

УДК 37.013

DOI: 10.34670/AR.2021.82.58.068

## Дидактические возможности компьютерного приложения «Triple play plus in English» для обучения английскому языку

**Тихонов Максим Олегович**

Старший преподаватель,  
ООО «Лимит»,  
614000, Российская Федерация, Пермь, ул. Ленина, 50;  
e-mail: tihonow72@mail.ru

### Аннотация

Существуют различные методики запоминания учебного лексического материала на английском языке. Большинство из них сводятся к банальному заучиванию или несистематическому повторению пройденного учебного материала, что в еще большей мере усложняет запоминание и усвоение учебной программы. К современным дидактическим материалам относятся и учебные компьютерные программы по английскому языку. Цель данной статьи – подробное описание функциональных возможностей компьютерной программы “Triple play plus in English” и разработка методических рекомендаций для применения ее в качестве дидактического материала на занятиях по английскому языку. В процессе исследования были также сформулированы общие рекомендации для всех компетенций, тем и разделов Программы. В ходе проведенного исследования было установлено, что Программа является эффективным дидактическим материалом для обучения английскому языку на начальном этапе. Особенно следует отметить высокий потенциал программы для быстрого и легкого пополнения английской лексики и тренировки навыков аудирования по темам, касающимся повседневной жизни: продукты, цифры, дом, офис, человек, транспорт и двигательная активность. Компьютерная программа “Triple play plus in English” поощряет обучающегося к самостоятельной работе путем виртуальной имитации живого общения с носителем языка.

### Для цитирования в научных исследованиях

Тихонов М.О. Дидактические возможности компьютерного приложения «Triple play plus in English» для обучения английскому языку // Педагогический журнал. 2021. Т. 11. № 4А. С. 312-320. DOI: 10.34670/AR.2021.82.58.068

### Ключевые слова

Компьютерная программа Triple play plus in English, мультимедиа-приложение, дидактические материалы на английском языке, обучение, педагогика.

## Введение

Давно замечено, что процесс восприятия, усвоения и запоминания новой информации идет быстрее, если связан с эмоциями: хорошими и плохими. Выделение эндорфина и кортизола провоцируют мозг (в глубокой фазе сна) устанавливать более прочные связи с тем, что имеет отношение к выработке этих двух гормонов. Мы учимся воспринимать родной язык сознательно, путем многоразового, постепенного возвращения к одним и тем же ситуациям в процессе знакомства с окружающим Миром [Тихонов, 2004, 4]. Намного эффективнее происходит первичный набор лексики английского языка в игровой форме с использованием изображений, видеокадров и аудиозаписей. Форсированию запоминания новых слов способствует мгновенная интерактивная реакция на действия обучающегося. Существуют различные методики запоминания учебного лексического материала на английском языке. Большинство из них сводятся к банальному заучиванию или несистематическому повторению пройденного учебного материала, что в еще большей мере усложняет запоминание и усвоение учебной программы [Тихонова, Тихонов, 2018]. К современным дидактическим материалам относятся и учебные компьютерные программы по английскому языку. Нельзя отрицать тот факт, что «самый эффективный способ изучения иностранного языка – это ассимилироваться с ним, сделать так, чтобы он стал частью вас. Для этого надо не только запомнить довольно большое количество слов и словосочетаний, но и уметь перестраиваться на другой тип мышления, менять свое “Я”» [Тихонов, 2004, 4].

## Основная часть

Рассматриваемую в этой работе компьютерную программу “Triple play plus in English” производства компании “Syracuse Language System” (далее по тексту – Программа) упоминает Гавхархон Авазовна Сайдалиева (2017), указывая, в частности, что «современные компьютерные средства позволяют создавать новые компьютерные программы как учебно-тренировочные, так и проверочные» [Saydaliyeva, 2017].

Кроме того, «использование новых средств существенно трансформировало традиционную схему организации процесса обучения, обеспечив разработку и внедрение в практику вариативной структуры образовательного процесса с компонентами, позволяющими автоматизировать многие процессы» [Abdykhalikova, 2019]. Мультимедийные ресурсы поощряют изучение языка и помогают стимулировать индивидуальную мотивацию преподавателей и обучающихся, поскольку они предоставляют возможность испытать аутентичное использование изучаемого языка. Мотивация обучающихся является основной проблемой в изучении языка, и ее можно стимулировать с помощью ресурсов, которые учащиеся принимают и предпочитают, особенно таких как мультимедиа [Javier, Cárdenas Gómez, 2019].

Программа устанавливается в операционной системе MS Windows либо с физического компакт-диска, либо с виртуального диска в формате ISO. После установки с виртуального диска следует поменять имя (букву) виртуального привода с именем физически установленного в компьютере привода для чтения компакт-дисков. Это связано с тем, что при запуске программа пытается считать данные с физического привода, а точнее с привода под той же буквой, которым был обозначен привод для чтения физических компакт-дисков на момент установки программы. В противном случае Программа после установки с виртуального диска запускаться не будет.

После запуска Программа появляется в окне размером 640\*480 пикселей, соответственно такое разрешение экрана целесообразно установить заранее. Что, в прочем никак не влияет на работоспособность компьютерной программы. На начальном экране Программы следует выбрать одну из трех компетенций, которую планируется сформировать: аудирование, чтение или речь. Кнопки выбора компетенции находятся в левом верхнем углу начального экрана Программы прямо под большой красной кнопкой «выход». Не имеет значения какой из двух кнопок манипулятора типа «мышь» вы кликаете на экране компьютера: левой или правой – они обе работают в Программе одинаково. Также следует обратить внимание на то, что при выборе компетенции «речь» рядом со значком микрофона следует выбрать свой тип голоса из трех возможных: детский, женский или мужской. Это позволит Программе более оптимально настроить свою СРР для работы с обучающимся. Необходимо заранее подключить микрофон к компьютеру. Сменить компетенцию можно в любой момент, находясь на начальном окне Программы. Выбранная компетенция обозначается зеленым цветом. После выбора компетенции следует выбрать одну тему из шести имеющихся: food and drink, numbers, home and office, places and transportation, people или activities. Кнопки выбора тем находятся прямо под кнопками выбора компетенции: в левой части начального экрана и расположены в вышеперечисленном порядке сверху вниз. Справа от кнопок выбора компетенций и тем на начальном экране Программы расположены сверху вниз три раздела, обозначенных римскими цифрами I, II и III. Мы вправе заключить, что авторы Программы таким способом обозначили три уровня сложности.

В разделе I находятся 14 кнопок (по 7 в 2 ряда) для выбора разновидности учебной деятельности (выбора викторин). В разделе II находятся 7 кнопок в 1 ряд для выбора разновидности учебной деятельности (выбора викторин). В разделе III находятся 12 кнопок (по 6 в 2 ряда) для выбора разновидности учебной деятельности (выбора викторин). Вышеупомянутые кнопки для выбора учебной деятельности (выбора викторин) бывают в двух состояниях: активном и неактивном. Если кнопка неактивна – она раскрашена в оттенки серого цвета. Если кнопка активна – картинка раскрашена в разные цвета. Состояние кнопок зависит от сочетания компетенции и темы. Разные сочетания активизируют разные виды учебной деятельности (разные викторины).

Раздел III полностью состоит из диалогов. При выборе компетенции «речь» при выборе любой темы в любой из активных разновидностей учебной деятельности этого раздела обучающийся не имеет возможности видеть текст диалога, но существует возможность выбора скорости воспроизведения речи и прослушивания каждого слова отдельно. Кроме того, при нажатии на зеленую кнопку с изображением микрофона даже в компетенции «речь», существует возможность записать свое произношение каждой фразы и сравнить его с эталонным.

На начальном этапе освоения темы «продукты и питание» нам помогут разделы I и II в теме food and drink. Первоначально следует выбрать для работы компетенцию «аудирование». Можно порекомендовать сразу переходить к игре bingo (третья слева в разделе I). Первые две игры в разделе I – concentration и memorymania – рекомендуются для обучающихся с очень плохой оперативной памятью или со сложностями при заполнении постоянной памяти. В игре bingo, после прослушивания звучания слов (кликающей любой кнопкой «мыши» на изображении), целесообразно хотя бы 1 раз запустить викторину (кликнув на зеленую кнопку в левом нижнем углу) на легком уровне, а затем отыграть на сложном уровне, когда на синей кнопке в левом нижнем углу горит 2 белых прямоугольника. В обоих режимах игры bingo компьютерная программа имитирует диалог с обучающимся, поправляя его ошибки и указывая на правильные

ответы. На сложном уровне обучающийся сразу увидит, какие именно слова он указал неправильно и сколько у него ошибок при проверке. Игру на сложном уровне следует повторять до тех пор, пока количество неправильных ответов, обозначенных синим андреевским крестом, не будет равняться нулю. После этого можно добавить справа 1 колонку с пятью новыми картинками, убрав 1 колонку слева, кликнув на зеленую стрелку «1 вправо» в левом верхнем углу программы. Если способности обучающегося позволяют, то можно вводить в игру по 5 новых колонок с картинками, убрав 5 старых колонок, кликнув на зеленую стрелку «5 вправо» в левом верхнем углу программы.

На следующем этапе освоения темы «продукты» целесообразно переключиться в компетенцию «чтение» и повторить все то, что описано в абзаце выше до отсутствия ошибок в игровых викторинах раздела I. Оформление викторин в компетенции «чтение» отличается от оформления в компетенции «аудирование». Компьютер изначально показывает только написание слов, но дает услышать их звучание при кликании любой кнопкой мыши в пределах прямоугольника, в котором появляется изображение предмета. В зависимости от целей обучения тема «продукты и питание» может потребовать получение дополнительной лексики относительно описания внешнего вида, вкусовых качеств, способов употребления и особенностей приготовления продуктов питания и столовых приборов. Подобный словарный запас можно пополнить в единственной игре раздела II в теме *food and drink*. В процессе диалога с компьютером обучающемуся будет предложено выбрать нужный продукт, опираясь на 3-4 описания его различных свойств, которые можно будет услышать и увидеть в сравнении с их противоположностями.

Тема «цифры» является одной из самых сложных на начальном этапе освоения английского языка. Многолетний опыт работы с компьютерной программой “Triple play plus in English” показывает, что изучение вышеупомянутой темы разумно начать с компетенции «аудирование», с первой игры *concentration* в разделе I. Далее перейти в следующую игру этого раздела *memorymania*. Следует отыграть в каждой игре на всех уровнях сложности со 100% результатом, подразумевающим полное отсутствие ошибок при ответе на вопросы компьютера. После этого рационально начать игру *bingo* раздела I и повторить все те действия, которые описаны при работе с темой «продукты».

В случае с темой «цифры» целесообразно поиграть в единственную доступную игру в разделе II для этой темы. Игра «цифры» раздела II содержит два варианта: диалог с компьютером и викторину с большими числами до 9 (девяти) миллионов и тему «время». В этом разделе нет подсчета ошибок, но результат работы обучающегося видно сразу.

На следующем этапе изучения темы «цифры» рационально перейти в компетенцию «чтение» и повторить все то, что описано в абзаце выше до отсутствия ошибок в игровых викторинах раздела I.

В компетенции «чтение» Программа первоначально показывает произношение цифр буквами латинского алфавита, но озвучивает их при кликании любой кнопкой мыши в пределах прямоугольника, в котором появляется арабское начертание цифры в десятичной позиционной системе счисления.

Нет необходимости снова перечислять все те же учебные активности, которые описаны при работе с темой «продукты». На начальном этапе освоения английского языка достаточно повторить все те же этапы с темой *home and office* в компетенциях «аудирование» и «чтение». Но в компетенции «аудирование» темы «дом и офис» целесообразно поиграть в дополнительную игру раздела I под названием *match up*.

В этой игре компьютер поочередно показывает либо изображение жилой комнаты, либо кухни с разбросанными по предметам красными картами, которые при запуске викторины обозначены парными цифрами от 1 до 8. Через 3 (три) секунды после запуска викторины цифры исчезают и нужно, слушая пояснения компьютера, найти правильную карту. При этом Программа использует, кроме имен существительных, предлоги места.

Для тренировки восприятия предлогов места разумно в компетенции «аудирование» темы *home and office* перейти в единственную доступную игру раздела II под названием *what is it*. В этой игре компьютер попеременно демонстрирует либо изображение жилой комнаты, либо кухни в которых необходимо отыскать описываемый голосом компьютера предмет. После запуска викторины, в левой половине экрана появляются кнопки, при нажатии на которые можно либо услышать, либо увидеть описание различных характеристик искомого объекта, либо его местоположения в пространстве при помощи предлогов места.

Для набора и закрепления первоначального словарного запаса в теме *places and transportation* достаточно повторить действия описанные при работе с темой «продукты». Кроме того, в компетенции «аудирование» раздела I доступны еще две игры: *city map* и *world map*. Последняя игра не соответствует своему названию, ибо под словом «Мир» в ней понимается только территория США. Наибольший интерес представляет игра под названием *city map* и особенно ее второй вариант, обозначенный изображением синего автомобиля. Во втором варианте обучающийся может отработать восприятие на английском языке понятий, отвечающих за ориентирование в пространстве и по сторонам света. Целесообразно отыграть до отсутствия ошибок, как на легком уровне, так и на сложном. В обоих уровнях обучающийся должен понять на слух ответы компьютера на вопросы «где находится?» и «как проехать в?».

В целях первоначального ознакомления с лексикой в теме *people* достаточно повторить действия, описанные при работе с темой «продукты». Кроме того, в компетенции «аудирование» раздела I доступны еще три игры: *sketch orders*, *people puzzle* и *family tree*. Все три игры представляют интерес для педагога и являются отличным инструментарием для тренировки лексики соответствующих тем: «головоломка: состав человека» и «родословное древо». Две первые игры имеют по одному уровню сложности, и не требуют подробного описания правил, которые будут понятны интуитивно, если позволяет навык понимания английской речи на слух. Игра *family tree* имеет три уровня сложности, в зависимости от количества родственников, которые будут упоминаться в итоговой викторине. Обучающемуся предстоит сначала познакомиться с названиями всех лиц, являющихся (или не являющимися) родней выбранному изначально человеку и отыскать их на всех трех уровнях до отсутствия ошибок.

В разделе II компетенции «аудирование» темы *people* есть единственная игра под названием *who is it*. Эта игра представляет собой замечательный дидактический материал для получения навыка аудирования при описании людей: что они делают, как они выглядят и во что одеты. Необходимо обратить внимание на обучающегося при работе с этой викториной. Все ли описания понятны только на слух или какие-то требуют зрительной подсказки? Педагог должен быть уверен, что обучающийся полностью компетентен в аудировании этой викторины.

При работе с темой *activities* в компетенции «аудирование» в разделе I доступны 4 (четыре) игры: *jump*, *at play*, *at work* и *at home*. Каждая из этих игр по-своему уникальна как по рассматриваемой теме, так и по способу оттачивания навыка аудирования у обучающегося.

В игре *jump* отрабатывается понимание на слух правильного глагола *to jump* в настоящем длительном и простом прошедшем временах. Необходимо заметить, что к правильным глаголам

в германской группе языков относятся глаголы, образованные от имени существительного. Такие глаголы, на письме, изменяются в прошедшем времени и в причастии прошедшего времени по общему правилу: прибавлением окончания -ed к единственному числу имени существительного, использующегося в качестве глагола. На первом уровне сложности, когда есть только один маленький белый прямоугольник на большом синем прямоугольнике в нижнем левом углу программы, глагол to jump рассматривается только в настоящем длительном времени, на втором уровне сложности только в простом прошедшем, а на третьем уровне сложности – оба времени вперемешку.

Вторая игра, at play тренирует обучающегося в понимании на слух глаголов: to sleep, to drink, to jump, to run, to play, to read, to eat и глагола to walk только в единственном числе третьем лице в настоящем длительном времени. У нее нет уровней сложности и управление игрой понятно на интуитивном уровне.

В третьей игре раздела I под названием at work тренируется навык понимания на слух глаголов в единственном числе третьем лице в простом настоящем времени: to illustrate, to sell, to print, to buy, to write, to read в теме books. Глаголы to drive, to fix, to sell, to ride, to make, to tow в теме cars. В теме the ball рассматриваются глаголы to throw, to bounce, to catch, to kick, to hit и to play в простом настоящем времени. Тема money тренирует понимание в простом настоящем времени глаголов to take, to spend, to lose, to have, to exchange и to steal также в единственном числе третьем лице. Управление игрой в этих темах простое и не требует описания.

Четвертая игра at home имеет 2 (два) уровня сложности: на первом викторина ведется с открытыми окнами игрового дома, а на втором – с закрытыми. То есть на втором уровне обучающийся должен запомнить, что именно делают люди в каждом из 6 (шести) окон виртуального дома. Игра at home тренирует навыки аудирования глаголов to sleep, to cook, to brush, to talk, to wake up, to wash, to listen, to read, to make, to get dressed, to feed, to take a shower, to watch, to comb и to clean в единственном числе третьем лице в настоящем длительном времени.

Отточить понимание на слух дней недели, наречий «вчера», «сегодня», «завтра» позволяет единственная викторина раздела II темы activities в компетенции «аудирование». Игра называется when is it. Работу с этой викториной целесообразно начинать только после получения хороших навыков аудирования всех предыдущих тем. На легком уровне компьютер называет день недели и вид активности, который изображен на искомом дне. На сложном уровне обучающийся должен найти день недели по названиям мероприятий, которые были вчера и будут завтра.

При выборе компетенции «чтение» будет разумно потренировать spelling в разделе II для всех тем Программы. В компетенции «чтение» для раздела II доступна только одна викторина – the letters and sounds game. На первом, подготовительном этапе можно послушать чтение слова, кликнув любой кнопкой мыши на его написании. В правой половине экрана есть подсказка – схематическое изображение «человеческого глаза в профиль». Клик любой кнопки мыши на этом «глазу» вызовет картинку с изображением написанного слова и его произношение. Темно-синяя кнопка в левом верхнем углу полностью меняет список изучаемых слов, используя генератор случайных чисел. Для всех тем Программы рационально начинать работу с разделом III в компетенции «чтение», чтобы обучающийся мог видеть написание слов на первом этапе. Наиболее распространенные сокращения на письме можно «развернуть» в полный вариант написания, если кликнуть любой кнопкой мыши на желтый квадратик в правом верхнем углу ячейки со словосочетанием, в котором имеется сокращение. В компетенциях

«аудирование» и «речь» отсутствует возможность увидеть написание слов, составляющих фразу. Но во всех компетенциях реализован программный инструментарий для записи голоса обучающегося, чтобы можно было сравнить произношение с эталонным.

В компетенции «речь» для любой темы и любого раздела (I, II, III) заложен потенциал Системы Распознавания Речи (СРР), который, по замыслу создателей программы должен раскрыть способности обучающегося к диалогу на английском языке в процессе работы с Программой. Что, к сожалению, не соответствует действительности. Многолетний опыт работы с компьютерной программой “Triple play plus in English” показал, что дидактические возможности компетенции «речь» этой компьютерной программы практически равны нулю. Причина кроется в несовершенстве СРР, которое до сих пор нигде не преодолено. На занятиях по английскому языку подразумевается, что устные способности обучающегося могут быть грамматически проанализированы, чтобы оценить уровень владения устной речью и предоставить обучающемуся некую обратную связь [Liu et al., 2002]. Дервинг, Манро и Карбонаро заявляли, что полезность СРР для обучающихся зависит от ее способности распознавать ненативные высказывания и идентифицировать проблемные области учебного процесса с целью обеспечения корректирующей обратной связи. И до сих пор исследования показывают, что технология СРР недостаточно надежна, чтобы оправдать ее повсеместное внедрение при изучении английского языка [Derwing et al., 2000, 602]. Кроме того, Дервингу и его коллегам удалось выяснить, что программное обеспечение СРР, которое они оценивали, было способно распознавать 90% слов, произносимых носителями языка, но вместе с тем, вышеупомянутое программное обеспечение СРР было способно понимать только от 24% до 26% высказываний не-носителей языка [там же, 597]. Они сделали вывод, что программное обеспечение СРР в его нынешнем виде, не обеспечивает надлежащую обратную связь со обучающимися [Liu et al., 2002]. Таким образом, не рекомендуется возлагать большие надежды на работу с компетенцией «речь» компьютерной программы “Triple play plus in English”.

### Заключение

В данной работе была предпринята попытка дать подробное описание функциональных возможностей компьютерной программы “Triple play plus in English” для применения ее в качестве дидактического материала на занятиях по английскому языку. Для наиболее полного выполнения поставленной задачи, были проанализированы современные исследования по вопросам применения компьютерных приложений для обучения английскому языку. В ходе исследования удалось сформулировать минимальные требования, предъявляемые к компьютерным программам для обучения английскому языку. И принимая во внимание многочисленность требований, предъявляемые к мультимедиа приложениям, которые могут быть использованы в качестве дидактического материала на занятиях английским языком, можно сделать вывод о том, что педагогу следует учитывать только те требования, которые соответствуют целесообразности его плана педагогического проектирования. Что, в свою очередь, возвращает нас к академику Владимиру Павловичи Беспалько, указывавшему на то, что «существенной чертой педагогической технологии является процесс целеобразования» [Беспалько, 1989, 13]. Существующие в каждый момент учебного процесса цели, ведущие к овладению английским языком на уровне требуемой компетенции, формируют выбор соответствующих этим целям требований к дидактическим материалам. Однако, как указывают Анастасия Игоревна Оборина и Наталия Андреевна Гангнус, «это не значит, что задания

должны быть очень легкими, но если учитель понимает, что данный материал классом не усвоен, то, несмотря на программу и стандарт, учителю важно найти субъектный подход к каждому ученику и объяснить материал максимально доступно, уделив, возможно, именно организации тренировки больше времени» [Оборина, Гангнус, 2016]. В процессе исследования были также сформулированы общие рекомендации для всех компетенций, тем и разделов Программы. В ходе проведенного исследования было установлено, что Программа является эффективным дидактическим материалом для обучения английскому языку на начальном этапе. Особенно следует отметить высокий потенциал программы для быстрого и легкого пополнения английской лексики и тренировки навыков аудирования по темам, касающимся повседневной жизни: продукты, цифры, дом, офис, человек, транспорт и двигательная активность. Компьютерная программа “Triple play plus in English” поощряет обучающегося к самостоятельной работе путем виртуальной имитации живого общения с носителем языка.

### Библиография

1. Беспалько В.П. Слагаемые педагогической технологии. М.: Педагогика, 1989. 192 с.
2. Оборина А.И., Гангнус Н.А. Младший школьник и иностранный язык: как сделать изучение иностранного языка интересным? // Вестник Пермского государственного гуманитарно-педагогического университета. Серия № 1. Психологические и педагогические науки. 2016. № 2-2. С. 306-312.
3. Тихонова Е.А., Тихонов М.О. Теория и методология волнового повторения учебных материалов на английском языке // Современная психология и педагогика: проблемы и решения. Новосибирск, 2018. С. 32-39.
4. Тихонов М.О. Английский для ленивых. Пермь: Пушка, 2004. 272 с.
5. Abdykhalykova A. Modern Technologies in Foreign Languages Teaching: The Case of L.N. Gumilyov Eurasian National University // Economics and Culture. 2019. 16(2). P. 43.
6. Derwing T.M., Munro M.J., Carbonaro M. Does Popular Speech Recognition Software Work with ESL Speech? // Tesol Quarterly. 2000. 34 (3). P. 592-603.
7. Javier J., Cárdenas Gómez C. Multimedia Resources and their Incidence in the English-Speaking Skill. 2019. URL: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED596980.pdf>
8. Liu M. et al. A Look at the Research on Computer-Based Technology Use in Second Language Learning: A Review of the Literature from 1990-2002 // Journal of Research on Computing in Education. 2002. № 34 (3). P. 11.
9. Saydaliyeva G. The USE of Computer Technologies in Learning Foreign Languages // Young Scientist. 2017. № 1 (135). P. 537-538.

### **Didactic features of the computer Triple Play Plus in English application for teaching English**

**Maksim O. Tikhonov**

Senior Lecturer,  
LLC “Limit”,

614000, 50, Lenina str., Perm, Russian Federation;  
e-mail: tihonow72@mail.ru

#### **Abstract**

The author of the research presented in this paper note that there are various methods of memorizing educational lexical material in English. Most of them boil down to banal memorization or unsystematic repetition of the passed educational material, which further complicates memorization and assimilation of the curriculum. Modern didactic materials include educational



computer programs in English. The purpose of this article is a detailed description of the functional capabilities of the computer program "Triple play plus in English" and the development of guidelines for using it as didactic material in the classroom in English. In the course of the research, general recommendations were also formulated for all competencies, topics and sections of the Program. In the course of the study, it was found that the Program is an effective didactic material for teaching English at the initial stage. Especially noteworthy is the high potential of the program for quickly and easily replenishing English vocabulary and training listening skills on topics related to everyday life: food, numbers, home, office, people, transport and physical activity. The computer program "Triple play plus in English" encourages the student to work independently by virtual imitation of live communication with a native speaker, concludes the researcher.

### For citation

Tikhonov M.O. (2021) Didakticheskie vozmozhnosti komp'yuternogo prilozheniya "Triple play plus in English" dlya obucheniya angliiskomu yazyku [Didactic features of the computer Triple Play Plus in English application for teaching English]. *Pedagogicheskii zhurnal* [Pedagogical Journal], 11 (4A), pp. 312-320. DOI: 10.34670/AR.2021.82.58.068

### Keywords

Computer program Triple play plus in English, multimedia application, didactic materials in English, learning, pedagogy.

### References

1. Abdykhalykova A. (2019) Modern Technologies in Foreign Languages Teaching: The Case of L.N. Gumilyov Eurasian National University. *Economics and Culture*, 16(2), p. 43.
2. Bepal'ko V.P. (1989) *Slagaemye pedagogicheskoi tekhnologii* [Components of pedagogical technology]. Moscow: Pedagogika Publ.
3. Derwing T.M., Munro M.J., Carbonaro M. (2000) Does Popular Speech Recognition Software Work with ESL Speech? *Tesol Quarterly*, 34 (3), pp. 592-603.
4. Javier J., Cárdenas Gómez C. (2019) *Multimedia Resources and their Incidence in the English-Speaking Skill*. Available at: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED596980.pdf> [Accessed 09/09/2021]
5. Liu M. et al. (2002) A Look at the Research on Computer-Based Technology Use in Second Language Learning: A Review of the Literature from 1990-2002. *Journal of Research on Computing in Education*, 34 (3), p. 11.
6. Oborina A.I., Gangnus N.A. (2016) Mladshii shkol'nik i inostrannyi yazyk: kak sdelat' izuchenie inostrannogo yazyka interesnym? [Junior student and a foreign language: how to make learning a foreign language interesting?]. *Vestnik Permskogo gosudarstvennogo gumanitarno-pedagogicheskogo universiteta. Seriya № 1. Psikhologicheskie i pedagogicheskie nauki* [Bulletin of the Perm State Humanitarian Pedagogical University. Series 1. Psychological and pedagogical sciences], 2-2, pp. 306-312.
7. Saydaliyeva G. (2017) The USE of Computer Technologies in Learning Foreign Languages. *Young Scientist*, 1 (135), pp. 537-538.
8. Tikhonova E.A., Tikhonov M.O. (2018) Teoriya i metodologiya volnovogo povtoreniya uchebnykh materialov na angliiskom yazyke [Theory and methodology of wave repetition of educational materials in English]. In: *Sovremennaya psikhologiya i pedagogika: problemy i resheniya* [Modern psychology and pedagogy: problems and solutions]. Novosibirsk.
9. Tikhonov M.O. (2004) *Angliiskii dlya lenivykh* [English for the lazy]. Perm: Pushka Publ.