

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РФ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

«ПЕНЗЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Историко-филологический  
факультет

Кафедра «Иностранные языки  
и методика преподавания  
иностранных языков»

Направление подготовки 44.03.01  
«Педагогическое образование»  
Форма обучения: очная

Направленность  
(Профиль подготовки)  
«Английский язык»

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

на тему

«Организация процесса обучения иностранному языку учащихся с  
низким уровнем обученности с использованием мультимедиа»

Студент Чернуха Дарья Владимировна  
Руководитель Дмитриев Д.В. к.пед.н., доцент

Нормоконтролёр Шурыгина Ю.А. к.пед.н., доцент

Работа допущена к защите (протокол заседания кафедры от 30.08.25 № 18)

Заведующий кафедрой Алёшина Е.Ю. д.филол.н., доцент

Работа защищена с отметкой 4 (хорошо) (протокол заседания ГЭК от 10.09.25 № 54)

Секретарь ГЭК Мягкова В.Ю. ст. преподаватель

Пенза 2025

## Содержание

|                                                                                                                    |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Введение</b>                                                                                                    | 3  |
| <b>Глава 1. Теоретические основы использования мультимедиа на уроках английского языка</b>                         | 6  |
| <b>1.1 Организация работы учащихся с низким уровнем обученности</b>                                                | 6  |
| <b>1.2 Понятие и классификация мультимедиа</b>                                                                     | 11 |
| <b>1.3 Возможности использования мультимедиа технологий для устранения пробелов в знаниях по английскому языку</b> | 20 |
| <b>Выводы по первой главе</b>                                                                                      | 28 |
| <b>Глава 2. Этапы работы с учащимися с низким уровнем обученности на уроке английского языка</b>                   | 31 |
| <b>2.1 Использование обучающих программ с учащимися с низким уровнем обученности на уроке английского языка</b>    | 31 |
| <b>2.2 Этапы работы с мультимедиа программой «ESL Games»</b>                                                       | 41 |
| <b>2.3 Разработка урока с использованием обучающей программы «ESL Games»</b>                                       | 45 |
| <b>Выводы по второй главе</b>                                                                                      | 51 |
| <b>Заключение</b>                                                                                                  | 54 |
| <b>Библиографический список</b>                                                                                    | 57 |
| <b>Приложение</b>                                                                                                  | 61 |

## **Введение**

В современном глобализированном мире овладение иностранными языками сохраняет свою первостепенную значимость. Владение дополнительным языком открывает перед человеком широкие перспективы: приобщение к культурному наследию других народов; возможность международного общения; доступ к аутентичным литературным источникам; перспективы карьерного роста с достойным вознаграждением. Современная методика предлагает разнообразные подходы к освоению языков, среди которых особое место занимают цифровые технологии. Интерактивные обучающие средства с каждым годом получают всё большее распространение, становясь важным компонентом образовательных программ по английскому языку.

Современные мультимедийные решения занимают центральное место в организации учебной деятельности, став важнейшим компонентом языковой подготовки. Их дидактический потенциал включает: интерактивные формы подачи материала; комплексное развитие языковых навыков; персонализацию образовательного процесса. Научно-педагогическое сообщество непрерывно: анализирует эффективность различных цифровых методик; разрабатывает инновационные подходы к их применению; совершенствует функциональные возможности технологий.

Цифровые обучающие технологии создают уникальные условия для: раскрытия творческого потенциала учащихся; формирования устойчивой мотивации к освоению английского; повышения познавательной активности в предметной области.

Исходя из вышеизложенного, можно уверенно сказать, что мультимедиа носит чрезвычайно полезный характер и является необходимой образовательной технологией, которой присущи интерактивность, гибкости, и современность. Благодаря использованию современных ресурсов стало возможно учитывать индивидуальные особенности учащихся и способствовать увеличению их мотивации к изучению иностранных языков.

Возможности применения мультимедийных технологий обширны и разнообразны. Множество программ и доступ к глобальной сети Интернет создают условия для получения необходимой информации.

Интеграция мультимедийных решений в преподавание английского позволяет комплексно развивать ключевые языковые компетенции: формирование базовых навыков; совершенствование техники чтения с использованием аутентичных онлайн-материалов; развитие письменной речи через интерактивные упражнения; обогащение лексического запаса с помощью тематических модулей; мотивационный компонент; создание устойчивого интереса к языковому обучению; индивидуализация работы с отстающими учащимися; профилактика возникновения пробелов в знаниях; межкультурный аспект. Расширение образовательного пространства за счет: международных онлайн-мероприятий (олимпиады, конкурсы); телекоммуникационных проектов (вебинары, видеомосты); социальных языковых практик (форумы, совместные проекты).

**Объектом** исследования является процесс обучения школьников английскому языку.

**Предметом** исследования является использование мультимедиа технологий в процессе обучения школьников с пробелами в знаниях по английскому языку.

**Целью** исследования является рассмотрение возможностей использования мультимедийных программ в обучении школьников с низким уровнем владения английским языком.

Задачами работы являются:

- изучить организацию работы с учащимися с низким уровнем обученности;
- рассмотреть понятие и классификацию мультимедиа;

- изучить возможности использования мультимедиа технологий в обучении для устранения пробелов в знаниях;
- рассмотреть обучающие программы, используемые на уроке английского языка;
- изучить этапы работы с мультимедийной программой «ESL Games»;
- разработать урок с использованием обучающей программы «ESL Games».

**Практическая значимость** заключается в том, анализ мультимедийной платформы «ESL Games» может быть полезен и актуален для педагогов, которые используют мультимедиа технологии на уроках английского языка.

**Теоретической основой** является работы таких ученых, как Юрия Константиновича Бабанского, Ирины Николаевны Розиной, Дмитрия Александровича Старикова, Станислава Юрьевича Кацко,

В работе используются следующие **методы исследования**: изучение и анализ психолого-педагогической, методической научной литературы, обобщение, синтез, наблюдение.

**Структура работы.** Данная работа состоит из введения, двух глав, заключения и списка использованной литературы.

**Во введении** обосновывается выбор темы исследования, актуальность. Раскрыты проблема, объект, предмет, цель, задачи, методы исследования. Представлена практическая значимость.

**В первой главе** «Теоретические основы использования мультимедиа на уроках английского языка» раскрываются сущность, содержание и виды мультимедиа в образовании, принципы применения и требования к отбору мультимедийных материалов для обучения иностранному языку.

**Во второй** главе приведён пример использования мультимедийной обучающей программы «ESL Games».

**В заключении** содержатся основные выводы, перспективы дальнейшего изучения иностранных языков с применением мультимедиа.

**Список использованной литературы** включает в себя 40 источников на русском и английском языках.

**Апробация исследования.** Материалы и промежуточные итоги работы были представлены на Всероссийской научно —практической конференции «Авдеевские чтения (2025).

# **Глава 1. Теоретические основы использования мультимедиа на уроках английского языка**

## **1.1 Организация работы учащихся с низким уровнем обученности**

Учащиеся с низким уровнем обученности не способны демонстрировать тот уровень знаний, умений, скорость мышления и выполнения операций, который показывают обучающиеся с ним ученики.

Стоит отметить, что все неуспевающие или слабоуспевающие ученики имеют ряд общих черт:

- слабая самоорганизация в процессе учения;
- отсутствие сформированных способов и приемов учебной работы, наличие устойчивого неправильного подхода к учению.
- низкий уровень знаний, как следствие этого низкий уровень интеллектуального развития;
- отсутствие познавательного интереса;
- учащиеся требуют индивидуального подхода с психологической и педагогической точки зрения;
- частые пропуски уроков без уважительной причины, что приводит к отсутствию системы в знаниях и как следствие этого — низкий уровень интеллекта;
- дети, в основном, из асоциальных семей [31, с. 12].

Урок служит основой для работы с детьми, испытывающими трудности в учебе, и его подготовка требует особого подхода к содержанию и организации учебной деятельности. Главная задача учителя заключается в том, чтобы создать для каждого ученика ситуацию успеха. Успех в обучении становится важным источником внутренних ресурсов ребенка, который помогает ему преодолевать трудности при изучении английского языка.

Даже одно успешное переживание может значительно изменить психологическое состояние ребенка.

Следует отметить, что причины, по которым ученики имеют низкую успеваемость, различны. Существует следующая классификация:

1. Низкое качество мыслительной деятельности сочетается с положительным отношением к учению («хочет, но не может»).
2. Высокое качество мыслительной деятельности сочетается с отрицательным отношением к учению («может, но не хочет»).
3. Низкое качество мыслительной деятельности сочетается с отрицательным отношением к учению («не хочет и не может») [31, с. 23]..

В настоящее время можно уверенно утверждать, что грамотно организованный учебно-воспитательный процесс позволяет добиться хорошей успеваемости каждого ученика, который обучается в школе. Неуспеваемость ученика как правило является результатом неправильной организации обучения и воспитания в школе, порой это происходит до начала обучения в школе. Хорошей успеваемость возможно добиться для каждого ученика при условии правильного обеспечения учебно-воспитательных факторов.

Повышение эффективности учебной работы и поведения школьника обуславливается тремя основными факторами:

1. Углубленный педагогический анализ, выходящий за рамки поверхностного объяснения действий ученика, направленный на выявление их истинных причин и применение индивидуального подхода к их устранению.
2. Применение не отдельной изолированной методики, а комплексное изменение всей системы организации жизни школьника.
3. Профилактическая работа, ориентированная на раннее выявление и коррекцию негативных проявлений в поведении и интеллектуальной деятельности ученика [16, с. 15]..

Педагогическое воздействие, выявив причину определенного явления или поступка, должно, во-первых, сосредоточиться на изменении отношения ученика к своей деятельности; во-вторых, на внедрении методов и приемов для достижения поставленной школьником цели; в-третьих, оно должно сопровождаться поддержкой и контролем со стороны воспитателя.

Практика обучения дает возможность выделить следующие подходы к работе:

1. Введение учебной информации с акцентом на индивидуальные потребности учащихся.
2. Проведение как фронтального, так и индивидуального контроля усвоения учебного материала в рамках уроков и внеурочной деятельности.
3. Поддержание необходимой мотивации к обучению через грамотный выбор учебного материала и создание учебной атмосферы, имитирующей реальные условия речевого общения, в том числе с использованием ТСО.
4. Условием положительной мотивации к обучению является создание психологического комфорта для учащихся, что включает доброжелательное отношение к ним, содействие формированию дружелюбной и доверительной атмосферы на занятиях, разумное применение поощрений, таких как высокие оценки и похвала, а также акцентирование на прогрессе в обучении наряду с конструктивной критикой.
5. Формирование навыков самостоятельного освоения и применения языковых средств для достижения коммуникативных целей учащихся с последующим переходом к реальному общению на иностранном языке (обучение навыкам самообучения) [13, с. 18]..

Современная дидактика рассматривает ключевые условия для преодоления трудностей в обучении иностранного языка, включая поиск оптимальных педагогических систем. Это включает использование активных методов и форм обучения, внедрение новых педагогических технологий, а

также применение проблемного и программированного обучения. Важным аспектом является информатизация педагогической деятельности.

Ю. К. Бабанский предложил концепцию оптимизации учебно-воспитательного процесса для решения этих задач.

Педагогическая диагностика представляет собой систематический контроль и оценку результатов обучения, а также своевременное выявление пробелов в знаниях. Для этого используются беседы учителей с учениками и родителями, наблюдение за учащимися с трудностями с фиксацией данных в дневниках, проведение тестов и анализ результатов, который обобщается в виде таблиц с указанием видов допущенных ошибок. Было предложено создание педагогического консилиума — совета учителей для анализа и решения дидактических проблем у отстающих учеников [4, с. 40].

Педагогическая терапия включает меры по устранению отставаний в учебе. В отечественных школах это реализуется через дополнительные занятия, тогда как на Западе практикуются группы выравнивания, а в России — коррекционные классы. Преимущества последних заключаются в том, что занятия в них проводятся на основе тщательной диагностики с учетом подбора групповых и индивидуальных средств обучения.

Поскольку проблемы в учебе часто обусловлены недостаточным воспитанием, необходимо проводить индивидуальную планомерную воспитательную работу с учениками, испытывающими трудности в учебе. Эта работа должна также включать взаимодействие с семьей школьника.

Без чувства успеха у ребенка теряется интерес к школе и учебным занятиям. Однако достижение успеха в учебной деятельности осложняется рядом факторов, таких как нехватка знаний и навыков, психологические и физиологические особенности развития, низкая саморегуляция и другие. Поэтому педагогически целесообразно создавать для школьника ситуации успеха — субъективные переживания удовлетворения от процесса и результатов самостоятельно выполненной работы. Технологически это достигается через ряд действий, которые проводятся в атмосфере радости и

одобрения, создаваемой с помощью вербальных (речевых) и невербальных (мимических и жестовых) средств. Поддерживающие слова, мягкие интонации, мелодичность речи и корректные обращения, а также открытая поза и доброжелательная мимика формируют благоприятный психологический фон, который помогает ребенку справиться с поставленной задачей.

Технологические операции по созданию ситуаций успеха:

1. Снятие страха – помогает преодолеть неуверенность, робость и страх перед выполнением задания и оценкой окружающих. Например: «Мы все пробуем и ищем, только так можно достичь результата», «Люди учатся на своих ошибках и находят новые способы решения задач», «Контрольная работа довольно легкая, этот материал мы уже проходили».

2. Авансирование успешного результата – позволяет учителю выразить свою уверенность в том, что ученик справится с поставленной задачей. Это внушает ребенку веру в свои силы и возможности. Например: «У вас обязательно получится», «Я даже не сомневаюсь в вашем успешном результате».

3. Скрытое инструктирование ребенка в способах и формах выполнения задания – помогает избежать неудач, достигается через намеки и пожелания. Например: «Возможно, лучше всего начать с...», «При выполнении работы не забудьте...».

4. Внесение мотивации – показывает ребенку, ради чего и для кого выполняется эта деятельность, кому будет полезно его участие. Например: «Без твоей помощи твои товарищи не справятся».

5. Персональная исключительность подчеркивает значимость усилий ребенка в предстоящей или выполняемой деятельности. Например: «Только ты способен на это...», «Я могу доверить это только тебе...», «Никому, кроме тебя, я не могу обратиться с этой просьбой».

6. Мобилизация активности или педагогическое внушение побуждает к выполнению конкретных действий. Например: «Мы уже с нетерпением ждем начала работы...», «Так хочется скорее увидеть...».

7. Высокая оценка отдельных аспектов работы помогает эмоционально осознать успех не в целом, а в какой-то его конкретной части. Например: «Тебе особенно удалось это объяснение», «Больше всего мне понравилось... в твоей работе», «Эта часть твоей работы заслуживает наивысшей похвалы» [4, с. 56].

Также следует изучить само понятие и классификацию мультимедиа.

## **1.2 Понятие и классификация мультимедиа**

В настоящее время информационные технологии быстро развиваются в следствии чего появилось новое средство обучения - мультимедиа. Мультимедиа имеет ряд существенных преимуществ по сравнению с другими средствами обучения в английском языке. К примеру, экономия ресурса времени, стимулирование творчества и воображения учащихся, повышения мотивации, а также предоставление большого количества информации. Однако стоит упомянуть, что при всём многообразии преимуществ не стоит чрезмерно использовать данную технологию. Следует помнить, что мультимедиа имеет лишь вспомогательную роль.

Традиционное преподавание, которое подразумевает присутствие учителя и бумажных носителей, не обладает явным потенциалом. Такое обучение слабо мотивирует учеников и как следствие низкую успеваемость в овладении английским языком. На данный момент перед школами стоит непростая задача соответствовать современным запросам. Традиционные методы обучения, учитель с мелом у доски, бумажные носители не являются больше релевантным способом обучения. Широкое использование мультимедийных технологий открыло новые просторы для преподавания английского языка.

Понятие мультимедиа технологий изучалось несколько десятилетиями разными учеными. Ниже представлены наиболее известные и популярные определения.

Мультимедиа – это сумма технологий, позволяющих компьютеру вводить, обрабатывать, хранить, передавать и отображать (выводить) такие типы данных, как текст, графика, анимация, оцифрованные неподвижные изображения, видео, звук, речь [11, с. 8]. Под этим термином понимается одновременное воздействие на пользователя по нескольким информационным каналам. В этом случае пользователь обычно имеет активную роль.

Мультимедиа – это комбинация компьютерного оборудования и программного обеспечения, позволяющая интегрировать видео, анимацию, аудио, графику и текстовые ресурсы для создания презентаций на доступном настольном компьютере [38].

Мультимедиа – современные цифровые технологии, дающие возможность совмещать достижения аудиовизуальной техники (тексты, звуки, видеоизображения, графика и т. п.) и обеспечивающие интерактивное взаимодействие пользователя с компьютером [17].

Мультимедиа – данные, или содержание, которое одновременно передаётся в разных формах: звук, анимированная компьютерная графика, видеоряд [9].

В педагогическом словаре «мультимедиа» (англ. multimedia) – многокомпонентная среда, позволяющая использовать текст, графику, видео и мультипликацию. «Мультимедиа» означает возможность работы с информацией в различных видах, а не только в цифровом, как у обычных компьютеров.

И.Н Розина трактует понятие мультимедиа как: «Мультимедиа» – совокупность компьютерных технологий, одновременно использующих несколько информационных сред: графику, текст, видео, фотографию, анимацию, звуковые эффекты, высококачественное звуковое сопровождение.

Д. А. Стариков даёт следующее определение понятию «мультимедиа» : «Мультимедиа» – это современная компьютерная информационная технология, позволяющая объединить в компьютерной системе текст, звук, видеоизображение, графическое изображение и анимацию(мультипликацию) [27, с.21].

Мультимедиа (multimedia – «многие среды») – это сумма современных информационных технологий, позволяющих интегрировать (объединить) в компьютерной системе текст, звук, видеоизображение, графику и анимацию (мультипликацию), оцифрованные неподвижные изображения [6, с.11].

Исходя из выше перечисленных понятий, можно сказать, что мультимедиа обеспечивает комплексный мультисенсорный опыт в изучение чего-либо посредством предоставления информации в виде текста, графики, изображений, схем, аудио и видео материалов, что в свою очередь позволяет увеличить качество и количество запоминаемой информации.

Существует множество различных классификаций мультимедиа. Мультимедийные средства обучения можно классифицировать по ряду признаков [27, с. 15]:

- по функциональному назначению;
- по типу обучения;
- по физическим принципам устройства и работы;
- по характеру представления информации;
- по характеру воздействия на органы чувств.

С. Ю. Кацко предлагает разделить мультимедиа на линейную (без обратной связи) и интерактивную (нелинейную) среду.

Аналогом линейного способа представления может являться кино. Человек, просматривающий текстовый документ, видеофильм, никаким образом не может повлиять на его вывод. Также в качестве примера можно

рассматривать и любую презентацию, записанную на определенный источник.

Интерактивный (нелинейный) способ представления информации позволяет человеку, программам участвовать в выводе информации, взаимодействуя каким-либо образом со средством отображения мультимедийных данных. Участие в данном процессе двух и более сторон называется «интерактивностью». Такой способ взаимодействия человека и компьютера наиболее полным образом представлен в категориях компьютерных игр. Интерактивный способ представления мультимедийных данных иногда называется «гипермедиа» [11, с. 14].

Гипермедиа – интерактивное мультимедиа, при котором пользователю предоставляется структура связанных элементов мультимедиа, которые он может последовательно выбирать, то есть это расширение понятия гипертекст на мультимедийные виды организации структур записи данных [9, с.34].

«Реальное / живое видео» – характеристика системы мультимедиа с точки зрения ее способности работать в реальном времени [10, с.35].

Мультимедиа состоит из различных компонентов, которые имеют разное воздействие на учеников в процессе обучения, таких как текст, графика, анимация, аудио и видео.

Текст является фундаментальным элементом мультимедиа технологий. Он передаёт большее количество информации. Пользователь может использовать как обычный текст, так и текст с добавлением эффектов, для выделения какой-либо важной информации. Чтобы привлечь внимание обучающихся, возможно использование различных шрифтов, цветов и стилей для предоставления информации или выделения определённых слов или фраз [14, с.65].

Графика включает в себя изображения, такие как диаграммы, и фотографии, в которых отсутствует анимация. В изучении языка графика играет важную роль, так как она стимулирует интерес к изучению,

мотивирует и улучшает понимание, развивает языковые способности [12, с.68].

Анимация – это последовательные 2D или 3D изображения или модели, которые проектируются на экране. При помощи анимации учителя могут выделять ключевые моменты урока и повышать общую мотивацию в классе [28, с.89].

Аудио – это речь, музыка или любой другой звук, который хранится и воспроизводится компьютером. Аудио имеет большое преимущество. Прослушивая аутентичную речь, ученики учатся на слух воспринимать живую речь иностранцев, что в дальнейшем помогает им в общении на иностранном языке [25, с.14].

Видео – электронная технология формирования, записи, обработки, передачи, хранения и воспроизведения сигналов изображения, основанная на принципах телевидения, а также аудиовизуальное произведение, записанное на физическом носителе. По сравнению с другими мультимедийными средствами обучения видео имеет больше преимуществ. Так как видео воздействует сразу на несколько анализаторов организма, таких как слух и зрение, что помогает обучающимся запомнить и воспроизвести большее количество информации [6, с.88].

К мультимедиа продуктам учебного назначения относятся:

1) Мультимедийные продукты, разрабатываемые педагогами в соответствии с целями и задачами учебных курсов и дисциплин:

- курсы лекций, учебные пособия;
- учебные презентации;
- учебные фильмы, видеоуроки.

2) Электронные мультимедийные учебники, энциклопедии, словари, атласы географические и т.д.

3) Интерактивное дистанционное обучение посредством мультимедийных обучающих программ [10, с. 24].

Теперь перечислим компоненты, которые входят в понятие мультимедиа:

1. Презентации – это электронные фильмы, которые могут включать в себя анимацию, аудио и видео фрагменты. Данное мультимедийное средство, интересно тем, что их может создать любой учитель при помощи персонального компьютера и программного обеспечения, с минимальными затратами времени и усилий. Применение презентаций расширяет диапазон действий учителя и обучающегося, развивает самостоятельность и креативность. Мультимедийная презентация даёт прекрасную возможность реализовать коммуникативную функцию языка. Мультимедийная презентация с иллюстрациями, звуком делает урок более занимательным и интересным. Презентацию учитель может подготовить сам или интегрировать в данную работу детей. Готовя презентацию, ученик учится логически правильно строить свое выступление. Он учится выражать законченную мысль, имеющую коммуникативную направленность, логически рассуждать, сопоставлять и сравнивать полученный им материал [17].

2. Электронные энциклопедии – являются аналогами обычных справочных информационных изданий, энциклопедий, справочников, словарей. В отличие от устаревших бумажных изданий они обладают дополнительными возможностями. Электронные энциклопедии поддерживают удобную систему поиска по ключевым словам или фразам, обладают удобной системой навигации на основе гиперссылок, и также могут включать в себя аудио и видео фрагменты [38].

3. Дидактические материалы – особый тип учебных пособий, преимущественно наглядных: карты, таблицы, наборы карточек с текстом, цифрами или рисунками, реактивы, растения, животные и т.д., в том числе материалы, созданные на базе информационных технологий, раздаваемых обучающимся для самостоятельной работы в классе и дома или демонстрируемые педагогом перед всем классом (группой). Использование

дидактического материала способствует активизации образовательной деятельности обучающихся, экономии учебного времени [38].

4. Электронные курсы – объединяют в себя сразу несколько вышеописанных типов в единый комплекс. Например, ученику сначала предлагается посмотреть обучающий курс, затем на основе полученных знаний выполнить предложенное задание. Это средства обучения, разработанные и реализуемые на базе компьютерных технологий. Учебный материал может быть представлен различными способами: с помощью текста, графиков, фото, видео, звука и анимации. Таким образом, используется все виды восприятия, закладывается основа мышления и практической деятельности ребенка [17].

5. ЭФУ (электронная форма учебника) – это электронное издание, соответствующее по структуре, содержанию и художественному оформлению печатной форме учебника и содержащее мультимедийные элементы и интерактивные ссылки, расширяющие и дополняющие содержание учебника. Электронный учебник является новой формой учебника, которая имеет больше возможностей для организации образовательного процесса и может использоваться в качестве не только источника информации, но и инструмента для выполнения практических, лабораторных работ, письменных заданий, наблюдения за различными процессами [17].

6. Обучающие игры – это интерактивные программы с игровым сценарием. Выполняя разнообразные задания в процессе игры, дети получают знания, развивают память и интеллект. Игра – традиционный, признанный метод обучения и воспитания. Это уникальное средство ненасильственного обучения детей, так как создается доброжелательная атмосфера и ситуация успеха. Благодаря играм активизируются все познавательные процессы учащихся: развивается внимание, память, мышление, творческие способности. Использование игровой технологии всегда даёт хорошие результаты, повышает и поддерживает интерес к

предмету. В зависимости от целей и задач урока используются различные игры, в процессе закрепления учебного материала, на этапе активизации в речи учащихся. Игра на уроках иностранного языка – это не просто коллективное развлечение, а основной способ решения определенных задач обучения на данном этапе – от самых мелких речевых навыков до умения вести самостоятельный [17].

7. Интернет – всемирная система объединённых компьютерных сетей для хранения, обработки и передачи информации. Является одним из самых популярных мультимедийных средств, в связи с тем, что включает в себя все вышеописанные мультимедиа технологии и обладает большим количеством информации [1, с. 90].

8. Учебные фильмы – это фильмы, созданные в качестве средств обучения, к ним можно отнести также научно-популярные, документальные фильмы, используемые в образовательном процессе. Фильм обучает учащихся естественному самовыражению и естественному течению речи. Фильм даёт учащимся наглядное представление о жизни, традициях и языковых реалиях страны изучаемого языка. Использование аутентичных фильмов даёт учителю возможность моделировать ситуации, при которых изучение языка проходит при погружении в культурную среду носителей языка, способствует индивидуализации обучения [9].

9. Компьютерная обучающая программа – это компьютерная программа, которая предназначена для обучения и проверки знаний учеников в диалоговом режиме с применением современных средств компьютерного дизайна и технологии мультимедиа [9].

В традиционных классах большая часть учителей английского языка использует примитивное оборудование, такое как доска, мел, магнитофон и т.д. На сегодняшний день школы стараются оборудовать свои классы по последнему слову техники. Как правило на данный момент каждый класс английского языка оборудован:

- персональным компьютером учителя;

- DVD-проигрывателем;
- акустической системой;
- проектором;
- интерактивной доской;
- доступом в сеть Интернет;
- камерой.

В соответствии с требованиями ФГОС Информационно образовательная среда образовательного учреждения включает [33]:

1. Комплекс информационно-образовательных ресурсов, в том числе цифровых образовательных ресурсов;
2. Совокупность технологических средств информационных и коммуникационных технологий (компьютеры, ИКТ оборудование, коммуникационные каналы, систему современных педагогических технологий, обеспечивающих обучение в современной информационно – образовательной среде).

ФГОС указывает на метапредметные результаты усвоения основной образовательной программы, которые должны отражать:

1. Активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных и познавательных задач.
2. Использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве сети Интернет), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета; в том числе умение вводить текст с помощью клавиатуры, фиксировать (записывать) в цифровой форме измеряемые величины и анализировать изображение, звуки, готовить своё выступление и выступать с аудио или видео графическим

сопровождением; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета.

Использование инновационных технических средств в учебном процессе оказывает комплексное положительное воздействие на развитие учащихся: формирование ключевых компетенций; совершенствование информационной грамотности; развитие навыков эффективной коммуникации; становление исследовательской культуры; формирование способности к аналитическому мышлению; дидактические преимущества; повышение учебной мотивации; упрощение доступа к образовательным ресурсам; улучшение показателей усвоения материала; стимулирование познавательной самостоятельности. Современные исследования подтверждают, что цифровые инструменты: создают благоприятные условия для персонализированного обучения; способствуют развитию когнитивных способностей; обеспечивают интерактивный формат образовательной деятельности.

Уроки с использованием компьютерных технологий помогают учителю в реализации индивидуального подхода, вызывают живой интерес у детей, активизируют их практическую деятельность, способствуют формированию компьютерной грамотности [27, с.78].

Мультимедийные средства обучения открывают широкие горизонты для совершенствования языковой подготовки. Реализация их потенциала в преподавании английского в значительной степени определяется технической оснащённостью учебных аудиторий. Анализ дидактических возможностей позволяет утверждать, что интеграция мультимедийных решений в образовательный процесс: становится неотъемлемым условием эффективного обучения; обеспечивает более глубокое понимание учебного материала; Использование цифровых технологий: значительно усиливает познавательный интерес учащихся; повышает результативность образовательной деятельности.

### **1.3 Возможности использования мультимедиа технологий для устранения пробелов в знаниях по английскому языку**

Современные цифровые решения, объединяющие прогрессивные педагогические методики и технологические достижения, трансформируют традиционную систему обучения. Эти инструменты не просто дополняют существующие подходы, а принципиально преобразуют саму структуру образовательной деятельности. В контексте модернизации отечественной системы образования применение мультимедийных технологий занимает ключевую позицию, поскольку: обеспечивает гармоничное внедрение цифровых инноваций в учебную практику; наглядно демонстрирует превосходство над консервативными способами преподавания. Многочисленные исследования подтверждают, что мультимедийные средства: стимулируют эволюцию педагогических технологий; эффективно устраняют недостатки в подготовке обучающихся.

Современные реалии мирового рынка и возрастающая конкуренция во всех сферах жизни выдвигают новые требования к системе образования. В этих условиях особую актуальность приобретает внедрение инновационных методик обучения, что подтверждается стратегическими документами образовательного ведомства.

Особое значение в этом процессе занимают цифровые технологии при освоении иностранных языков. Их уникальность заключается в способности: одновременно активизировать различные каналы восприятия информации; создавать динамичную образовательную среду; значительно повышать результативность учебного процесса.

Многосенсорный подход, реализуемый через мультимедийные средства, принципиально меняет традиционную парадигму обучения, превращая его из пассивного усвоения знаний в активный познавательный процесс.

Научно доказано, что внутренняя мотивация учащихся является ключевым фактором, определяющим успешность освоения учебного материала. При наличии устойчивого познавательного интереса наблюдается: ускоренное усвоение знаний; повышение академической успеваемости; качественная трансформация образовательного процесса. Преимущества цифровых технологий в языковом обучении: мотивационный потенциал (создание эмоционально привлекательной среды обучения; формирование устойчивого интереса к предмету); дидактическая эффективность (преимущество перед классическими методами преподавания; обеспечение прочной системы знаний); инновационные возможности (расширение образовательных перспектив; трансформация восприятия учебного процесса).

Исследования механизмов усвоения учебного материала показывают четкую закономерность в предпочтениях восприятия информации: зрительное восприятие - подавляющее большинство (88%); слуховое восприятие - существенно меньшая часть (12%). В совокупности эти два способа охватывают 94% от всего объема усваиваемой информации. Ввиду значимости зрительного анализатора в процессе познания, мультимедийные технологии, интегрирующие визуальные и аудиальные компоненты, представляются наиболее перспективным подходом к обучению языкам. Эффективность визуального восприятия в плане усвоения и сохранения информации обуславливает целесообразность использования наглядных средств, способствующих закреплению, систематизации и долгосрочному запоминанию учебного материала. Данный подход позволяет максимально эффективно использовать естественные механизмы восприятия и запоминания информации, что особенно важно при изучении иностранных языков [32, с. 89].

Проведенные исследования свидетельствуют о заметном снижении удовлетворенности учащихся классическими формами преподавания, которые многими оцениваются как недостаточно результативные и не

соответствующие современным требованиям. В то же время цифровые образовательные решения, в частности при освоении иностранных языков, получают все более положительные оценки со стороны обучающихся. Это связано с тем, что мультимедийные инструменты предлагают значительные преимущества по сравнению с традиционными подходами. Рассмотрим подробнее эти преимущества [9]:

1. Стимулирование интереса. Известный учёный Альберт Эйнштейн однажды сказал: «Интерес – лучший учитель». Таким образом, заинтересованность рассматривается как лучший помощник в получении знаний. Традиционный метод обучения заключается в том, что учитель, не используя дополнительные ресурсы, просто объясняет материал при помощи слов, учебника, школьной доски и мела. Такое обучение зачастую способствует тому, что интерес ученика теряется, ему становится скучно и зачастую он отвлекается на все возможные темы, не связанные с темой урока. Если у ученика нет интереса и желания к изучению, то как бы учитель не старался, результата не будет. Поэтому учитель в современной школе должен стараться задействовать как можно больше мультимедиа технологий, чтобы завладеть интересом и вниманием своих учеников. Мультимедиа включает в себя звуки, изображения, полностью охватывая интерес ученика и возбуждая желание обучающихся активно изучать английский язык. Мультимедийное обучение может не только значительно стимулировать интерес учащихся к обучению, но и сделать обучение более ярким, живым и запоминающимся.

2. Современная педагогика ставит перед преподавателями важную задачу - не просто передавать готовые знания, а развивать у обучающихся навыки самостоятельного познания. Это предполагает: фундаментальные педагогические цели (обучение методам поиска и анализа информации; развитие критического мышления); Формирование умения выделять ключевые аспекты) ; трансформация образовательного подхода ( переход от репродуктивного усвоения знаний; к активной познавательной деятельности;

с постепенным развитием автономности в обучении). Существуют ряд преимуществ активных методов обучения, таких как стимулирование познавательной инициативы, постепенное совершенствование навыков самообразования, формирование устойчивой мотивации к изучению языка. Мультимедийные средства выступают эффективным инструментом для организации самостоятельной работы, создания условий для активного обучения, поддержания постоянного интереса к предмету. Есть ряд практических рекомендаций: подбор адаптивных электронных ресурсов (обучающие приложения, интерактивные платформы, цифровые учебные материалы); организация внеаудиторной работы (возможность самостоятельного изучения, система мгновенной обратной связи, наглядное отображение прогресса). Ожидаемые результаты: повышение эффективности обучения, развитие ответственности за образовательный процесс, формирование устойчивых навыков самообразования, поддержание постоянного интереса к изучению языка. Такой подход позволяет создать благоприятные условия для перехода от традиционной модели обучения к современной системе, где учащийся становится активным субъектом образовательного процесса

3. Развитие компьютерных способностей учеников. Мультимедийные технологии также помогают развивать навыки к инновациям. Следует отметить, что данное обучение способствует улучшению воображения у учеников.

4. Обучение английскому в учебных условиях часто сталкивается с проблемой искусственности языковой среды. Традиционные образовательные ресурсы (печатные пособия, словарные издания, справочная литература) не обеспечивают достаточной базы для полноценного овладения языковыми навыками. Это приводит к тому, что при столкновении с реальными коммуникативными ситуациями учащиеся испытывают затруднения: не могут поддержать беседу; теряются при восприятии естественной речи; испытывают сложности в выражении мыслей. Цифровые

обучающие технологии позволяют: моделировать ситуации реального общения; создавать аутентичную языковую среду в классе; обеспечивать плавный переход от теории к практике. Ключевые преимущества: преодоление разрыва между академическими знаниями и их применением; развитие спонтанной речи через интерактивные форматы; формирование коммуникативной уверенности.

5. Увеличение успеваемости класса. Мультимедийные технологии позволяют значительно увеличить объём изучаемой информации, ускорить темпы занятий в классе и сэкономить достаточно много времени, которое зачастую тратится на написание на доске или чтение учебника. Мультимедиа технологии имеют большой потенциал в обучение учеников английскому языку.

6. Интеграция мультимедийных средств в образовательный процесс создает новые возможности для продуктивного сотрудничества между педагогом и учащимися. В данном контексте можно выделить несколько ключевых аспектов: формирование информационной компетентности (развитие у обучающихся навыков аналитической работы с цифровыми ресурсами, совершенствование умения выделять и систематизировать ключевую информацию), трансформация роли педагога (переход от традиционной функции "передатчика знаний" к позиции тьютора, сопровождающего познавательную деятельность; ориентация на индивидуальные образовательные траектории), совместная познавательная деятельность (создание условий для продуктивного диалога, организация проектной и исследовательской работы, развитие навыков критического мышления). Есть ряд практических преимуществ, таких как оптимизация коммуникации в учебном процессе, повышение эффективности обратной связи, создание условий для осознанного обучения. Такой подход отражает современные тенденции в образовании, где акцент смещается в сторону партнерской модели взаимодействия, основанной на принципах педагогики сотрудничества.

Однако в то же время мультимедиа технологии в процессе обучения имеет ряд недостатков[38]:

1. В образовательной среде наблюдается тревожная тенденция, когда отдельные преподаватели: отказываются от проверенных методик (полностью исключают классические учебные материалы, пренебрегают традиционными формами работы), бездумно внедряют цифровые технологии (используют электронные ресурсы без системы, не учитывают целесообразность их применения), получают обратный эффект (снижение эффективности учебного процесса, неоправданные затраты временных ресурсов, потеря ценных дидактических возможностей). Мультимедийные технологии проявляют свою эффективность только при грамотном использовании в сочетании с проверенными педагогическими подходами, а не как их полная замена.

В обучении английскому языку важно, чтобы учителя фокусировались на мотивации учеников. Мультимедиа должно быть лишь инструментом, а не самоцелью. Некоторые преподаватели злоупотребляют мультимедийными материалами, стремясь развлечь учеников, но это может отвлекать от сути. Даже с использованием мультимедиа, ограниченное время урока и сложность материала могут помешать ученикам усвоить ключевые знания.

2. Серьезной проблемой в образовании является недостаточная квалификация многих учителей в области мультимедиа. Этот дефицит знаний и умений приводит к неэффективному использованию современных технологий в учебном процессе, снижая потенциальную пользу для учеников. Учителя, привыкшие к традиционным подходам, часто не в полной мере осознают возможности, которые открывает мультимедиа, и тратят больше времени на подготовку уроков из-за незнания современных инструментов.

3. Информацию на экране компьютера не так легко читать, как печатную. Большие объёмы текста легче читать на бумажном носителе.

4. Развитие информационных технологий также сталкивается с проблемой доступности, включающей в себя как возможность использования, так и удобство. Прогресс в создании персональных компьютеров и сетей значительно расширил доступ к технологиям. Удобство использования обеспечивается благодаря развитию компьютерных интерфейсов и стандартизации функционала.

5. Важно также оценить, насколько эффективно мультимедийные инструменты помогают в обучении, и определить оптимальные способы их интеграции в учебный процесс.

Современная образовательная система в основном сосредоточена на репродуктивных навыках, которые заключаются в умении запоминать и воспроизводить информацию. Однако уникальные возможности новых технологий открывают перспективы для развития более сложных умений и навыков, таких как рефлексия, сопоставление, синтез и анализ, выявление взаимосвязей и поиск решений для комплексных задач, а также групповое взаимодействие. Это, в свою очередь, способствует улучшению качества образования в различных предметных областях и дисциплинах, где использование мультимедиа оказывается особенно эффективным [12, с.55].

Основным препятствием для эффективного использования мультимедийных технологий в школах выступает отсутствие согласованной методической базы. В каждой школе существуют свои уникальные разработки по созданию и использованию мультимедиа, но общего подхода не существует. Также отсутствует единая масштабная сетевое решение, которое бы обеспечивало мультимедийную интеграцию образовательных технологий с доступом к общим информационным ресурсам и учебным платформам.

Для повышения эффективности использования мультимедиа предлагаются следующие решения [9]:

1. Слияние современных и традиционных методов обучения. Безусловно, современные подходы имеют множество достоинств, однако нельзя игнорировать и преимущества, присущие традиционным методам.

2. Применение мультимедиа в качестве дополнительного инструмента обучения. Когда педагог интегрирует компьютеры в учебный процесс, ему важно осознавать, что компьютер служит лишь вспомогательным средством и не может полностью заменить другие методы обучения. Учителю необходимо четко понимать, как и когда использовать эти технологии. Безусловно, мультимедиа играет важную роль в обучении, однако их применение не всегда гарантирует повышение эффективности образовательного процесса.

3. Формирование отношений между учеником и учителем также имеет значительное значение. Использование современных методов обучения может повысить эффективность образовательного процесса и частично взять на себя функции учителей. В эпоху информации роль преподавателя трансформировалась. В нынешней образовательной системе учитель в основном выступает в качестве контролера знаний и помощника в обучении. Хотя педагог должен оставаться ведущей фигурой в процессе обучения, ученики теперь самостоятельно ищут информацию из различных источников. Ранее учащиеся воспринимались как пассивные получатели знаний.

4. Внедрение мультимедийных средств в обучение английскому языку ставит перед учителями задачу освоения новых технологий. Однако это приводит к значительному увеличению рабочей нагрузки, так как подготовка к занятиям требует больше времени и усилий. Чтобы эффективно использовать мультимедиа, преподаватель должен не только обладать необходимыми знаниями и навыками, но и быть готов к дополнительным затратам времени на подготовку.

Рациональное внедрение современных мультимедийных решений в образовательную практику позволяет эффективно решать следующие задачи:

диагностика и устранение учебных дефицитов( выявление индивидуальных пробелов в подготовке, персонализированная работа над слабыми местами); оптимизация процесса коррекционного обучения (использование адаптивных обучающих программ; применение интерактивных упражнений для закрепления материала); повышение эффективности усвоения знаний (визуализация сложных языковых явлений; моделирование реальных коммуникативных ситуаций).

В отличие от традиционных методов обучения, мультимедийные презентации предлагают более эффективный и увлекательный подход к изучению английского языка на всех уровнях. Благодаря интерактивности, они позволяют адаптировать материал к индивидуальным потребностям учащихся, устраняя пробелы в знаниях. Яркий визуальный контент презентаций значительно повышает вовлеченность и концентрацию внимания, а также избавляет преподавателя от необходимости тратить время на поиск и подготовку наглядных пособий. Презентации – это многоразовый ресурс, который также может быть использован учениками для представления своих работ и ответов.

Учитель использует в своей работе аутентичные видеоматериалы, такие как художественные и образовательные фильмы, чтобы сделать уроки более интересными и эффективными. Подбирая контент, соответствующий уровню подготовки учеников, и разрабатывая специальные задания, он органично встраивает видео в учебный процесс. Использование фильмов повышает интерес к изучению иностранного языка, предоставляет возможность слышать речь носителей языка и практиковать произношение, что помогает предотвратить возможные трудности в дальнейшем.

Изучение английского языка стало намного доступнее благодаря Интернету. Ученики могут использовать онлайн-ресурсы для общения с носителями языка, например, переписываясь с друзьями за границей, а также для поиска необходимой информации.

Учащиеся имеют возможность беспрепятственно участвовать в международных онлайн-мероприятиях, таких как викторины, олимпиады и конференции. Использование программы Skype для общения с носителями языка способствует развитию коммуникативной компетенции, которая является приоритетной целью в процессе изучения иностранного языка.

Помимо традиционных мультимедийных форматов, особое внимание заслуживают комплексные онлайн-обучающие программы. Интегрируя различные виды мультимедиа, они становятся одним из самых востребованных направлений в этой области. Детальный анализ обучающих программ представлен во второй главе.

### **Выводы к первой главе**

В первой главе было рассмотрено понятие учащегося с низким уровнем обученности, которое подразумевает, что ученик не может демонстрировать тот уровень знаний, умений, скорость мышления и выполнения операций, который показывают обучающиеся с ним ученики. Также рассмотрены характерные черты для данных учащихся, такие как: слабая самоорганизация в процессе учения; отсутствие сформированных способов и приемов учебной работы, наличие устойчивого неправильного подхода к учению; низкий уровень знаний, как следствие этого низкий уровень интеллектуального развития; отсутствие познавательного интереса; учащиеся требуют индивидуального подхода с психологической и педагогической точки зрения; частые пропуски уроков без уважительной причины, что приводит к отсутствию системы в знаниях и как следствие этого — низкий уровень интеллекта; дети, в основном, из асоциальных семей.

Была изучена классификация причин низкой успеваемости: низкое качество мыслительной деятельности сочетается с положительным отношением к учению; высокое качество мыслительной деятельности сочетается с отрицательным отношением к учению; низкое качество

мыслительной деятельности сочетается с отрицательным отношением к учению

Помимо этого были рассмотрены ключевые условия для преодоления трудностей в изучение английского языка, такие как педагогическая диагностика, педагогическая терапия, воспитательное влияние. Также была изучена ситуация успеха и система по созданию данной ситуации, которая включает в себя следующие стадии: снятие страха, авансирование успешного результата, скрытое инструктирование ребенка в способах и формах выполнения задания, внесение мотивации, подчеркивание персональной исключительности, мобилизация активности, высокая оценка отдельных аспектов работы.

Были рассмотрены основные понятия и классификация мультимедиа, рассмотрены и описаны компоненты мультимедиа технологий, выявлены и описаны проблемы использования мультимедиа.

Термин мультимедиа изучался множеством ученых на протяжении десятилетий и имеет большое количество определений, но большинство ученых склонны давать следующее определение, что мультимедиа — это многокомпонентная среда, позволяющая использовать текст, графику, видео и мультипликацию.

Согласно классификации мультимедиа подразделяют на: образовательное, линейное и нелинейное, гипермедиа.

К компонентам мультимедиа относят: презентации, электронные учебники и словари, видеофильмы, аудио, обучающие программы и т.д.

Мультимедиа стимулирует интерес, развивает способность учащихся к самообучению, развивает компьютерные способности учеников, развивает коммуникативный навык, увеличивает успеваемость класса, способствует взаимодействию учителя и ученика, устраняет пробелы в знаниях у учеников с низким уровнем обученности, а также предотвращает возможность для появления новых.

Но в тоже время обучение при помощи мультимедиа имеет свои недостатки, такие как: отсутствие опыта использования мультимедиа технологий, игнорирование традиционных методов обучения, отсутствие современного оборудования в школах.

Технологии мультимедиа существенно увеличивают мотивацию учащихся, упрощая и делая процесс обучения более понятным. Ученики имеют возможность самостоятельно осваивать язык, знакомясь с грамматическими правилами и лексикой в наглядной и доступной форме. Интерактивные элементы способствуют росту интереса к изучению английского языка.

В заключение первой главы следует подчеркнуть, что в последние годы использование мультимедийных технологий в преподавании английского языка стало актуальной тенденцией в России, что особенно способствует изучению языков. Эти технологии стали неотъемлемой частью нашей жизни и теперь являются важным элементом образовательного процесса.

## **Глава 2. Использование мультимедиа программ на уроке английского языка**

### **2.1 Использование обучающих программ с учащимися с низким уровнем обученности на уроке английского языка**

Изучение иностранного языка – это сложный процесс. Внедрение компьютерных технологий значительно улучшает этот процесс и облегчает доступ к необходимой информации. В настоящее время доступно множество программ для изучения иностранных языков, которые предлагают комплекс грамматических правил, упражнений, а также задания по лексике и фонетике.

Следует более подробно рассмотреть характеристики обучающих компьютерных программ. Эти программы представляют собой комбинацию различных методов обучения, включая текстовые материалы, графические элементы, музыку, видео и анимацию в интерактивном формате. Обучающие программы предлагают интерактивные и адаптивные методы, которые позволяют учащимся работать в своем темпе. Это особенно важно для тех, кто сталкивается с трудностями в усвоении материала. Современные качественные компьютерные программы являются эффективным инструментом для изучения иностранных языков. В процессе занятий по иностранному языку использование таких программ охватывает изучение лексики, практику произношения, развитие монологической и диалогической речи, обучение письму, а также изучение грамматики.

Обучающие программы наилучшим образом соответствуют структуре учебного процесса. Они максимально приближают процесс обучения иностранному языку к реальным условиям, наиболее полно соответствуют дидактическими требованиями. Их удобство заключается в том, что в этих программах используются методические приемы, позволяющие проводить ознакомление, тренировку и контроль.

Компьютерные технологии значительно повышают эффективность обучения, подходя как для учеников, испытывающих трудности, так и для тех, кто успешно осваивает программу. Например, при изучении иностранного языка компьютер позволяет каждому ученику слушать речь носителей, тренировать произношение с помощью микрофона и выполнять грамматические упражнения с мгновенной проверкой и исправлением ошибок.

Чем богаче и разнообразнее банк обучающих программ, тем больше можно провести интересных занятий с применением компьютер. Рассмотрим более подробно одни из самых популярных обучающих программ.

«English Discoveries» – программа для изучения иностранного языка представляет собой интерактивный курс, который обеспечивает комплексное освоение английского языка. Этот курс отлично подойдет как новичкам, так и людям с определенными знаниями языка. Он состоит из пяти ступеней – от базовых до продвинутых. Программа рассчитана на 1500 учебных часов и содержит разнообразные форматы материалов: видеоролики, аудиозаписи и анимированные элементы. Такой подход идеален для применения в школах, позволяя преподавателю грамотно выстраивать учебный процесс (см. рис. 1).



Рисунок 1. English Discoveries

«Rosetta Stone» – эта программа известна своим уникальным подходом к обучению, который основывается на интуитивном восприятии языка через ассоциации. Обучение строится не на механическом запоминании грамматических правил и слов, а на полном погружении в языковую атмосферу. Такой подход позволяет осваивать английский интуитивно, сразу применяя знания в реальных ситуациях. Особенно эффективна эта методика для ребят, которым сложно даётся стандартная система образования. Интерактивные занятия с элементами игры, красочными иллюстрациями и аудиоматериалами превращают учёбу в увлекательное приключение. Благодаря этому дети усваивают язык легко и без стресса, постепенно развивая уверенность в своих способностях.

Программа также помогает совершенствовать навыки как в письме, так и в разговорной речи. Ученики могут отрабатывать произношение благодаря специальной системе голосового анализа, которая корректирует акцент и помогает выработать естественную интонацию. Такой функционал незаменим для тех, кто стремится говорить на английском свободно и без ошибок (см. рис. 2).



Рисунок 2. Rosetta Stone

«Memrise» – это уникальное приложение для изучения английского языка, которое было признано одним из лучших в 2017 году. Сервис включает разнообразные игровые форматы и обучающие курсы, адаптированные для разных возрастов – от малышей до взрослых. Благодаря такому подходу, платформа становится удобным решением для всей семьи, где каждый сможет подтянуть английский в комфортном формате.

Обучение строится не на механическом запоминании грамматических правил и слов, а на полном погружении в языковую атмосферу. Такой подход позволяет осваивать английский интуитивно, сразу применяя знания в реальных ситуациях. Особенно эффективна эта методика для ребят, которым сложно даётся стандартная система образования. Интерактивные занятия с элементами игры, красочными иллюстрациями и аудиоматериалами превращают учёбу в увлекательное приключение. Благодаря этому дети усваивают язык легко и без стресса, постепенно развивая уверенность в своих способностях. Memrise превращает изучение английского в

увлекательную игру с элементами научной фантастики. Вместо скучных упражнений пользователи отправляются в межгалактическое путешествие, где каждая новая планета - это шаг к освоению иностранного языка. Особенности методики: обучение через исследование виртуального космоса, постепенное усложнение "миссий" по мере прогресса, визуализация достижений в виде покоренных галактик. Такой нестандартный подход решает сразу две задачи: поддерживает интерес к занятиям и помогает лучше запоминать материал за счет ассоциаций с игровым миром.

Memrise делает процесс освоения английского по-настоящему захватывающим, предлагая разнообразные игровые форматы для тренировки памяти. Главное преимущество - обучение происходит незаметно, в формате увлекательного времяпрепровождения, а не скучной зубрежки.

Memrise предлагает уникальную коллекцию обучающих материалов, записанных носителями английского языка. Эти аудио- и видеоматериалы помогают учащимся развивать важные языковые навыки: восприятие на слух - регулярная практика с аутентичными записями тренирует понимание живой речи; постановка произношения - возможность повторять за дикторами с правильной артикуляцией; овладение естественной речью - усвоение характерных интонационных моделей и речевого ритма. Особенность этих материалов заключается в их практической направленности. Вместо искусственных учебных диалогов пользователи слышат реальную речь в различных ситуациях: повседневное общение; деловые переговоры; культурные особенности употребления слов.

Такой подход позволяет не просто учить язык, а погружаться в языковую среду, что значительно ускоряет процесс обучения и делает его более естественным (см. рис.3 ).

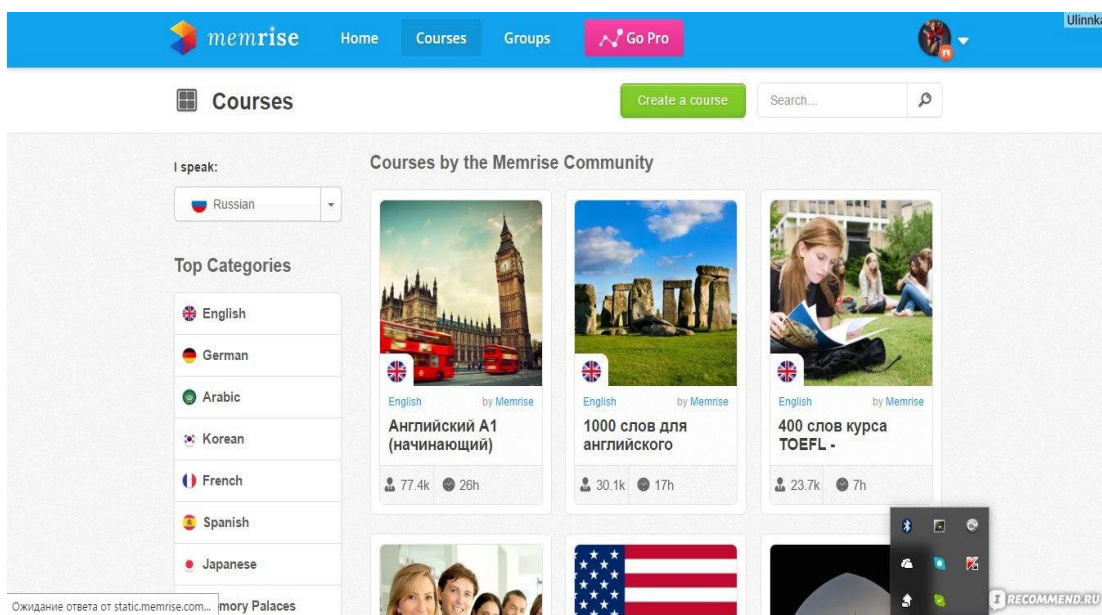


Рисунок 3. Memrise

«Longman Collection» – это одна из самых популярных и широко используемых программ для изучения английского языка. Курс включает разнообразные задания, которые помогают: совершенствовать разговорные навыки, систематически увеличивать лексический запас, осваивать грамматические конструкции на практике.

Ключевые преимущества программы: гибкая система уровней— от начального до продвинутого, с постепенным усложнением материала; автоматический мониторинг результатов — встроенные инструменты анализируют успехи каждого ученика; детальная отчетность — преподаватели видят динамику по всем аспектам языка: усвоение новой лексики, применение грамматических правил, развитие устной речи.

Такой системный подход превращает изучение языка в организованный и результативный процесс, где каждый элемент обучения взаимосвязан (см. рис. 4).



Рисунок 4. Longman collection

«English Trainer 4800» – это приложение, предлагающее пользователям уникальный подход к практике перевода. Курс предлагает серию упражнений по переводу различной сложности, где после каждого выполненного задания: учащиеся получают детальный разбор своей работы; система выделяет сильные стороны и области для улучшения; предоставляются рекомендации по совершенствованию техники перевода.

Основной принцип работы строится на преобразовании английских текстов в эквиваленты на языке пользователя. После выполнения задания система анализирует результат по двум ключевым параметрам: смысловая составляющая – насколько точно передана идея оригинала; языковая правильность – соответствие нормам грамматики и синтаксиса.

Если вам нужна практика в переводе английских текстов, это приложение – то, что вам нужно. Оно предлагает широкий выбор материалов, охватывающих различные темы и стили, что позволяет развить навыки, необходимые для работы с текстами любой сложности. Это особенно полезно для тех, кто планирует заниматься профессиональным

переводом в таких областях, как медицина, право или техническая документация (см. рис. 5).



Рисунок 5. English Trainer 4800

«BX Language acquisition» – программа для изучения английского языка для детей. Несмотря на многолетнюю историю, эта образовательная платформа не теряет своей востребованности среди юных учеников. Секрет её популярности заключается в особом подходе: учёт психологии детского восприятия (уроки построены в игровой форме, материал подаётся с учётом возрастных возможностей, используются понятные детям примеры), мотивирующая система обучения (яркий интерфейс привлекает внимание, поощрительные механизмы поддерживают интерес, постепенное усложнение заданий), доказанная эффективность (методика проверена несколькими поколениями пользователей, даёт стабильные результаты при регулярных занятиях, формирует прочную языковую базу). Особенность программы – умение сочетать образовательную ценность с развлекательными элементами, что особенно важно при работе с детской аудиторией.

Обучение в программе строится на принципах, разработанных Германом Эббингаузом и Себастьяном Лейтнером, и адаптируется под индивидуальные потребности. Метод Эббингауза с интервальными

повторениями и система карточек Лейтнера позволяют сосредоточиться на тех аспектах языка, которые требуют большего внимания. Вэ

В основе каждого занятия лежит комплекс специально подобранных заданий, направленных на: постепенное расширение словарного запаса, практическое применение новых слов, закрепление изученного материала

После завершения урока программа: формирует детальный отчет о выполненных заданиях, выявляет проблемные зоны в знаниях, рекомендует темы для повторения, предлагает персонализированные упражнения. Такой подход превращает обучение в динамичный процесс, где: сохраняется высокая вовлеченность учеников, обеспечивается систематический контроль знаний, поддерживается постоянный прогресс.

Программа самостоятельно определяет проблемные зоны в знаниях и выстраивает персональную траекторию обучения.

Сложные задания автоматически переносятся в начало новых уроков, частота повторения трудных тем увеличивается, уровень сложности регулируется в зависимости от успехов ученика. Существует ряд преимуществ для отстающих: повышенное внимание к проблемным темам, постепенное наращивание сложности, многократное закрепление сложного материала. Результатом является быстрое преодоление пробелов в знаниях, постепенное выравнивание уровня подготовки, уверенность в своих силах даже у слабых учеников.

Хотя основное направление программы - английский язык, она открывает доступ к изучению лексики 46 других языков. Это делает ее многофункциональным инструментом, способствующим развитию языковой гибкости, межкультурному пониманию и расширению лингвистических горизонтов у детей.

Разработчики добавили в программу особые фишки, которые превращают учебу в захватывающий процесс: система бейджей за успехи,

постепенное прохождение уровней сложности, виртуальные призы за выполненные задания. Каждое занятие похоже на квест с понятными целями, за старания ученики получают мгновенное поощрение, прогресс наглядно отображается в личном кабинете.см. рис. 6).

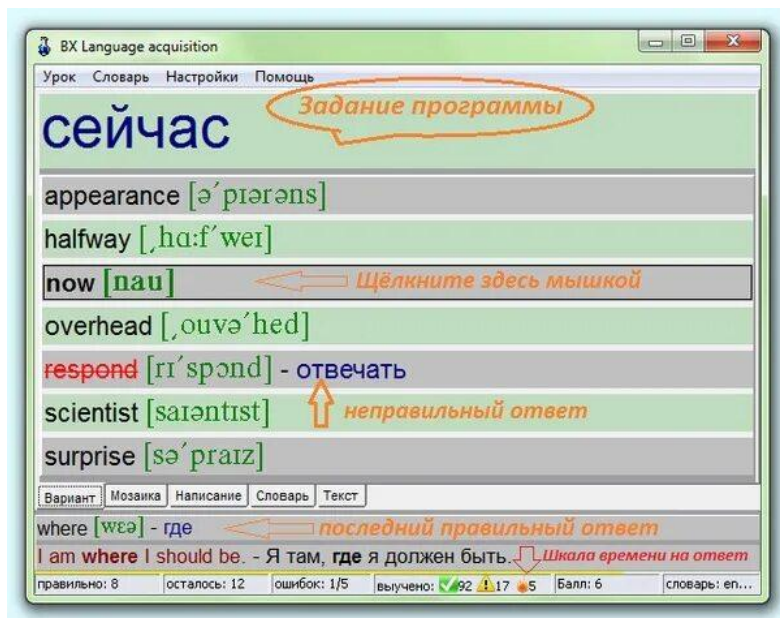


Рисунок 6. BX Language acquisition

«English Sounds» – приложение создано для тех, кто хочет улучшить свои навыки говорения и произношения на английском языке. Оно подходит новичкам – помогает сделать первые шаги в изучении языка, продвинутым пользователям – позволяет совершенствовать имеющиеся знания

Преимуществами использования: полностью бесплатный доступ ко всем материалам, можно начать заниматься сразу без создания аккаунта, простой и понятный интерфейс для любого возраста.

Приложение состоит из трех основных разделов, каждый из которых направлен на развитие определенных аспектов произношения и говорения:

1. Звуки. В этом разделе пользователи могут ознакомиться с каждым звуком английского языка. Для каждого звука предоставлено подробное описание на русском языке, что помогает лучше понять его артикуляцию.

Каждому звуку сопутствует озвучка, что позволяет пользователям слышать правильное произношение.

Также приведены примеры слов, в которых используется данный звук, что помогает закрепить материал на практике. Например, если изучается звук /æ/, пользователю будут предложены слова, такие как "cat" и "bat", с возможностью прослушивания.

2. Видео. Раздел с обучающими роликами содержит видеоуроки, где носители языка объясняют, как правильно произносить различные звуки и слова.

Видео охватывают различные темы: от базовых звуков до сложных сочетаний и интонаций. Это позволяет пользователям видеть и слышать правильную артикуляцию в контексте.

Уроки также включают советы по улучшению произношения и устранению распространенных ошибок, что делает обучение более эффективным.

3. Тренировки. Этот раздел предлагает интерактивные упражнения для практики произношения. Приложение генерирует слово, и пользователь должен повторить его в микрофон.

После записи пользователь может прослушать свое произношение и сравнить его с оригиналом. Это позволяет выявить ошибки и работать над их исправлением.

Тренировки включают различные уровни сложности, начиная с простых слов и заканчивая фразами и предложениями, что способствует постепенному развитию навыков (см. рис.7).

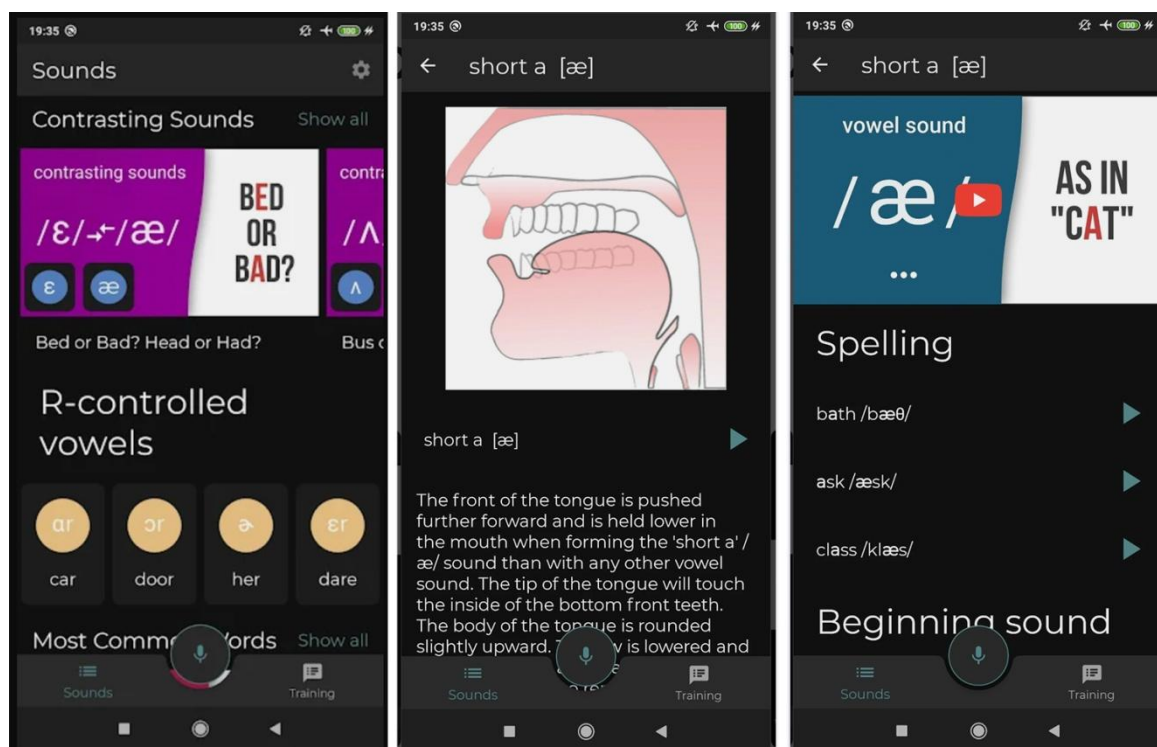


Рисунок 7. English Sounds

«Mondly» – это бесплатное приложение с ежедневными уроками вы можете выбрать любой из 33 представленных языков, от привычных европейских групп до более экзотических, таких как хинди, фарси, вьетнамский и африкаанс. Создатели «Mondly» уверены, что программа подойдет как новичкам, так и тем, кто стремится вывести свои языковые навыки на новый уровень.

Разработчики создали продуманную систему навигации, которая позволяет: быстро находить необходимые учебные ресурсы, легко ориентироваться в разделах программы, максимально эффективно использовать время занятий.

Каждый пользователь может: выбрать интересующий иностранный язык, настроить уровень сложности занятий, корректировать программу под свои цели.

Для тех, кто уже владеет основами языка, сервис предлагает: углублённые курсы (разбор сложных языковых структур, изучение тонкостей грамматики, освоение продвинутой лексики), специализированные

тренажёры (упражнения для улучшения аудирования, практика спонтанной речи, ситуативные диалоги повышенной сложности).

Главной отличительной чертой «Mondly» выступают ежедневные тренировки, стимулирующие постоянное обучение и вовлеченность. Платформа ежедневно предлагает свежие упражнения, сочетающие в себе не только пользу, но и разнообразие форматов. Среди них — интерактивные тексты, аудиопрактики и видеоматериалы, превращающие освоение языка в живой и динамичный процесс (см. рис. 8).

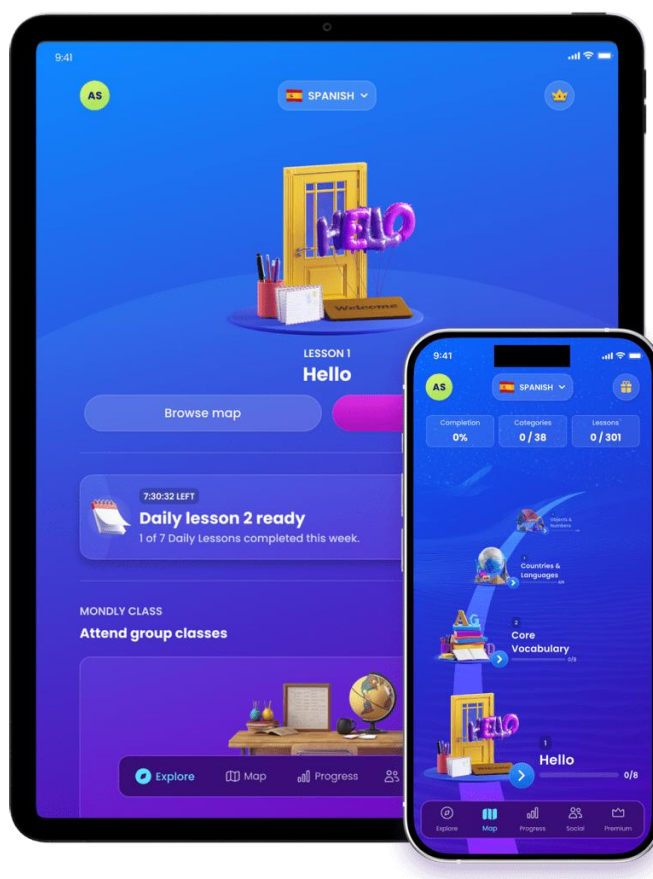


Рисунок 8 . Mondly

«ESL Games» — инновационную платформу, созданную для совершенствования навыков изучения английского языка через увлекательные интерактивные игры. Онлайн-ресурс, созданный под руководством Оуэна Дуайера, предоставляет разнообразные игровые методики, позволяющие изучать английский язык с удовольствием и высокой результативностью. Интерактивные задания направлены на

совершенствование ключевых языковых компетенций – пополнение лексикона и освоение правил построения фраз, превращая образовательный процесс в увлекательное занятие.

## **2.2 Этапы работы с мультимедиа программой «ESL Games»**

Главная цель ESL Games Plus – сделать изучение английского языка увлекательным и эффективным для учащихся разных возрастов и уровней подготовки. Проект стремится предоставить учителям и родителям инновационные инструменты для обучения языку.

Платформа помогает комплексно развивать ключевые аспекты языка: пополнение словарного запаса, освоение правил построения предложений, а также навыки восприятия письменной и устной речи. Используя интерактивные игровые методы, пользователи естественным образом совершенствуют свои способности понимать и применять английский на практике.

Интерактивные обучающие материалы на платформе ESL Games Plus представляют собой уникальные авторские разработки, созданные профессиональной командой методистов. В основе этих образовательных инструментов лежат актуальные подходы к языковому обучению, подкрепленные данными последних научных исследований в области педагогики.

При создании контента учитываются международные стандарты обучения английскому языку, такие как Общеввропейские компетенции владения иностранным языком (CEFR) и стандарты TESOL (Teaching English to Speakers of Other Languages).

ESL Games Plus использует современные веб-технологии для создания интерактивного и отзывчивого пользовательского интерфейса. Сайт разработан с использованием HTML5, CSS3 и JavaScript, что обеспечивает совместимость с различными устройствами и браузерами.

Сегодня подавляющее большинство учащихся имеют доступ к мобильным устройствам с выходом в интернет, что создаёт благоприятные условия для цифрового обучения. Однако при внедрении образовательных онлайн-платформ могут возникнуть некоторые технические сложности:

- отсутствие стабильного интернет-соединения;
- недостаточная оснащённость рабочих мест педагогов необходимым оборудованием.

Рассмотрим алгоритм работы с «ESL Games». Сайт просто в использовании.

Шаг 1. Следует открыть сайт по ссылке <https://www.eslgamesplus.com/> . Затем создаем аккаунт, нажимая кнопку «Sign Up here» , которая находится внизу страницы (см. рис 9), или входим , нажимая кнопку «Sign In», и после чего заполняем необходимую информацию для регистрации (см. приложение 1).

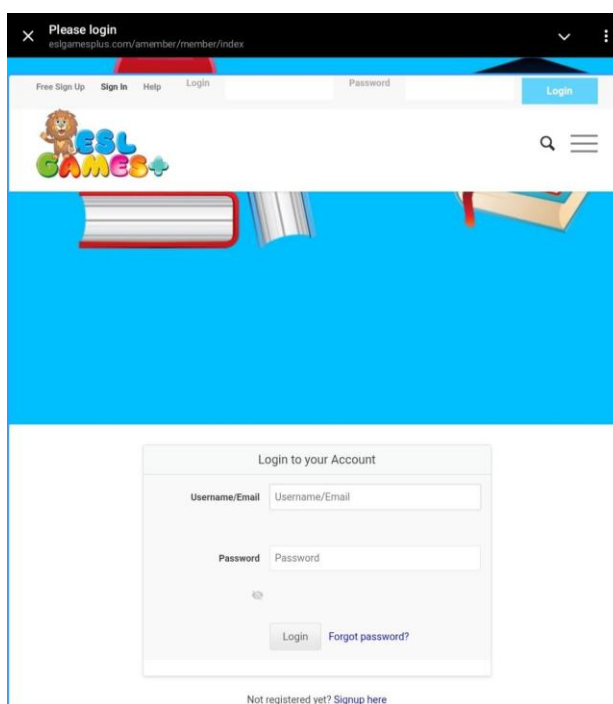


Рисунок 9. Страница входа

Рисунок 10. Страница регистрации

Шаг 2. Выбираем тему, по которой необходимо заполнить пробелы знаниях у учениках (см. рис. 11) или выбираем необходимый тест (см. рис.12)

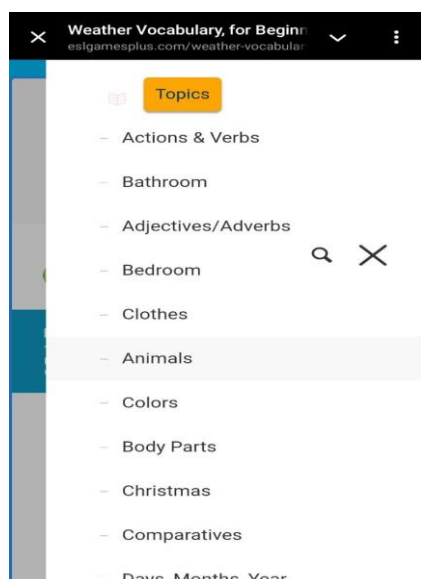


Рисунок 11. Тема заданий

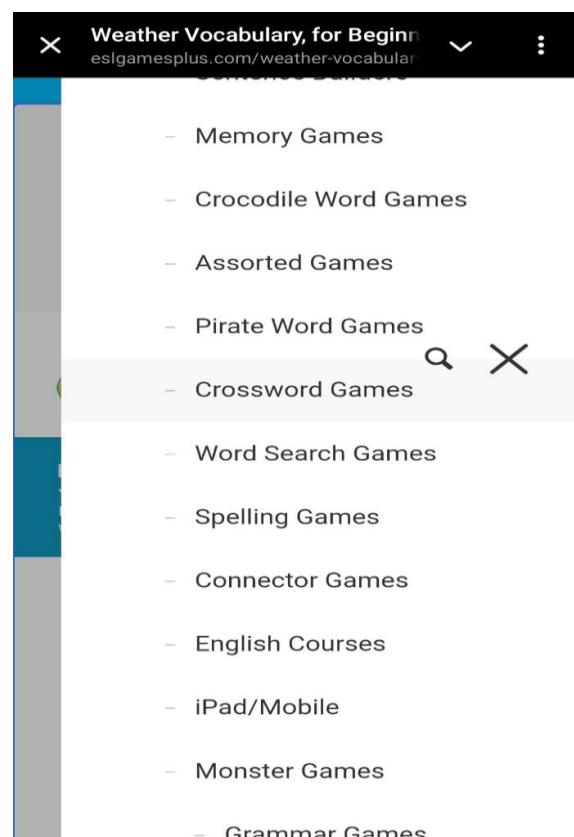


Рисунок 12. Виды тестов

Шаг 3. После выбора темы или игры можно приступить к выполнению самого задания (см. рис. 13)

### Preposition Interactive Grammar Game for ESL – Wheel Game

Practice prepositions (**for, in, to, from, by, at, on, since, with** etc.) in this ESL Grammar Interactive fun dino park game. This game is also excellent for classroom teaching.



Рисунок 13. Заставка задания

Без сомнения, образовательная платформа «ESL Games» отличается простотой и удобством в эксплуатации. Этот интерактивный ресурс способен превратить стандартные занятия в увлекательный процесс, значительно повышая вовлеченность учащихся и их мотивацию к обучению. Интерфейс сервиса продуман до мелочей, что позволяет быстро освоить его функционал без специальной подготовки. В следующем разделе мы продемонстрируем практическое применение данного инструмента в рамках учебного процесса.

### 2.3 Разработка урока с использованием обучающей программы «ESL Games»

Использование игровых методик в образовательном процессе не просто усиливает интерес школьников к предмету, но и помогает лучше усваивать языковой материал, включая словарный запас и правила построения предложений. Яркой иллюстрацией цифровых образовательных инструментов служит сервис «ESL Games», дающий возможность в занимательном формате проверять уровень владения английским. Как

отмечалось ранее, этот ресурс предлагает функционал для разработки познавательных викторин, обучающих игр и проверочных заданий.

Применение приложения «ESL Games» на уроках английского языка существенно способствует развитию внутренней мотивации у учащихся. Им интересно открывать новое, они проявляют интерес к изучению иностранного языка, что создает благоприятные условия для достижения успехов в этой области.

Рассмотрим случаи использования программы «ESL Games». Перечислим возможные варианты:

- для корректировки знания и понимания материала;
- для устранения пробелов знаний;
- как инструмент повышения интереса.

Во время прохождения практики в МБОУ СОШ им. М.Ю. Лермонтова с. Засечное часто использовался этот сервис.

Ниже представлена таблица с темами урока и примерами использованием викторин "ESL Games" (см. табл. 1).

| Класс   | Тема                  | Цель использования                 |
|---------|-----------------------|------------------------------------|
| 8 класс | Natural disasters     | Устранить пробел знаний у учеников |
| 8 класс | Infinitive/-ing forms | Устранить пробел знаний у учеников |

Таблица 1. Урок с использованием «ESL Games»

Во время педагогической практики в 8 классе была изучена тема "Natural disasters". Был использован учебник Ю. Е. Ваулиной, Дж. Дули, О.Е. Подоляко, В. Эванс, Spotlight 8 класс. Целью урока было освоение во всех видах речевой деятельности знакомые и новые лексические единицы по теме «Natural disasters». В начале урока детям было предложено освежить знания по данной теме (см. рис. 14).

## Vocabulary

### Natural Disasters

6

Read the dictionary entries. What are these disasters called in your language? What causes each one? Which of them can you see in the pictures A-D?

**drought** /draʊt/ (n) a period of time with no rain

**flood** /flʌd/ (n) large amount of water that covers an area which is usually dry

**tornado** /tɔːˈneɪdoo/ (n) a violent wind storm which consists of a tall column of air spinning around very fast

**tsunami** /tsʊˈnɑːmi/ (n) a huge wave caused by an earthquake which flows onto land

**earthquake** /ɜːθkweɪk/ (n) a shaking of the ground

**cyclone** /saɪkloun/ (n) a violent tropical storm in which the air goes round and round

**avalanche** /æˈvælɑːntʃ/ (n) a large mass of snow falling down the side of a mountain

**hurricane** /hʌrɪkən/ (n) an extremely violent wind or storm

Рисунок 14. Упражнение из учебника

Далее была предложена игра из программы «ESL Games». Тест включал в себя 18 вопросов, которые подразумевали в себя найти правильное определение природным катастрофам. Тест включал в себя картинки, аудио сопровождение, был красочен и занятен для детей (см. рис. 15). Так как у каждого ученика имелся телефон с выходом в интернет, проведение урока с помощью программы «ESL Games» не составило сложности. После выполнения теста на экране ученики увидели свои результаты и допущенные ошибки, были выявлены лидеры. В конце дети оценили тест, отзывы были только положительными.

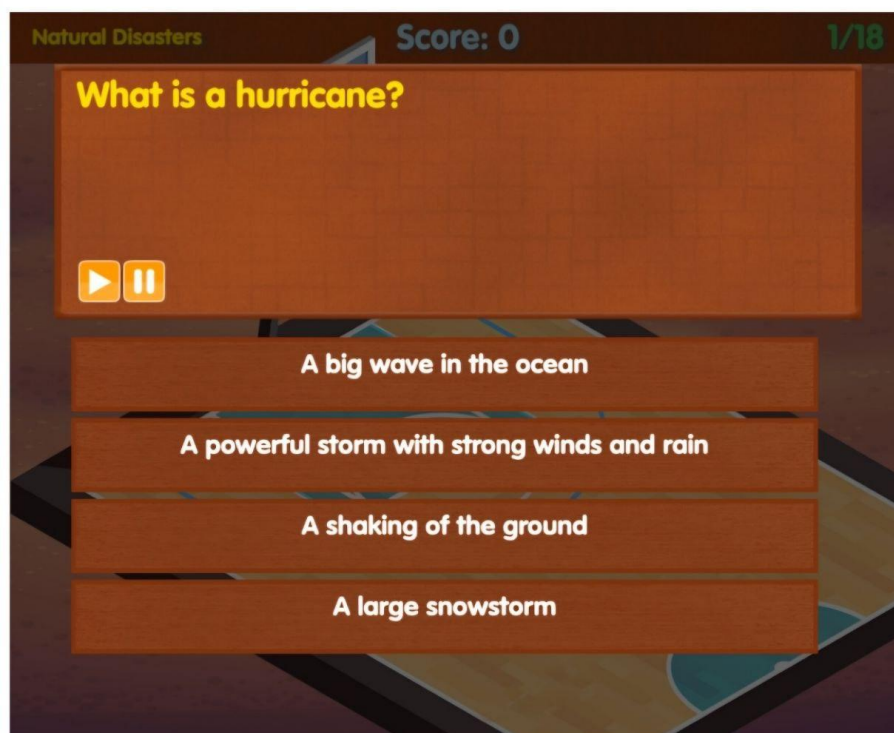


Рисунок 15. Игра на сопоставления понятия и определения

Из всего вышесказанного можно заключить, что программа «ESL Games». И пользуется популярностью среди учащихся. Им понравился игровой формат занятий, который способствовал закреплению и практическому применению полученных знаний. В процессе работы на платформе «ESL Games» не возникло никаких сложностей, всё оказалось простым и доступным. Дети оценили интерактивный подход к уроку и возможность использовать свои смартфоны для изучения иностранного языка.

В 8 классе был проведён урок на отработку грамматического материала, а именно модальных глаголов с Infinitive/-ing forms. Был использован учебник 8-го класса Ю. Е. Ваулиной «Английский язык» Unit 5 «Global Issues».

Урок мы начали с повторения общих правил Infinitive/-ing forms. После повторения правил детям было предложено выполнить упражнения из программы «ESL Games» (см. рис. 16, 17).

### Gerunds and Infinitives English Quiz Game

ESL grammar game to practice using gerunds (-ing) and infinitives (to) for English learners. Click the play button to begin.

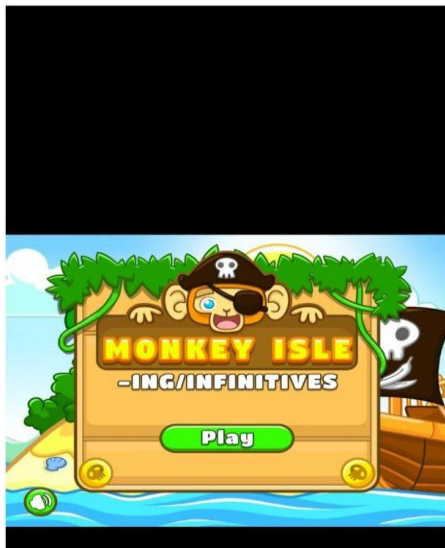


Рисунок 16, 17. Игры на отработку знаний gerund/ infinitives

В ходе прохождения теста ученики проявили активность и заинтересованность. Тест включал в себя картинки, музыку и видео. Викторина состояла из 15 вопросов. Каждый ученик работал самостоятельно с использованием личного мобильного телефона с выходом в Интернет. На каждый вопрос отводилось 40 секунд, которых хватало, чтобы поразмышлять над заданным вопросом. Больше количество очков получал ученик, который раньше всех отвечал на вопрос. В ходе выполнения теста класс был активен.

Таким образом, приложение «ESL Games» способствует повышению мотивации и лучшего усвоению и актуализации полученных знаний. Ученики с каждым разом улучшают свои способности, и в случае набора меньшего количества баллов не теряют интереса к изучаемому языку, а наоборот получают стимул к изучению английского языка, что существенно облегчает процесс преподавания для учителя, доставляет радость от процесса обучения для учащихся.

Учащиеся с низким уровнем обученности на уроках английского языка могут сталкиваться с различными трудностями, которые затрудняют их процесс обучения. Однако использование мультимедиа как инструмента преподавания может значительно улучшить их восприятие и понимание материала.

Мультимедиа включает в себя разнообразные форматы, такие как видео, аудио, анимация и интерактивные приложения. Эти ресурсы способны сделать обучение более увлекательным и доступным, что особенно важно для учеников, испытывающих трудности в традиционном формате уроков. Например, визуальные элементы помогают лучше усваивать новую лексику и грамматические конструкции, а аудиоматериалы способствуют развитию навыков аудирования и произношения.

Одним из преимуществ мультимедиа является возможность адаптировать материал под индивидуальные потребности учащихся. Учитель может использовать короткие видеоролики с простыми диалогами или анимации, чтобы объяснить сложные концепции. Интерактивные задания, такие как игры и викторины, могут мотивировать учеников к активному участию в процессе обучения и повышению их уверенности.

Кроме того, мультимедиа способствует созданию более динамичной и разнообразной учебной среды. Это позволяет учащимся не только слушать и читать, но и видеть, как язык используется в реальных ситуациях. Например, просмотр фильмов или сериалов на английском языке помогает учащимся понять культурный контекст и улучшить навыки понимания на слух.

Важно отметить, что внедрение мультимедийных технологий требует от учителей определенных навыков и знаний. Педагоги должны уметь выбирать подходящие ресурсы и интегрировать их в учебный процесс таким образом, чтобы они действительно помогали учащимся с низким уровнем обученности.

В заключение, использование мультимедиа на уроках английского языка может стать эффективным инструментом для поддержки учащихся с

низким уровнем обученности. Оно помогает сделать обучение более интересным, доступным и адаптированным к индивидуальным потребностям каждого ученика, что в конечном итоге способствует улучшению их языковых навыков и повышению уверенности в своих силах.

### **Выводы по второй главе**

В процессе научного исследования осуществлён детальный обзор компьютерных технологий, используемых в лингводидактике. Современные учёные по-разному интерпретируют концепцию электронных образовательных ресурсов. Эксперты в области цифровой педагогики отмечают, что подобные решения гармонично сочетают различные форматы представления информации – от текстовых материалов до динамических визуальных объектов, формируя тем самым комплексную систему интерактивного обучения.

Использование компьютерных программ в обучении позволяет наиболее эффективно структурировать образовательный процесс. При аудировании каждый учащийся имеет возможность слушать иностранную речь, а при изучении фонетики может произносить фразы на иностранном языке в микрофон. В процессе освоения грамматических правил каждый студент может выполнять упражнения и сразу же получать обратную связь о своих ошибках и правильных ответах.

В пунктах 2.2 и 2.3 была подробно проанализирована программа "ESL Games". Интерактивный образовательный ресурс стремительно набирает спрос в педагогической среде. Тем не менее, его внедрение сопряжено с определенными ограничениями: невозможность использования в учебных заведениях без технического оснащения (стабильного интернет-соединения, цифровых досок и ПК); необходимость наличия у каждого обучающегося мобильного устройства с выходом в сеть.

Несомненные преимущества данного образовательного решения значительно перевешивают его отдельные недостатки. Как преподаватели, так и учащиеся отмечают высокий уровень удовлетворенности от работы с этим инструментом.

Используя эту мультимедийную программу для организации учебного процесса, учитель значительно экономит время на подготовку к занятиям.

Исследование функциональных возможностей данного программного решения демонстрирует его эффективность как для первичного усвоения знаний, так и для систематического повторения пройденного. Ресурс включает комплекс мультимедийных элементов: звуковые файлы, видеоролики и красочные иллюстрации. Это позволяет обучающимся осваивать новые слова и отрабатывать грамматические конструкции как в классе под руководством преподавателя, так и в ходе самостоятельной работы.

Школьникам, испытывающим трудности в освоении английского, приходится преодолевать существенные препятствия в учебном процессе. Эти проблемы могут носить различный характер: от слабого владения фундаментальными языковыми компетенциями до когнитивных сложностей в усвоении новой информации.

Серьёзным фактором, влияющим на слабую успеваемость, нередко становится отсутствие должной заинтересованности. Многие школьники не осознают практической значимости освоения иностранного языка, вследствие чего их вовлечённость в учебный процесс существенно снижается. Ещё одним препятствием выступает боязнь совершить ошибку, которая психологически блокирует учащихся от активного участия в дискуссиях и выполнении упражнений.

Еще одним существенным ограничением выступает невозможность персонализированного обучения. В условиях переполненных классов педагог физически не способен обеспечить персональное сопровождение всем, кто испытывает трудности в усвоении программы. Как следствие, дети с

академическими затруднениями часто лишены адресной поддержки, что негативно сказывается на их образовательных результатах.

Следует учитывать, что классические педагогические подходы (например, механическое заучивание и текстовое изучение материала) демонстрируют разную эффективность для различных категорий обучающихся. Значительная часть детей показывает более высокие результаты при использовании наглядных пособий и аудиоконтента. В связи с этим целесообразно применять комбинированные образовательные стратегии, обеспечивающие инклюзивность учебного процесса и повышающие познавательную активность школьников.

Для эффективной работы с детьми, испытывающими трудности в усвоении материала, рекомендуется применять адаптивные образовательные методики. Среди наиболее продуктивных способов можно выделить: внедрение игровых элементов в уроки; организацию коллективной проектной деятельности; применение цифровых обучающих инструментов. Такие подходы способствуют формированию благоприятной образовательной среды. Параллельно следует уделять внимание развитию: аналитических способностей; умения работать автономно. Это позволяет самим обучающимся становиться активными участниками познавательной деятельности.

В заключение, педагогическая деятельность с детьми, испытывающими трудности в освоении английского, предполагает особую профессиональную компетентность преподавателей. Для достижения позитивных результатов необходимо: проявлять эмоциональную чуткость и методическую вариативность; комбинировать различные образовательные стратегии; формировать психологически безопасную атмосферу. Такой комплексный подход способствует: постепенному совершенствованию языковых компетенций; преодолению психологических барьеров; развитию учебной автономии

## Заключение

На основе проанализированного материала можно утверждать, что мультимедийные обучающие технологии обладают значительными преимуществами по сравнению с традиционными методами обучения. Они обеспечивают возможность тренировки различных видов речевой деятельности и их комбинаций, помогают создавать коммуникативные ситуации, автоматизировать языковые и речевые навыки, а также способствуют реализации индивидуального подхода и активизации самостоятельной работы учащихся.

В ходе исследования особое внимание уделялось школьникам, испытывающим трудности в освоении программы. К данной категории относятся дети, чьи академические показатели (уровень знаний, практические умения, когнитивная гибкость и оперативность выполнения заданий) существенно ниже, чем у одноклассников.

Для таких обучающихся типичны специфические особенности, накладывающие отпечаток на их образовательную деятельность: замедленный темп усвоения информации; трудности в применении теоретических знаний; сниженная учебная мотивация; повышенная утомляемость при выполнении задач

В ходе исследования была выделена классификация причин низкой успеваемости, которая включает три основные категории: 1) низкое качество мыслительной деятельности при положительном отношении к учебе; 2) высокое качество мыслительной деятельности при отрицательном отношении к учебе; 3) низкое качество мыслительной деятельности при отрицательном отношении к учебе.

Также были рассмотрены ключевые условия для преодоления трудностей в изучении английского языка. К ним относятся педагогическая диагностика, терапевтическое воздействие и воспитательное влияние. Кроме того, была проанализирована концепция "ситуации успеха" и система ее создания, которая включает несколько этапов: устранение страха,

предварительное создание ожидания успешного результата, скрытое инструктажирование учащегося о способах и формах выполнения задания, внедрение мотивации, акцентирование на личной исключительности, активизация участия и высокая оценка отдельных аспектов работы.

Феномен мультимедийных технологий уже давно находится в поле зрения научного сообщества. За годы исследований было предложено множество трактовок этого понятия, однако преобладающей является точка зрения, согласно которой под мультимедиа понимается комплексная цифровая платформа, интегрирующая различные форматы данных: текстовые материалы; визуальные элементы; видеоконтент; анимационные ролики.

Мультимедиа классифицируют на несколько типов: образовательное, линейное и нелинейное, а также гипермедиа.

Среди ключевых элементов цифровых обучающих технологий выделяют: интерактивные слайд-шоу; цифровые пособия и лексические базы; учебные видеоролики; звуковые файлы; специализированное программное обеспечение. Применение этих технологических решений в образовательном процессе: стимулирует познавательную активность; развивает навыки самостоятельного освоения материала; совершенствует ИКТ-компетенции; улучшает качество вербального взаимодействия; повышает академическую успешность; оптимизирует педагогическое общение.

Мультимедиа способствует повышению интереса, развитию навыков самообучения, улучшению компьютерной грамотности и коммуникационных умений учащихся, а также увеличивает успеваемость в классе и усиливает взаимодействие между учителем и учениками.

Однако использование мультимедиа в обучении также имеет свои недостатки, такие как недостаток опыта в применении мультимедийных технологий, пренебрежение традиционными методами обучения и нехватка современного оборудования в образовательных учреждениях.

Во второй главе были рассмотрены обучающие программы «English Discoveries», «Rosetta Stone», «Memrise», «Longman collection», «English Trainer 4800», «BX Language acquisition», «English Sounds», «Mondly». Эти программы улучшают качество знаний и стимулируют мотивацию к изучению английского языка.

Современные электронные обучающие системы интегрируют в себе комплекс дидактических подходов, объединяя: текстовые материалы; визуальные элементы; звуковое сопровождение; видеоконтент; интерактивные анимационные модули. Благодаря такому мультимедийному подходу, эти технологии стали важным компонентом в преподавании иностранных языков. Многоаспектные программные продукты одновременно: оптимизируют профессиональную деятельность педагога; повышают эффективность усвоения знаний; создают благоприятные условия для обучения.

Была изучена программа «ESL Games», которая имеет огромное разнообразие захватывающих игр. Программа содержит в себе аудиокомпоненты, видео и яркие изображения. Обучающиеся могут изучать новую лексику, повторять грамматические правила как в классе, так и самостоятельно.

Интерактивные уроки с цифровыми образовательными ресурсами обладают более сильным стимулирующим эффектом, чем классические формы обучения. Благодаря применению современных технологий у школьников: возрастает вовлеченность в занятия; усиливается познавательная активность; улучшаются результаты в освоении английского.

### Библиографический список

1. Алтуфьева А. А. Некоторые основные проблемы создания общего языка общения в системе // Лингвист URL: <http://linguact.hyperlink.ru/articles/altufjeva.html> (дата обращения: 24.02.25).
2. Блонский П. Л. Школьная успеваемость . - 3-е изд. - Москва: Произвещение, 2001. - 466 с.
3. Богданова В.В.,Е.В. Коломенская Мультимедиа технологии // Научный вестник Гуманитарно-социального института. - 2017. - 01.10. - Ст. 7
4. Бойко И.Н. Практические рекомендации для педагогов по профилактике неуспеваемости младших школьников // Прикладная психология: современное состояние, эффективность исследований, перспективы развития. - М.: АСТ, 2017. - С. 134.
5. Гуслова М.Н. Инновационные педагогические технологии . - 3-е изд. - М.: академия, 2012. - 288 с.
6. Жук Ю.А. Мультимедийные технологии: мультимедиа: учебное пособие. - Санкт-Петербург изд. - Санкт-Петербург: Лань, 2020. - 208 с.
7. Захарова И.Г. Информационные технологии в образовании . - 6-е изд. - М.: Академия, 2010. - 192 с.
8. Кадралина Ш.К. Проблемы школьной неуспеваемости в научной литературе . - 6-е изд. - Сызрань: Лань, 2018. - 101 с.
9. Касьянова В.П. Использование новых технологий при обучении иностранному языку на начальном этапе . - 8-е изд. - Москва: Произвещение, 2011. - 132 с.
10. Катунин Г.П. Основы мультимедийных технологий, – Санкт-Петербург: Изд «Лань», 2018. – 784 с.
11. Кацко С.Ю. Мультимедийные технологии: учеб. пособие / Новосибирск : СГУГиТ, 2015. 139 с.
12. Киселев Г.М. Информационные технологии в педагогическом образовании. Москва: Изд «Дашков и К», 2014. – 304 с.

13. Ковалевская А.П. Феномен неуспеваемости в учебно-воспитательном процессе. Педагогика и психология: теория и практика. - 2017. - № 2 - С. 49-55.
14. Кольцова О.А. Использование мультимедийных средств обучения на уроках английского языка. - 3-е изд. - Москва: Просвещение, 2016. - 55 с.
15. Комлев Н.Г. Словарь новых иностранных слов : (с переводом, этимологией и толкованием). – Москва : Изд-во МГУ, 2016. – 142 с.
16. Литвинова А.Г. Причины неуспеваемости ребёнка в школе // сборник статей III междунар. науч.- исследоват. конкурса.. - М.: Финомен, 2019. - С. 141.
17. Лосева Т.В. Использование мультимедийных презентаций на уроках английского языка . - 24-е изд. - Москва: Молодой ученый, 2015. - 992 с.
18. Милицына С.К. Преодоление школьной неуспеваемости. - 45-е изд. - Москва: Молодой ученый, 2018. - 264 с.
19. Морозова Я.К. Особенности обучения лексике на уроках английского языка . - 3-е изд. - Москва: Молодой ученый, 2022. - 84 с.
20. Мультимедиа.//Википедия URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/Мультимедиа> (дата обращения: 28.02.25).
21. Принцип новизны в обучении иностранным языкам // Инфоурок URL: <https://infourok.ru/princip-novizni-v-obuchenii-inostrannim-yazikam-941483.html> (дата обращения: 27.02.2025).
22. Рожкова, Н. Н. Использование видеотехнологий на уроках иностранного языка / Язык. Речь. Коммуникация. - 2000. - Вып.4. - С. 84-90.
23. Савченко Н.А. Использование мультимедиа-технологий в общем среднем образовании // URL: <https://books.google.ru> (дата обращения: 25.02.2025)

24. Серебрякова Н.В. Проблема школьной неуспеваемости и её отражение в отечественной педагогической публицистике: исторический опыт начала XX в. 2- изд. Москва: Вестник , 2017. С. 32-39
25. Синельников А.П. Психология обучения иностранным языкам. – Харьков: Изд-во «Основа», 2009. – 128 с.
26. Современные СМИ в контексте информационных технологий: сб. науч. тр. 6-й Всерос. науч.-практ. конф. – СПб.: СПбГУПТД, 2020. – 120 с.
27. Стариков Д.А. О понятии мультимедиа технологии и их использовании в образовательном процессе. – 2007. – № 6. – С.6-17.
28. Сысоев П.В. Информационные и коммуникационные технологии в лингвистическом образовании. Обучение иностранному языку: учебные интернет-ресурсы, блог-технология, вики-технология, подкасты, сервис "Твиттер". – Москва: Изд-во «КД Либроком», 2019. – 264 с.
29. Трутнев А.Ю, Информационные технологии при обучении иностранному языку в университете: Монография/А.Ю Трутнев, LAP LAMBERT Academic Publishing, 2016, 148 с.
30. Тюменцева Т.Д. Содержание коррекционно-развивающей работы по устранению неуспеваемости младших школьников / Т.Д. Тюменцева, А.Л. Падюков, Е.Ю. Пронина // Наука и образование: новое время. - 2018. - № 3 (26). - С. 838-841.
31. Цаболовой Я.Э. Организация работы учителя с неуспевающими школьниками как фактор повышения качества обучения. 12- изд. Москва : Наука через призму времени. - 2018. С. 284-287
32. Чельшева И.В. Современное состояние медиаобразования в России в контексте мировых тенденций. Москва: Директ-Медиа, 2020. — 523 с.
33. Федеральный государственный образовательный стандарт. URL: <https://fgos.ru> (дата обращения: 26.03.2025)

34. Федотова Е.Л. Информационные технологии в науке и образовании: Учебное пособие. – Москва: Изд-во «Форум», 2018. – 256 с.
35. Челышева И.В. Современное состояние медиаобразования в России в контексте мировых тенденций. Москва: Директ-Медиа, 2020. — 523 с.
36. Чепмен Н. Цифровые технологии мультимедиа / Найджел Чепмен, Дженни Чепмен ; [пер. с англ. И. Ю. Дорошенко, А. В. Назаренко]. – Москва [и др.] : Диалектика, 2016. – 623 с.
37. Штаюра О.В. Использование мультимедийных средств при изучении английского языка // Динамика систем, механизмов и машин. – 2015. – №5. – С. 236-238.
38. Штурба Я.Ю. Преподавание иностранного языка посредством новых информационных технологий // Филологические науки. – 2012. – № 7 (18). – С. 222-225.
39. ESL Games // URL: <https://www.eslgamesplus.com/> (дата обращения: 20.02.2025)
40. Ghosh A. Multimedia Technologies. – Boston.: «Tol», 2012. – 124 p.

Приложение.

## 1 Страница регистрации

 **Signup Form**  
eslgamesplus.com/amember/signup

## Signup Form

If you already have an account on our website, please [log in](#) to continue

**\* Membership Type** ☒ Free Sign Up FREE ACCOUNT  
*Get News of Updates to Site*

☐ Monthly Ad Removal \$7.00 for one month  
*Log in each time and ads disappear*

☐ Yearly Ad Removal \$47.00 for one year  
*Log in each time and ads disappear*

**\* First & Last Name**

First Name

Last Name

**\* Payment System** ☒ PayPal Express  
*pay with paypal quickly*

☐ PayPal  
*secure credit card payment*

**\* Your E-Mail Address**  
a confirmation email will be sent to you at this address

**\* Choose a Username**  
it must be 6 or more characters in length  
may only contain letters, numbers, and underscores

**\* Choose a Password**  
must be 6 or more characters

**\* Confirm Your Password**

Next