heinemann TOEFL* – LANG Master, 2000.