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

Профиль подготовки «Английский язык»

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

«Использование мультимедийных программ при обучении школьников грамматике английского языка»

Студент _____ Кошелева Надежда Николаевна

Руководитель _____ к.п.н., доцент Дмитриев Д.В.

Нормоконтролёр _____ к.п.н., доцент Шурыгина Ю.А.

Работа допущена к защите (протокол заседания кафедры от 13.07.20 №14)

Заведующий кафедрой _____ к.и.н., доцент Алешина Е.Ю.

Работа защищена с отметкой отлично (протокол заседания ГЭК от 10.07.20 № 36)

Секретарь ГЭК _____ Павлова О.А.

Пенза 2020

Оглавление

Введение 3

Глава 1 Теоретические основы использования мультимедиа в обучении школьников английскому языку. 5

1.1 Мультимедийные технологии в учебном процессе. 5

1.2. Сущность и классификация мультимедийных программ 11

Выводы по первой главе 21

Глава 2. Практические аспекты обучения школьников грамматике английского языка с использованием мультимедиа. 23

2.1. Особенности обучения грамматике английского языка. 23

2.2. Мультимедийные программы для обучения грамматике. 28

Выводы по второй главе. 43

Заключение 45

Список литературы 47

Приложение А 516

Введение

Сегодня в мире происходит значительная перестановка приоритетов в системе образования, на первый план выходят информационные технологии, которые позволяют использовать непрерывное образование, компетентностный подход и дистанционные формы обучения. Благодаря этим изменениям образовательные учреждения имеют возможности обучить школьников решению проблем и задач во всех сферах жизнедеятельности.

Компьютерные технологии помогли разнообразить образовательный процесс, сделать его более интересным, познавательным и увлекательным. Использование мультимедиа в школе привело к повышению уровня мотивации, позволяет индивидуализировать обучение и способствует дифференциации деятельности детей.

Использование мультимедиа на уроках английского языка позволяет учителю заинтересовать детей в изучении иностранного языка и лучше запомнить большое количество информации. Мультимедиа средства могут быть использованы для изучения каждого аспекта языка, в том числе и грамматического. На уроке с помощью мультимедийных средств создаются условия для практического овладения языком каждым ребёнком.

В разборе грамматического материала и закреплении его на практике главным помощником может служить мультимедиа, так как, изучая грамматику английского языка, обучающиеся сталкиваются со сложными грамматическими явлениями. Некоторые темы приходиться изучать долго и не всегда детям понятно их значения и употребления в речи, из-за этого возникают трудности во владении языком.

Исходя из вышесказанного, можно сделать вывод, что тема «Использование мультимедийных программ при обучении школьников грамматике английского языка» является **актуальной**, так как с помощью мультимедиа учитель может выбрать различные методы и средства обучения иностранному языку, что дает возможность детям быстро запомнить материал и использовать его на практике.

Объектом выпускной квалификационной работы является процесс формирования грамматических навыков по иностранному языку у школьников.

Предметом исследования является методика использования мультимедийных средств обучения для формирования грамматических навыков английского языка у школьников.

Цель работы: изучить виды мультимедийных программ и их возможности при обучении школьников грамматике английского языка.

Для реализации данной темы необходимо решить следующие **задачи:**

1. Рассмотреть понятие «мультимедиа»;
2. Рассмотреть классификации мультимедиа;
3. Изучить особенности обучения грамматике английского языка;
4. Проанализировать мультимедийные программы для формирования грамматических навыков по английскому языку у школьников;
5. Апробировать мультимедийные программы на уроках английского языка.

Практическая значимость исследования состоит в том, что предложенные мультимедийные программы могут быть использованы при обучении школьников грамматике английского языка.

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

Работа состоит из введения, двух глав (в первой главе рассмотрено понятие мультимедиа и представлены классификации мультимедийных программ, вторая глава посвящена особенностям обучения грамматике английского языка в школе и рассмотрению использования мультимедийных программ на уроке), заключения, списка литературы, который состоит из 42 источников русских и зарубежных авторов.

Глава 1 Теоретические основы использования мультимедиа в обучении английскому языку в школе.

1.1 Мультимедийные технологии в учебном процессе.

Появление мультимедиа является огромным достижением человечества, благодаря которому последовали большие перевороты в сферах образования, науки, искусства и т. п. Чуть более чем за 30 лет сфера применения мультимедиа охватила весь мир и получила широкую востребованность.

Сегодня мультимедийные технологии являются неотъемлемой частью учебного процесса.

Мультимедийные технологии обогащают процесс обучения, позволяют сделать обучение более эффективным, вовлекая в процесс восприятия учебной информации большинство чувственных компонентов обучающегося.

Концепция мультимедиа определяется многими способами. Большинство определений сходятся в том, что мультимедиа содержит тексты, графику, анимацию, видео и звук в интегрированном виде, а содержание может быть структурировано и представлено по-разному.

Термин «мультимедиа» происходит от соединения латинских слов «multum» (много) и «media, medium» (средоточие, средство, способ). Таким образом, дословно «мультимедиа» означает «многие среды» [6].

Мультимедиа играет важную роль в жизни общества и охватывает следующие области применения:

- Обучение;
- Программирование. Использование мультимедиа избавило профессионалов от программирования диалога и различных видеоэффектов. Усовершенствовалось информационное обеспечение;
- Интернет. Создание веб-сайтов;
- Игры. Характеризуются стереозвучанием, графикой, большим количеством игровых ситуаций;

- Лингвистика [31].

Brown T. отмечал, что четкость в определении мультимедиа у различных авторов своя. Чтобы доказать изменения четкости, он цитирует определения, данные различными авторами: «...Чтобы получить название «мультимедиа», приложение должно только включать две или более компоненты из следующих перечисленных: простая или анимированная графика, презентация, или видео, аудио, или текст и числовые данные [25, с. 5]. Мультимедиа обычно определяется как комбинация текста, графики, аудио, видео и анимации на компьютере.

В словаре «Основные понятия и определения прикладной кибернетики» под мультимедиа понимается взаимодействие визуальных и аудио-эффектов под управлением интерактивного программного обеспечения. Обычно это означает сочетание в одном электронном ресурсе текста, звука и графики, а в последнее время все чаще – анимации и видео [23].

Г.С. Чебушев даёт следующее определение мультимедиа: «Мультимедиа – представляет собой контент, который благодаря использованию специального набора аппаратных и программных средств содержит информацию в дифференцированных формах – звук, анимированная компьютерная графика, видеоряд» [34, с. 45] . Помимо этого, данным термином определяются носители информации, с помощью которых предоставляется возможность хранения внушительных объемов данных и оперативная скорость доступа к ним.

Д.А. Стариков определяет мультимедиа, как современную компьютерную информационную технологию, которая объединяет в компьютерной системе текст, звук, видеоизображение, графическое изображение и анимацию (мультипликацию) [31, с. 27].

И.Н. Розина рассматривает мультимедиа следующим образом: «Мультимедиа (multimedia) – совокупность компьютерных технологий, одновременно использующих несколько информационных сред: графику,

текст, видео, фотографию, анимацию, звуковые эффекты, высококачественное звуковое сопровождение» [28, с. 235]. Технологию мультимедиа составляют специальные аппаратные и программные средства.

Л.С. Зазнобина определяет мультимедиа как: «совокупность средств, для обработки и представления аудио/видео и печатной информации и компьютерных технологий для обработки информации» [10, с. 32].

Как видим, авторы делают акцент на функциональную сторону явления, рассматривают мультимедиа, как средство программного и аппаратного обеспечения.

Большинство исследователей соглашается, что термин «мультимедиа» связан с объединением таких медиа-средств, как текст, графика, звук, анимация, видео, пространственное моделирование в компьютерных системах.

Термин «мультимедиа» также используется для обозначения носителей информации, позволяющих хранить значительные объемы данных и обеспечивать достаточно быстрый доступ к ним (первыми носителями такого типа были CD-ROM). В таком случае термин мультимедиа означает, что компьютер может использовать носители и предоставлять информацию пользователю через все возможные виды данных, такие как аудио, видео, анимация, изображение и другие в дополнение к традиционным способам предоставления информации, таким как текст.

Согласно приведенным выше определениям, мультимедиа может быть классифицирована по-разному:

1) Классификация *образовательных мультимедиа*.

К мультимедийным продуктам относятся:

- курсы лекций, учебные пособия;
- учебные презентации;
- учебные фильмы, видеоуроки.
- электронные мультимедийные учебники, энциклопедии, словари, географические атласы и т.д.

- интерактивное дистанционное обучение посредством мультимедийных обучающих программ [31].

2) Классификация мультимедиа может быть разделена на *линейные и нелинейные категории* [30].

Линейная мультимедиа развивается без какого-либо контроля. Пользователь может выполнять только пассивный просмотр элементов мультимедиа, таких как презентация.

Нелинейная мультимедиа дает возможность пользователю управлять прогрессом, используется в самостоятельном компьютерном обучении.

Гипермедиа – это пример нелинейной мультимедии. Мультимедийные презентации могут быть живыми или записанными. Записанная презентация может обеспечивать интерактивность с помощью навигационной системы. Живая мультимедийная презентация может обеспечить интерактивность через взаимодействие с диалоговым окном [30].

Сейчас в современном мире выделяют особый вид мультимедиа.

3) *«Rich media».* Этот термин относится к цифровым, интерактивным мультимедийным программам, новейшему типу мультимедиа, наиболее часто встречающемуся в интернете через веб-сайты компаний или социальные сети. «Rich media» включает в себя сочетание звука, изображений, анимации и видео с интегрированной интерактивностью, так что пользователи могут получить доступ к информации в интернете, как они хотят. В «Rich media», благодаря использованию видео и анимации, процесс использования может быть построен в двух различных форматах. Первый тип является загружаемым – это означает, что пользователи Интернета могут загрузить свою работу с помощью собственного медиаплеера. Второй тип мультимедийных материалов встроен в веб-сайт, что означает, что его не нужно загружать, а только получать доступ к нему через интернет-пользователя. Это связано с большими затратами со стороны производителя, но облегчает пользователям получение интерактивного опыта.

В связи с развитием компьютерных технологий мультимедиа завоевывает все большую популярность. Мультимедиа-компьютер, в настоящее время, способен захватывать звук, видео, манипулировать звуком и видео для достижения спецэффектов, синтезировать и воспроизводить звук и видео, включая анимацию и интеграцию всего этого в единую мультимедиа-презентацию.

Именно данные характеристики и послужили внедрению мультимедиа в процессе обучения.

Использование мультимедиа можно рассматривать как средство обучения и средство коммуникации. В учебных ситуациях мультимедийные продукты и онлайн-сервисы могут использоваться творчески и эффективно повысить уровень знания школьников. Кроме того, мультимедийные средства могут использоваться для изучения учебных предметов и межпредметных тем.

Мультимедийное обучение подчеркивает роль школьников и повышает важность «взаимодействия» между учителем и обучающимся.

Использование мультимедиа делает преподавание в классе более живым и интересным.

Обучение с помощью мультимедиа может способствовать различным аспектам обучения.

Во-первых, когнитивным аспектам обучения, таким как обработка информации и понимание.

Во-вторых, мотивационным аспектам обучения.

В-третьих, может усилить социально-когнитивные аспекты обучения.

В-четвертых, образовательные мультимедиа обладают потенциалом развития глубокого подхода учащихся к обучению и, следовательно, глубокому обучению.

Мультимедийные продукты и онлайн-сервисы предоставляют множество возможностей для эффективного обучения. С помощью них возможно:

- использовать несколько каналов восприятия в процессе обучения, что способствует обработке информации несколькими органами чувств;
- имитировать сложные реальные эксперименты;
- представлять процессы в динамическом порядке, чтобы стимулировать познавательную активность обучающихся;
- способствовать совместному обучению через онлайн-дискуссии в блогах и веб-группах.

Мультимедиа очень полезна и плодотворна в образовании, благодаря своим характеристикам интерактивности, гибкости и интеграции в мультимедийные программы, которые могут поддерживать обучение, принимать и учитывать индивидуальные различия между учениками и повышать их мотивацию. Обеспечение взаимодействия является самым большим преимуществом цифровых медиа по сравнению с другими медиа.

Интерактивность позволяет в определенной степени контролировать представленный контент: обучающиеся могут изменять параметры, наблюдать за их результатами. Они также могут контролировать скорость приложений и количество повторений для удовлетворения своих индивидуальных потребностей.

Однако при использовании мультимедиа в образовании необходимо учитывать многие аспекты. Несмотря на то, что мультимедиа предлагается во всем мире, доступ к учебным материалам и вычислительное оборудование зависит от школы. Использование мультимедиа в школе должно поддерживаться очень квалифицированными учителями. Их задача, направлять детей и предоставлять им соответствующие и эффективные стратегии обучения.

Таким образом, мы выделили три вида мультимедиа. Первый вид – образовательные мультимедиа, которые включают в себя учебные пособия, учебные презентации, учебные фильмы, видеоуроки, электронные мультимедийные учебники, интерактивное дистанционное обучение и т.д.

Они могут использоваться в качестве средств представления и передачи информации и знаний. Использование этих мультимедиа может способствовать построению у детей своих собственных знания. Они могут создавать знания и развивать навыки самостоятельно, получать доступ к цифровым знаниям.

Далее «Rich media». Имеет несколько разных форматов работы, что помогает пользователю облегчить работу и получить интерактивный опыт.

Также мультимедиа могут быть линейными и нелинейными. Дают возможность обучающемуся самостоятельно строить процесс обучения. Гипермедиа, пример нелинейной мультимедии. Это мультимедийные презентации, которые обеспечивают интерактивность через взаимодействие с диалоговым окном. В частности, они могут развивать грамотность, развивать мотивацию для учебной деятельности и коммуникативные способности. С помощью линейных мультимедиа, можно создавать и работать в мультимедийных программах, что дает возможность преобразовать процесс обучения.

1.2. Сущность и классификация мультимедийных программ

Современное общество ставит перед учителями задачу развития личностно значимых качеств обучающихся, а не только передачу знаний. Гуманизация образования предполагает ценностное отношение к различным личностным проявлениям школьника, в том числе и к творческим способностям. Богатейшие возможности для этого предоставляет использование в образовательном процессе современных средств мультимедиа, которые помогают повысить эффективность выполнения любой практической задачи и развить творческие способности учеников.

К средствам мультимедиа можно отнести практически любые средства, способные привнести в обучение и другие виды образовательной деятельности информацию разных видов.

В настоящее время в российских школах широко используются: средства воспроизведения звука (CD-проигрыватели); системы и средства телефонной связи; системы и средства телевидения, (учебное телевидение и DVD проигрыватели); полиграфическая, копировальная, множительная и другая техника, предназначенная для документирования и размножения информации (ксероксы); компьютерные средства, обеспечивающие возможность электронного представления, обработки и хранения информации (компьютеры, принтеры, сканеры), интернет [2, с. 110].

В последнее время в школе появились новые средства мультимедиа – интерактивная доска и виртуальные объекты.

Во многих школах интерактивные доски стали неотъемлемой частью урока. Они помогают расширить использование электронных средств обучения, потому что передают информацию слушателям быстрее, чем при использовании стандартных средств. Интерактивная доска позволяет учителю увеличить восприятие материала за счет увеличения количества иллюстративного материала на уроке, будь то картинка из интернета или крупномасштабная таблица, текстовый файл или географическая карта.

Интерактивная доска становится незаменимым спутником учителя на уроке, отличным дополнением его слов. С помощью интерактивных досок дети воспринимают информацию быстрее. Интерактивные доски позволяют школьникам принимать участие в групповых дискуссиях, делая обсуждения еще более интересными.

Проводить проверку знаний обучающихся сразу во всем учебном классе можно при помощи интерактивной доски и это способствует организовать грамотную обратную связь «учитель – обучающийся».

Занятия становятся более интересными и увлекательными как для учителя, так и обучающихся, благодаря разнообразному и динамичному использованию ресурсов.

В современных школах, часто на уроках, учителя используют мультимедийные программы. Программа или приложение – это программа,

предназначенная для выполнения определенных пользовательских задач и рассчитанная на непосредственное взаимодействие с пользователем [23].

Мультимедийные программы – это энциклопедии, интерактивные курсы обучения по всевозможным предметам, игры и развлечения, работа с Интернетом, тренажерами, электронными презентациями, предоставляющими различную информацию и др. [21].

Л. Биркина дает следующее определение мультимедийным программам – это программные средства позволяющие обрабатывать аудио и видео информацию [4].

Мультимедийные программы – это программы общего назначения, предназначенные для работы с изображением и звуком. К ним относятся графические редакторы, позволяющие рисовать, обрабатывать фотографии, делать фотомонтажи [20].

Мультимедийные приложения подразделяются на следующие виды:

- презентации;
- электронный учебник;
- анимационные ролики;
- игры;
- видеоприложения;
- аудиоприложения (проигрыватели звуковых файлов);
- мультимедиа-галереи;
- приложения для web [16].

Далее разберем каждый вид приложения.

Презентация – это программный комплекс, используемый для отображения информации в виде слайд-шоу [17, с. 10]. Он имеет три основные функции: редактор, который позволяет вставлять и форматировать текст, метод вставки и манипулирования графическими изображениями и систему слайд-шоу для отображения содержимого. Презентационное

программное обеспечение можно рассматривать как функционально специфическую категорию электронных средств массовой информации.

Презентации могут быть линейными и интерактивными.

Линейная презентация – динамичный ролик со сложной графикой, видеовставками, звуковым сопровождением и отсутствием системы навигации [30] .

Интерактивная презентация – совокупность мультимедийных компонентов, структурированных по иерархическому принципу и управляемых через специальный пользовательский интерфейс [30].

Презентация – это верный помощник учителя на уроке, вся лексика и грамматика может быть преподнесена детям в интересной и увлекательной форме. Учитель также как и ученик может создать понятный и запоминающийся материал, даже из самого сложного. Интерактивность презентации позволяет эффективно адаптировать учебный материал под способности обучающихся. Информация в виде схем, графиков, диаграмм, воздействует на несколько видов памяти: зрительную, слуховую, эмоциональную.

Электронный учебник – компьютерное, педагогическое программное средство, предназначенное, в первую очередь, для предъявления новой информации, дополняющей печатные издания, служащее для индивидуального обучения и позволяющее в ограниченной мере тестировать полученные знания и умения обучаемого [4].

Электронный учебник содержит минимум текстовой информации, но большое количество иллюстративного материала. Учебник может содержать видеофрагменты, что позволяет передать в динамике процессы и явления. Несмотря на большие размеры файлов, применять их целесообразно, так как в этом случае повышается заинтересованность обучающихся, улучшается качество знаний.

Главным достоинством электронных учебников является возможность адаптации и оптимизации пользовательского интерфейса под

индивидуальные запросы обучающегося. В частности, имеется в виду возможность использования как текстовой, так и гипертекстовой структуры учебника.

Анимацией называется искусственное представление движения в кино, на телевидении или в компьютерной графике путем отображения последовательности рисунков или кадров с частотой, при которой обеспечивается целостное зрительное восприятие образов [25].

Анимация сегодня используется и для создания электронных учебников, и для разработки другого программного обеспечения в рамках образовательной системы, для создания презентаций и отчетов по пройденному материалу. Особенно анимация эффективна в создании материалов для школьных дисциплин: детям интересно видеть оживших мультипликационных героев и наблюдать за их действиями. Эффективность учебного процесса с применением анимации возрастает. Восприятие информации с помощью таких методов помогает получить более глубокие впечатления и управлять вниманием детей, создать стимулы продолжать обучение данного предмета.

Игры – это структурированная форма, которая может быть использована в качестве учебного пособия. Игры отличаются от работы, которая обычно выполняется за вознаграждение, и от искусства, которое чаще всего является выражением эстетических или идеологических элементов [13].

Игры могут проводиться в одиночку, в командах или онлайн.

Ключевыми компонентами игр являются цели, правила и взаимодействия. Игры обычно включают умственную или физическую стимуляцию. Многие игры помогают развить практические навыки, служат формой упражнений или иным образом выполняют воспитательную или психологическую роль.

Игры на уроке английского языка очень способствуют увлечению детей в процесс обучения и воспитания. Проводя различные виды игр, дети

учатся работать в парах, в группах, индивидуально. Материал в игровой форме хорошо запоминается детьми и его практическое применение заметно уже во время игры. На разных этапах обучения используются различные виды игр. Игра обостряет мыслительную деятельность детей. В процессе игры активно возбуждается внимание и воображение. Игра – это хорошее средство активизации лексики, грамматики, отработки произношения, развития навыков устной речи. С помощью игры учитель может свободно добиться всех поставленных целей и задач

Следующей разновидностью мультимедиа является видеофильмы.

При помощи видео на уроке иностранного языка развиваются два вида мотивации: самомотивация (фильм выбран самим учеником) и мотивация, которая дает понять изучающему язык.

При просмотре фильма дети могут понимать как визуальное, так и вербальное содержание. Смотря фильм, ребёнок должен понимать выражения и произношение звука. Это может помочь ему развивать свой словарный запас, т.е. слова и выражения ассоциативно будут возникать у него в памяти, потому что материал был преподнесен весело и интересно. Школьники могут самостоятельно смотреть новые видео или создавать их. После просмотра фильма, класс может организовать обсуждение, рассмотреть главные темы, проблемы или же написать эссе по фильму и выразить их отношение к ситуации. Это может развить коммуникативные навыки, критическое мышление и умение анализировать.

Проигрыватели звуковых файлов – программы, работающие с цифровым звуком [37].

При помощи использования аудио на уроке учителю удается правильно объяснить обучающимся тот или иной звук, что поможет детям в правильной постановке произношения и в дальнейшем чтении слов. Прослушивание музыки поможет ученикам привыкнуть к иностранной речи, к используемым конструкциям и устойчивым выражениям.

Достоинством аудио и видеоматериалов является сила впечатления и эмоционального воздействия. Это формирует личное отношение ребенка к услышанному и увиденному.

Галереи – собрание изображений. Может включать в себя кадровую смену изображений – порядок смены изображений через определенный интервал времени, панораму – широкая и многоплановая перспектива, позволяющая свободно обозревать большое открытое пространство [15, с. 176].

Интерактивная галерея – галерея, имеющая возможность управления пользователем (навигация по изображениям) [15, с. 177].

Наглядность, безусловно, поможет детям в изучении и закреплении лексического материала. Слова на картинках или в слайд шоу у детей запоминаются надолго, а их повторения в виде разных заданий с этими же картинками дает уверенность, что обучающиеся поняли этот материал и в будущем будут его использовать, для выражения своих мыслей.

Приложения для web – это отдельные веб-страницы, их компоненты (меню, навигация и т. п.), приложения для передачи данных, многоканальные приложения, чаты и т. д [40, с.74].

Web сайты и их использование на уроках английского языка может помочь детям в разговорной и письменной речи. Плюсы этих сайтов состоят в том, что и учитель, и школьник могут, как взять информацию из сайта, так и выложить свою. Для обучающихся это очень хорошая практика, они задействуют все знания в грамматике, в лексике, в фонетике языка. Они могут сформировать коммуникативные связи с носителями языка и общаться, тем самым улучшая изучаемый язык.

Очередным компонентом мультимедиа является видео-практикум. Понятие «видео-практикум» происходит от двух слов – видео и практика. Видео – (от лат video – смотрю, вижу) часть сложных слов, указывающая на отношение к электрическим сигналам, которые несут информацию об изображении (видеосигнала, а также к системе и устройствам, используемым

в системах передачи изображения (телевизор, монитор, проектор) [2, с. 245]. Практикум – это вид практических знаний тренировочного характера, на которых осуществляется связь изучаемой теории на практики.

Под видео-практикумом мы понимаем специально подготовленное в методическом и телевизионном плане аудиовизуальное динамическое учебное пособие, способствующее реализации дидактических целей [30].

Важно отметить, что видео-практикум подразумевает систематическое использование в учебном процессе различных видео-файлов, таких как научные, документальные, художественные видеофильмы.

В процессе преподавания наиболее эффективны такие средства наглядности, которые отражают действительность в развитии и движении, позволяют проводить анализ и синтез явления и подготавливают наилучшие условия для перехода от наглядного, конкретного к отвлеченному, абстрактному. К таким средствам в первую очередь и относятся видео – практикум, так как он дает возможность раскрывать явления и показывать объекты рассмотрения в движении и взаимодействии с окружающей средой и людьми.

Мультимедийные программы помогают учителю на уроке в решении поставленных целей и задачах. Работая с конкретным приложением, педагог должен быть хорошо подготовлен к работе с данной программой. Он должен знать наиболее важные особенности программы, чтобы заинтересовать обучающихся в процессе обучения.

Традиция преподавания английского языка была радикально изменена с появлением данных технологий, поскольку традиционного метода обучения недостаточно для эффективного преподавания английского языка и поддержания интереса в классе. Технология предоставляет много вариантов, как сделать обучение интересным, а также сделать обучение более продуктивным. Это помогает детям участвовать и учиться в соответствии с их интересами.

Использование мультимедиа позволяет использовать печатные тексты, фильмы и Интернет для развития и расширения знаний. Благодаря взаимодействию с мультимедийными текстами по интересующей теме ученики больше знакомятся с лексикой и языковыми структурами. Использование печатных изданий, кинофильмов и интернета в качестве ресурсов для обучения дает детям возможность собирать информацию с помощью стимулов, которые будут привлекать их интерес и знакомить их с исходным материалом для анализа и интерпретации как языка, так и контекста. Таким образом, дети значительно увеличивают свою общую базу знаний, а также своё знания английского языка.

Все перечисленные выше мультимедийные программы помогают учителю реализовать новые формы и методы обучения; получить дополнительные возможности для поддержания и направления развития личности ученика; организовать творческий поиск и совместную работу с учениками; использовать интеллектуальные формы труда. Мультимедиа оказываются полезными и плодотворными средствами обучения благодаря интерактивности, гибкости и интеграции различной наглядности, а также возможности учитывать индивидуальные особенности учеников и способствовать их мотивации.

Компьютерные технологии повлияли на создание Интернета, который имеет различные применения. С помощью сети Интернет школьникам стал доступен широкий спектр коллекции текстов на английском языке.

Интернет – место, где школьники могут собрать много аутентичных материалов для изучения английского языка с визуальными эффектами, такими как фотографии, слайд-шоу, презентации power point и видео [11, с. 76]. Это компьютеризированное обучение дает дополнительные преимущества мотивации и интереса детей к изучению языка. Все это дает большую уверенность школьникам в способности использовать английский язык в устной и письменной речи.

Многие ученые утверждают, что преподавание английского языка с использованием мультимедийных средств, таких как кино, видео, интернет, развивает у школьников критический анализ заданий. В целом, успеваемость детей значительно увеличилась. Кроме того сами дети выражают уверенность в своей способности использовать английский язык. Они приписывают это улучшение мультимедийной модели, что тексты учат их английскому языку и предоставляют полезную информацию для других уроков, а фильм и Интернет помогают им сделать материал более понятным, потому что они видят, слышат и читают.

Преимущества использования мультимедиа с аудиовизуальными анимационными эффектами при обучении английскому языку значительно повышает интерес и мотивацию школьников к учебе, и их вовлеченность в коммуникативную деятельность.

Мозговой штурм, групповые дискуссии, дебаты при использовании мультимедиа в обучении английскому языку способствуют формированию у обучающихся позитивного мышления и развитию устной речи.

Использование мультимедиа расширяет путь к получению знаний, предлагая обучающимся больше информации, чем в учебнике.

Мультимедийные программы обогащают содержание обучения. В процессе работы задействованы и дети, и учитель. Такая модель обучения повышает эффективность класса.

Мультимедийные средства в учебных ситуациях обеспечивают школьникам и учителям условия обучения, в которых обучающиеся могут активно учиться. Многие исследования показали, что высокий контроль обучающегося над процессом обучения в рамках мультимедийных приложений связан с качественно лучшим обучением. Это позволяет ребенку изучать материал со скоростью, которая соответствует его потребностям, что помогает улучшить их сохранение.

В то же время использование средств мультимедиа на уроках имеет и отрицательные аспекты, например:

- сокращение социального взаимодействия и общения;
- индивидуализм;
- трудность перехода от знаковой формы представления знания на страницах учебника или экране дисплея к системе практических действий, имеющих логику, отличную от логики организации системы знаков;
- трудности в использовании большого объема информации;
- отвлечение учеников от изучаемого учебного материала;
- негативное воздействие на здоровье всех участников образовательного процесса.

Перечисленные проблемы и противоречия говорят о том, что применение средств мультимедиа в школьном обучение по принципу «чем больше, тем лучше» не может привести к реальному повышению эффективности системы общего среднего образования. В использовании мультимедиа-ресурсов необходим взвешенный и четко аргументированный подход.

Но все-таки мультимедийные программы имеют преимущество перед традиционными методами обучения. Они дают возможность отработать разные виды речевой деятельности, при этом виды деятельности могут сочетаться друг с другом и использоваться в коммуникативных ситуациях. Также мультимедиа способствует повышению мотивации, интереса к изучению языка. Использование на уроке английского языка мультимедийных программ приводит к повышению эффективности образовательного процесса.

Выводы по первой главе

Мультимедийные технологии вовлечены во все сферы жизни человека, в том числе и в образовательный процесс. Сейчас образование не возможно без современных технологий. Изучение иностранного языка также попало под влияние мультимедийных технологий. Сейчас урок английского языка не

может проходить без аудио материалов, видео фрагментов, презентации или наглядного материала. Все это способствует развитию у школьников мотивации, интереса, стремления хотеть и изучать английский язык.

Термин «мультимедиа» не имеет четкого определения, но большинство авторов склоняются к тому, что мультимедиа – это среда, представленная в интерактивной форме, включающаяся в себя интеграцию нескольких видов информации.

Согласно этому определению мультимедиа может классифицироваться, как образовательная мультимедиа, линейная и нелинейная мультимедиа и «Rich media».

С помощью медиа технологий создаются медиа программы, которые можно использовать в процессе обучения. К таким программам относятся: презентация, электронный учебник, анимационные ролики, игры, видеофильмы, аудио, галереи, приложения для web и видео-практикум, Интернет.

Благодаря данным программам обучающиеся знакомятся с лексикой в наглядной форме, грамматикой и структурой языка. Подключение к Интернету способствует повышению мотивации школьников. Приходя в класс или дома, они самостоятельно начинают исследование Интернета. В целом, дети развивают большую уверенность в своей способности использовать английский язык, потому что им нужно взаимодействовать с Интернетом через чтение, говорение и письмо. Использование мультимедиа предоставляет школьником возможность собирать информацию через средства массовой информации, которые мотивируют их воображение и интересы.

Таким образом, мультимедийные программы имеют огромный потенциал для совершенствования процесса обучения. Именно для английского языка мультимедийные программы играют большую роль – с помощью них можно выстроить правильную и качественную работу с материалом.

Глава 2. Практические аспекты обучения школьников грамматике английского языка с использованием мультимедиа.

2.1. Особенности обучения грамматике английского языка.

Прежде чем говорить о выборе грамматического материала, необходимо рассмотреть понятие «грамматика».

Грамматика (от греч. γραμματική τέχνη, букв. – наука о письме, от γράμμα – написанное) [29, с. 5].

Данное понятие можно рассмотреть как грамматический строй – это совокупность закономерностей языка, регулирующих правильность построения значимых речевых отрезков (слов, высказываний, текстов) [29, с. 6].

Грамматика является разделом языкознания, который изучает грамматический строй языка и закономерности построения правильных осмысленных речевых отрезков на этом языке (словоформ, синтагм, предложений, текстов).

В лингвистике грамматика – это совокупность структурных правил, регулирующих состав предложений, фраз и слов в языке. Термин относится также к изучению правил и включает в себя изучение фонологии, морфологии и синтаксиса [33, с. 321].

Существует несколько видов грамматики: традиционная, структурная и трансформационная грамматика. Традиционная грамматика изучает формы слов (морфологию) и то, как они соединены в предложениях (синтаксис); структурная грамматика изучает структуры различных уровней языка (морфемный уровень) и синтаксический уровень; трансформационная грамматика изучает основные структуры и правила преобразования.

По требованиям школьной программы по иностранным языкам грамматика должна быть достаточно проста в объяснении, чтобы ее мог усвоить и удержать в памяти любой обучающийся.

Грамматический материал должен быть выбран для обучения речевому знанию (активный минимум) и для обучения чтению (пассивный минимум), и придерживаться принципа – повторения [28, с. 15].

При отборе грамматического материала для чтения большое значение имеет принцип полисемии.

Отбор грамматического материала предполагает выбор соответствующего вида лингвистического описания, т.е. грамматики, являющейся наилучшей базой для развития речевых навыков. Таким образом, школьная программа отражает традиционный подход к определению грамматического материала для обучения иностранному языку, детям даются образцы предложений или структур, и через эти структуры они усваивают английский язык, приобретают грамматические механизмы речи.

Целью закрепления грамматических знаний является выработка соответствующих умений, которые путем последующей автоматизации переходят в навыки [33, с. 332].

Важнейшим условием создания активного грамматического навыка является наличие достаточного количества лексического материала, на котором может формироваться навык.

Проблема навыков в методике и педагогике до сих пор спорная и требует дальнейшего исследования. Так, M.A.R. Halliday, рассматривая проблему обучения грамматической стороне речи, говорит не о формировании грамматических навыков, а о действиях по грамматическому оформлению речи: морфологическому и синтаксическому [39, с. 120].

Р.П. Мильруд выделяет речевые умения и навыки, необходимые для решения речемыслительных задач в процессе коммуникации, и языковое обслуживание речемыслительной деятельности [19, с. 231].

Речевые морфологические навыки – грамматические навыки, обеспечивающие правильное и автоматизированное формообразование и формоупотребление слов в устной речи. К ним относятся навыки

правильного употребления в устной речи падежных окончаний существительных и т.д. [28, с. 72].

Синтаксические речевые навыки – навыки, обеспечивающие стабильно правильное и автоматизированное расположение слов (порядок слов) во всех типах предложений в аналитических (английском) и флективно-аналитических языках (немецком, французском) в устной речи, в соответствии с языковыми направлениями [28, с. 74].

Продуктивный грамматический навык – это способность говорящего выбрать модель, адекватную речевой задаче, и оформить ее соответственно нормам данного языка [28, с. 76].

Речевой задачей всегда является коммуникативное намерение что-то сообщить, в чем-то убедить и т.д., так как выполнению задач служит та или иная грамматическая форма, поэтому многие ученые подчеркивает, что должны быть ассоциативно связаны друг с другом грамматическая форма и речевая задача. Грамматический продуктивный навык должен быть автоматизированным, устойчивым, гибким, «сознательным».

Рецептивный грамматический навык – это способность читающего (слушающего) узнавать грамматические формы изучаемого языка и соотносить с их значением [33, с 205].

Процесс формирования грамматических навыков может организовываться с точки зрения различных методических подходов. В настоящее время в методике преподавания иностранных языков можно выделить следующие подходы:

1. Эксплицитный подход;
2. Имплицитный подход;
3. Дифференцированный подход [27, с. 7].

В рамках **эксплицитного подхода** к формированию грамматических навыков и умений можно выделить два метода: *дедуктивный и индуктивный.*

Название *дедуктивный метод* происходит от слова “дедукция”, что означает умозаключение от общего к частному [19, с. 154]. При дедуктивном

методе первый этап формирования навыков и умений – ознакомление – реализуется в процессе знакомства с правилом и примерами, второй этап – тренировка – включает отработку изолированных формальных операций, третий этап – речевая практика – организуется на базе переводных упражнений.

Другим методом эксплицитного подхода является *индуктивный метод*. Индуктивный метод исходит из такой формы умозаключения, как индукция, предусматривающая переход от единичных фактов к общим положениям. Индуктивный метод представляет возможность самим обучающимся сформулировать правило на основе явлений, с которыми они сталкиваются при изучении иностранного языка. При индуктивном методе школьники находят в тексте незнакомые грамматические формы и пытаются осознать их значение через контекст. Дальнейший анализ нового явления происходит путем сравнения иностранного текста с его переводом на родной язык, после чего формулируется правило. При этом если нужно, используются подсказки учителя или учебника. Потом следует серия упражнений на идентификацию и объяснение нового грамматического явления на актуализацию его форм.

Имплицитный подход к формированию грамматических навыков включает два метода с различными модификациями, а именно – *структурный и коммуникативный* [28, с. 32].

Структурными методами можно назвать ряд методов формирования грамматических навыков, разработанных различными авторами в рамках методов, которые они называли устными, активными, структурно-функциональными и т. п. Структурными эти методы формирования грамматических навыков можно называть, потому что в основу их упражнений кладутся структурные модели, или модели предложений, символически выражаемые через формулу, например: S-V-O, где S – подлежащее, V – сказуемое, O – дополнение. Структурные модели называют еще языковыми или речевыми моделями или, если они выражены не

символами, а лексическими единицами, речевыми образцами, типовыми фразами.

Другой разновидностью имплицитного подхода к формированию грамматических навыков являются *коммуникативные* методы. К коммуникативным методам относят различные варианты интенсивных методов, так называемый метод гувернантки и просто естественное погружение в языковую среду, вынуждающее к общению в коммуникативных целях. Коммуникативный метод обучения иностранным языкам, и в том числе формирование грамматических навыков, разработан Е.И. Пассовым.

Дифференцированный подход предполагает использование различных методов и приемов обучения, различных упражнений в зависимости от целей обучения, видов речевой деятельности, этапа обучения, языкового материала и особенностей обучающихся [19, с. 157].

При обучении грамматике иностранного языка И.Л. Бим [24] предлагает следующее:

1. Рассматривать обучение грамматике не как самоцель, а как структурное оформление речи.
2. Отобрать активный и пассивный грамматический минимум.
3. Обеспечить прочное и автоматизированное владение грамматическим минимумом.

Сильников А.П. считал, что можно выделить в обучении грамматике две основные цели: во-первых, научить детей грамматически правильно оформлять свои устно-речевые высказывания, во-вторых, научить их распознавать грамматические явления при чтении и аудировании, направляя основное содержание на извлечение содержательной информации [28, с. 53].

Этим целям должен соответствовать активный грамматический минимум, основными принципами отбора которого считается:

- принцип распространенности в устной речи;
- принцип образцовости;

- принцип исключения синонимических грамматических явлений.

Основными принципами отпора пассивного грамматического минимума считается:

- принцип распространенности в книжно-письменном стиле речи;

- принцип многозначности;

Организация грамматического материала имеет при обучении иностранному языку существенное значение. Она определяет в значительной степени успех работы над грамматической стороной различных видов речевой деятельности.

«Употребление каждого грамматического явления, – отмечает А.В. Соболева, – должно быть доведено до уровня навыка. Автоматизм достигается в том случае, если форма усваивается вместе с функцией. Заучивание формы, изолированной от ее функции, не гарантирует его последующего правильного употребления [32, с. 32].

И действительно ребенок может наизусть выучить парадигму спряжения глаголов, может без запинки воспроизводить основные формы глаголов, но при этом оказывается часто не в состоянии выразить самую простую мысль. Поэтому золотое правило при обучении грамматической стороне речи – учить и усваивать грамматическую форму в процессе ее употребления. Только в этом случае формируется навык ее использования. Ведь в речевой практике человек говорит что-либо не потому, что ему хочется употребить то или иное грамматическое явление, а чтобы выразить свое согласие или несогласие, уверенность и так далее.

2.2. Мультимедийные программы для обучения грамматике.

Сейчас мультимедийные программы всё чаще используются на уроках английского языка. С помощью них учитель может реализовать на уроке принцип индивидуализации обучения, контролировать уровень сформированности навыков. С помощью мультимедийных программ на

уроке развиваются все виды речевой деятельности. Программы помогают повысить уровень мотивации и интерес к иностранному языку у детей, способствуют самостоятельному изучению материала. Ребенок сам может выбирать, какую тему он хочет изучить. Также обучающийся может произвести самоконтроль, решив тест, посмотреть свои ошибки и отработать их.

Существует множество различных мультимедийных программ, цель которых обучение или самостоятельное изучение иностранного языка. Некоторые из них созданы непосредственно для обучения грамматике, некоторые – для обучения лексике, многие другие представляют собой комплекс упражнений для работы над тем или иным навыком.

В данной работе рассмотрим следующие программы для обучения детей грамматике английского языка в школе:

1. LPT Grammar. Программа предназначена для детей среднего и высшего звена.

2. English Grammar in Use. Программа рассчитана на обучающихся среднего уровня

3. Bridge to English. (для детей со 2 по 11 класс.)

4. English Grammar and Vocabulary for Kids. (для детей со 2 го по 4 классы)

5. Plusls. (для детей со 2 по 7 классы)

1. LPT Grammar.

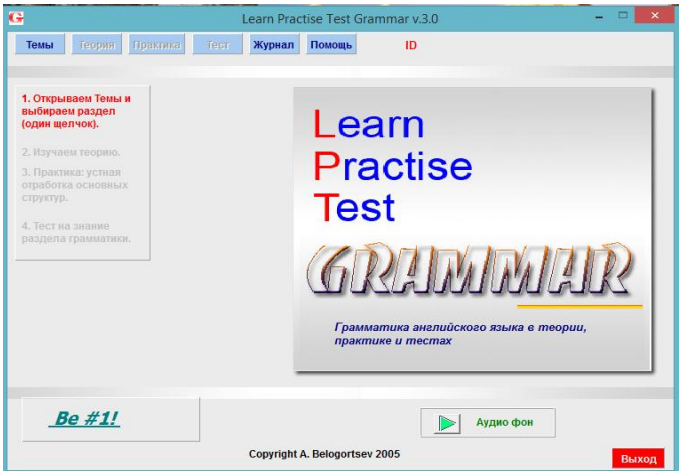

Рисунок 1 – Главная страница программы «LPT Grammar»

Программа предоставляет возможность изучать грамматику английского языка (с 5 по 11 класс) в теории, тренировке, тестах и контрольных заданиях. Программа содержит 24 грамматических раздела (см. рис. 2). Теория на русском языке с примерами, аудио тренировочные упражнения на ключевые структуры по образцу, тесты, просмотр ошибок, журнал: графическое сравнение результатов всех сделанных тестов, возможность печати графика и очистки журнала, контрольные задания, помощь: советы по работе с программой. Аудио фон: включение фонового сопровождения на всех этапах работы (звуки природы).

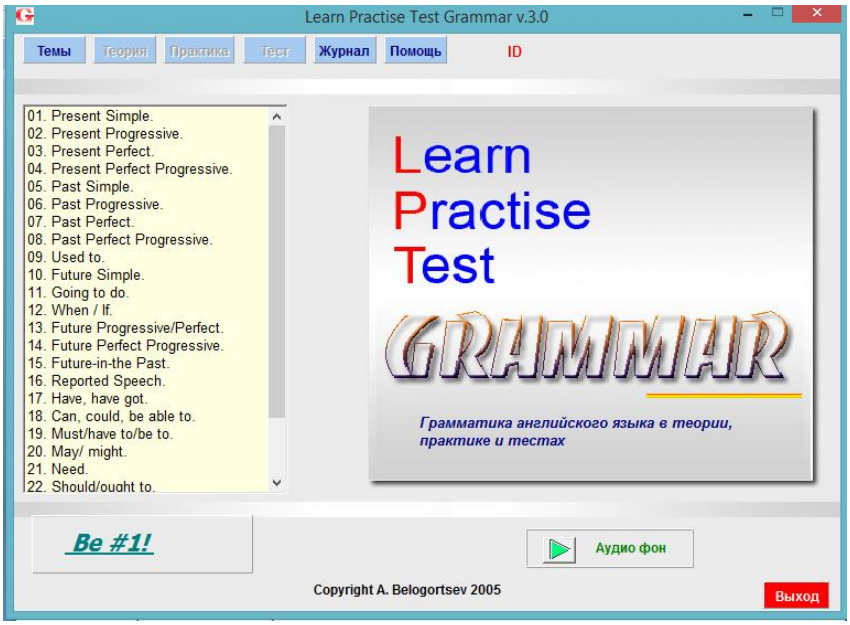

Рисунок 2 – Выбор темы в программе «LPT Grammar»

После выбора темы можно переходить к теории (см. рис. 3). Теория дается на русском языке, что бы обучающийся смог самостоятельно изучить и запомнить для себя главную информацию по использованию той или иной грамматической конструкции.

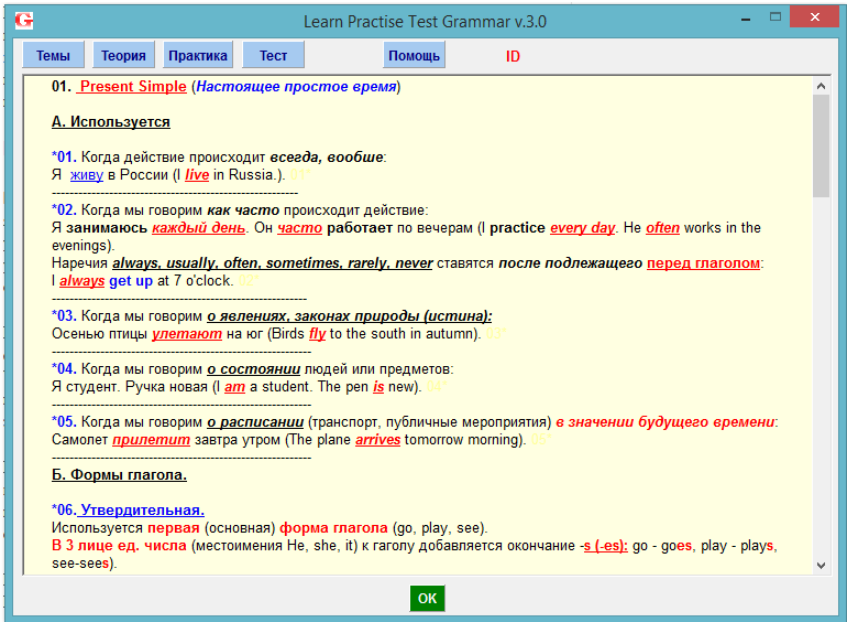

Рисунок 3 – Теория программы «LPT Grammar»

Далее следует практика (см. рис. 4). На данном этапе школьник может использовать аудиоматериал и использовать вкладку теория, для запоминания правила.

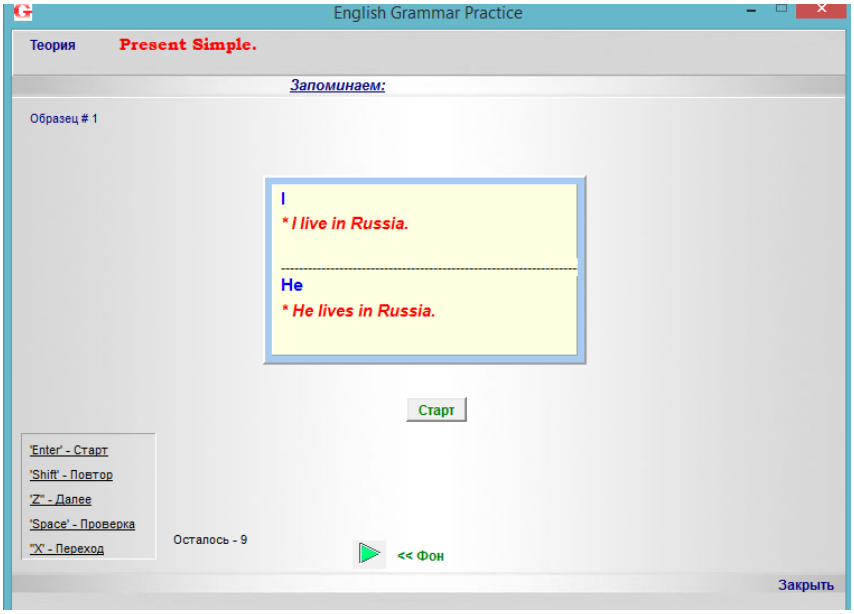

Рисунок 4 – Практика программы «LPT Grammar»

Программа включается в себя проверочные работы в виде тестов (см. рис.5). Обучающийся самостоятельно может организовать рефлексию и проверить свои знания.

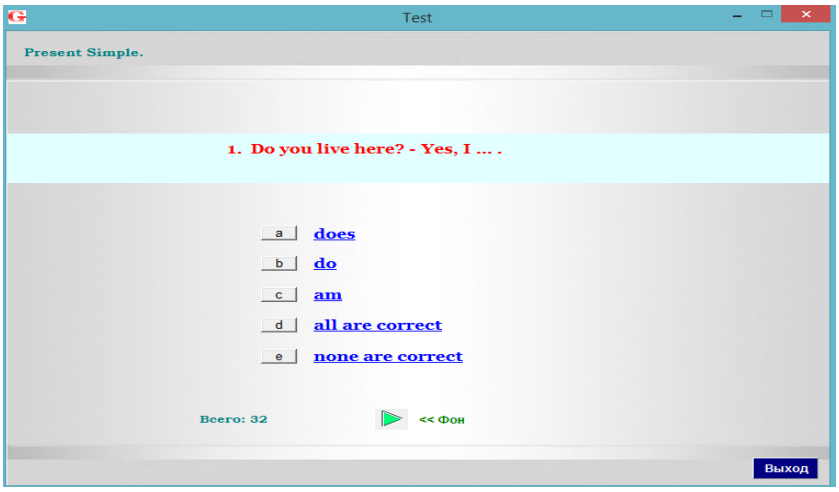

Рисунок 5 – Тест программы «LPT Grammar»

2. English Grammar in Use.

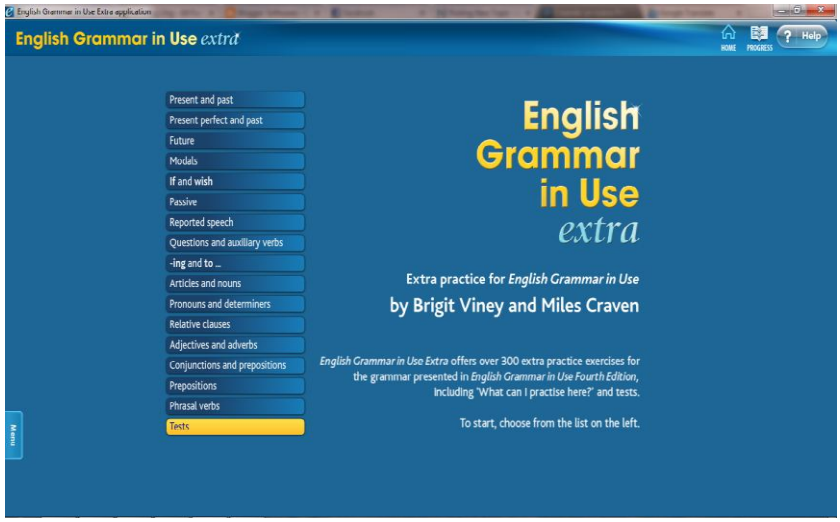

Рисунок 6 – Главная страница программы «English Grammar in Use»

В это приложение включены все 145 грамматических разделов из учебников и сотни интерактивных упражнений, которые помогут детям практиковать и улучшать свои навыки (см. рис. 6). Приложение оснащено, автоматическим оцениваем ответов. Также программа оснащена аудиозаписями, которые помогут улучшить школьникам, как навыки аудирования, так и грамматические навыки.

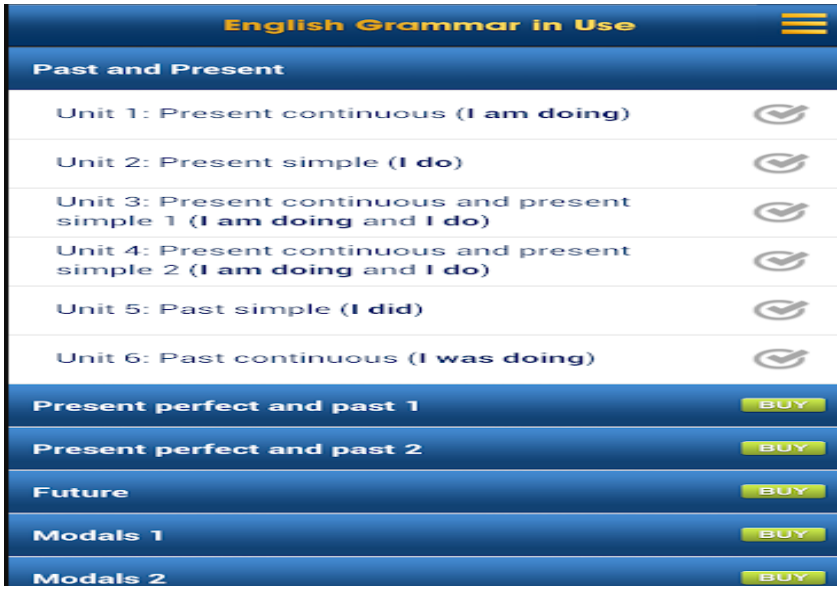

Рисунок 7 – Выбор раздела в программе «English Grammar in Use»

Как было сказано выше, приложение содержит 145 разделов с объяснениями и интерактивными упражнениями, глоссария к ним и методическое руководство, которое поможет определить, какой грамматический раздел вам нужно изучить (см. рис. 7).

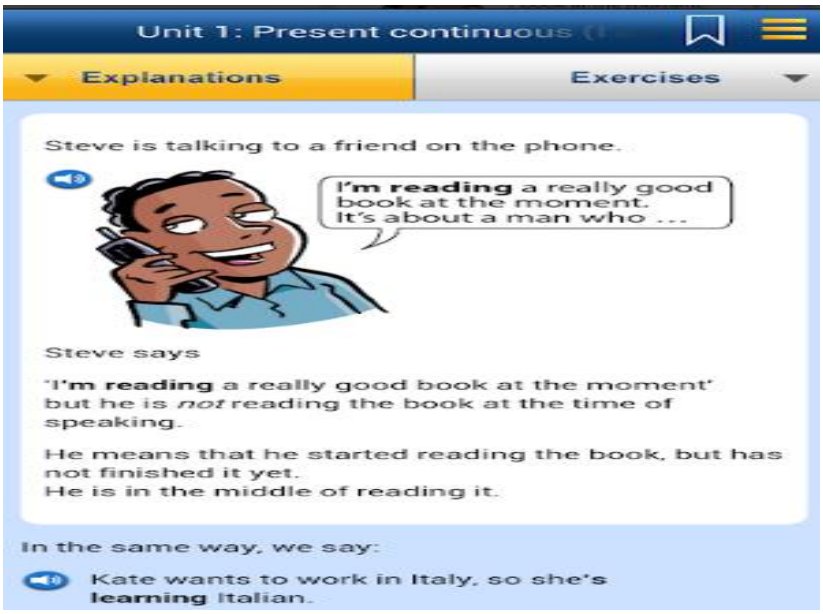

Рисунок 8 – Работа над правилом в программе «English Grammar in Use»

Детям предоставляются примеры для ознакомления с правилом. Также они могут его прослушать. Далее выполняются упражнения (см. рис. 9,10).

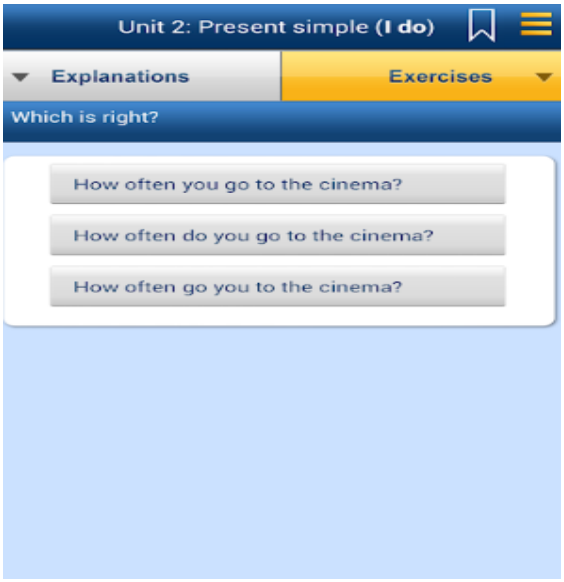

Рисунок 9, 10 – Выполнения упражнений программы «English Grammar in Use»

Дети самостоятельно могут проверить свои знания, на практике используя данное приложение, а в разделе тест пройти задания и знать свои ответы (см. рис. 11).

Рисунок 11 – Тест программы «English Grammar in Use»

3. Bridge to English.

Программа предназначена для работы с английским языком, совершенствования навыков чтения, письма, произношения и понимания на слух. Данная программа разработана в Великобритании. Программа содержит многочисленные методические приёмы и систему контроля за успеваемостью детей.

Упражнения по лексике и грамматике, диалоги, диктанты, фонетический и грамматический справочник, англо-русский словарь – всё это сведено в единую обучающую систему, работать с которой легко и удобно.

Для начинающих имеется специальное упражнение по изучению английского алфавита. Весь материал сопровождается живой речью носителей языка, причем практически каждый звук начитан как мужским, так и женским голосом.

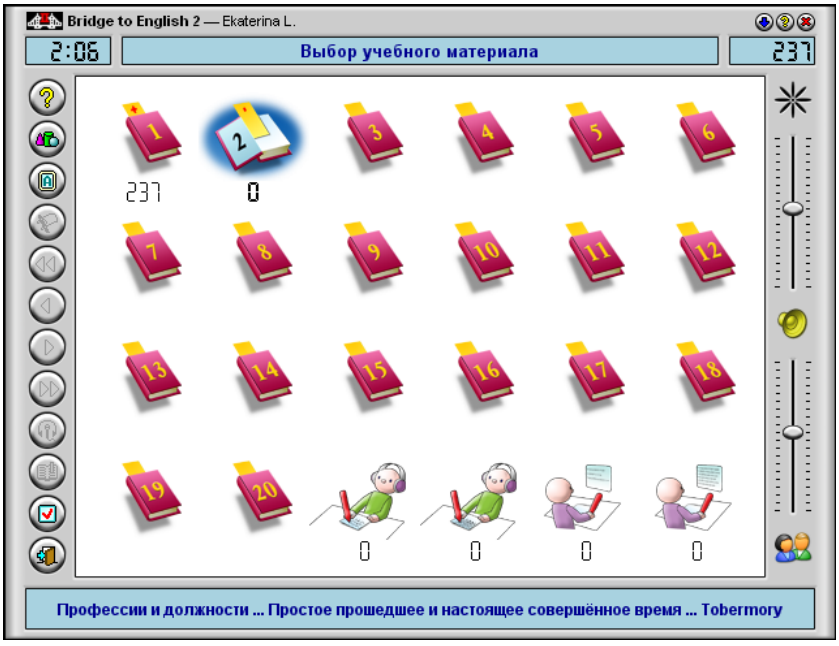

Рисунок 12 – Главная страница программы «Bridge to English»

20 уроков содержат обучающий материал по всем основным грамматическим конструкциям английского языка. Предъявляемый активный

лексический запас равен 2000 единиц (см. рис. 12). Это позволит детям уверенно общаться и писать на английском. В каждом уроке изучается новая грамматическая конструкция, два блока лексики, соответствующие теме, и выполняется ряд упражнений для проверки усвоенного материала, правописания и умения вести беседу на заданную тему. Все упражнения иллюстрируются красочными картинками, выполненными с традиционно английским юмором.

Рисунок 13 – Урок в программе «Bridge to English»

Урок состоит из разделов лексика, грамматика (см. рис. 13). Содержит аудиозапись, практику в чтении и диалог. Каждое задание оценивается в баллах, так чтобы ребёнок видел свои ошибки и отработал их.

Рисунок 14 – Контроль программы «Bridge to English»

Контроль знаний может проходить разными вариантами, например словарный диктант (см. рис. 14).

4. English Grammar and Vocabulary for Kids.

Это обучающая мультимедийная игра, где дети научатся правилам грамматики, играть в словесные игры и изучать новые слова, изучат существительное, местоимение, наречие, глагол и многое другое.

Уровень за уровнем, эта игра представляет и объясняет основную грамматику в увлекательной игровой форме. Программа содержит забавные уроки, упражнения и тесты, которые могут помочь детям развивать свои грамматические навыки. Программа обладает большим количеством мини-игр, викторин, интерактивных уроков, грамматических упражнений, словарных упражнений и многим другим.

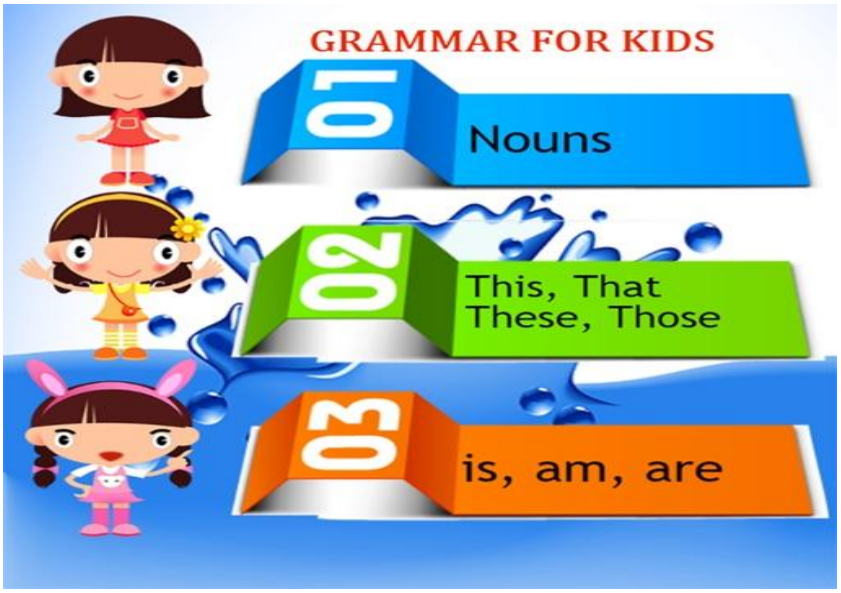

Рисунок 15 – Главная страница программы «English Grammar and Vocabulary for Kids»

Входя в программу, предлагается выбрать раздел грамматика или лексика. Выбрав раздел, нужно выбрать урок, который будет изучаться (см. рис. 15).

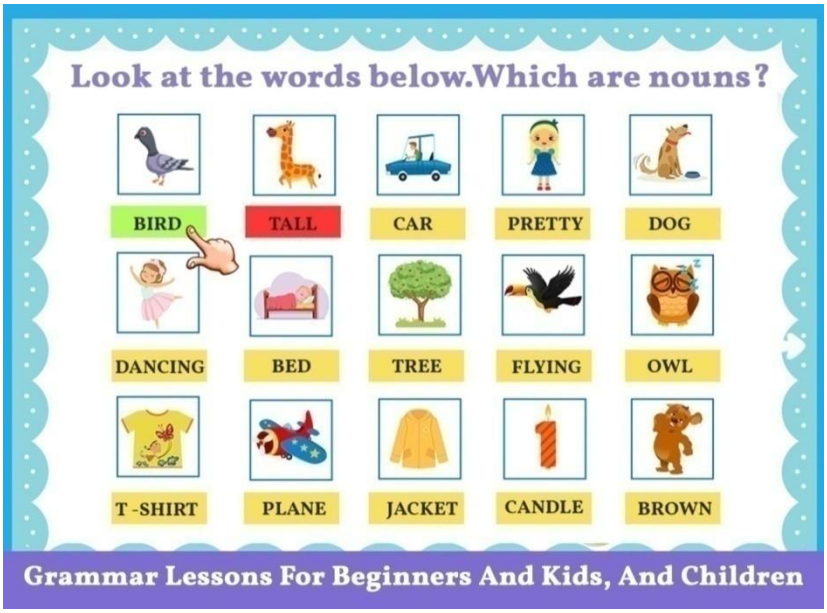

Рисунок 16 – Урок в программе «English Grammar and Vocabulary for Kids»

Уроки оформлены красочно и ярко, как раз для детей со 2 до 4 класса (см. рис. 16). Урок проходит в форме увлекательной игры. Задания очень интересные и вызывают у детей мотивацию.

Рисунок 17 – Тест программы «English Grammar and Vocabulary for Kids»

Контроль знаний тоже проходит в игровой форме (см. рис. 17). Игровая форма помогает детям легко и с успехом решать тестовые задания.

5. Plusls.

В программу входят самые важные темы школьной программы, рекомендации педагогов и популярные игры.

С помощью этой программы ребенок участвует в интересном диалоге, что способствует развитию устной речи и формирует навык коммуникации.

Программа оснащена лексическим тренажером, который поможет повысить лексический запас ребенка, воспринимать и произносить слова. Грамматические правила изучаются с игровыми задачами. Именно такой путь является одним из наиболее эффективных для закрепления теоретического материала. Также программа содержит задания для развития навыков чтения, аудирования и говорения.

Рисунок 18 – Главная страница программы «Plusls»

На главной странице мы можем выбрать раздел, который хотим изучить. Здесь мы видим 8 интерактивных упражнений. После каждого урока предоставляется игра, которая поможет проверить знания и умения, приобретенные за урок. В целом программа имеет около 1000 игр (см. рис. 18).

Программа также содержит тестовые задания и проверочные работы.

В данном параграфе мы познакомились с пятью обучающими мультимедийными программами. Все они являются хорошим дополнением для уроков английского языка в школе, для изучения грамматического аспекта.

За время практики, проведённой в Башмаковской средней школе № 2, я провела более 60 уроков с использованием мультимедийных программ. Впервые дни практики я посещала уроки учителя, на которых использовались мультимедийные технологии, такие как презентация и видеофильмы. Детям нравилось работать с презентациями, и они с интересом смотрели фильмы. Когда представилась возможность провести уроки, мы решили замотивировать детей на изучение английского языка, показать им, что это не трудно, а даже очень интересно и что сложные грамматические конструкции можно легко и надолго запомнить.

Прежде чем проводить мультимедийные уроки, было решено провести несколько традиционных, без использования мультимедиа (только учебник и рабочая тетрадь). Такие уроки привели к выводам, что детям скучно и не интересно воспринимать информацию только по учебнику и рабочей тетради, что сложные грамматические правила вызывают у них много вопросов и дети не понимают, как они могут использовать эти знания на практике. На первых уроках я неоднократно слышала вопросы: «А где это нам пригодится?», «Для чего это нам нужно?», «Зачем нам это учить?». После недели таких уроков, мы поняли, что нужно показать обучающимся, что английский язык – это не просто изучаемый предмет в школе, что через него они могут познакомиться с культурой других народов, изучить традиции и обычаи разных людей, ведь английский является международным языком и служит средством коммуникации.

На вторую неделю практики мы решили начать использовать мультимедийные программы. Не было сложно организовать урок, так как в школе есть компьютерные классы, которые оснащены всем не обходимым для работы. Для начала были проведены уроки во вторых классах. Ребята

только начали изучать английский язык. Для них использовалась программа «Bridge to English». Урок был посвящен теме «Мой дом» (см. Приложение А). Мультимедийная программа дала возможность детям самостоятельно изучить новые слова и дать название предметам в комнате, перетащив слова к нужной мебели. Детям очень понравился данный процесс, они с удовольствием выполняли упражнение. Далее мы перешли к грамматике, познакомились с глаголом «to be» и его формами. Для лучшего запоминания данного грамматического правила детям на слайде презентации я представила «дракона to be», где все три формы глагола объясняются в стихотворении (см. рис.19). Ребята почти сразу выучили стихотворения и без проблем выполнили упражнения в мультимедийной программе. В конце урока была проведена рефлексия, дети высказали свое мнения, что им понравилось, а что нет. Они были в восторге от урока и пожелали, чтобы все уроки проходили так же.

Рисунок 19 – «дракон to be»

Для четвертых классов на уроках часто была использована программа «LPT Grammar».

На практике мы с 4 классами изучали грамматические времена Present simple и Present Continuous. Цель нашего урока (см. Приложение Б) была в

том, чтобы закрепить употребление этих времен в речи и сравнить их. В начале урока детям на доске были записаны предложения с глаголом to play (играть) в Present Simple и в Present Continuous (He plays/He is playing). Задача детей была перевести предложения и сравнить два действия. Так как они ранее изучали два этих времени, у них это не вызвало затруднений и после этого они определили самостоятельно тему нашего урока.

Далее мы выполняли задания, используя мультимедийную программу. Первое задание было сделать упражнения на Present Simple, затем на Present Continuous. Каждый ребенок самостоятельно выполнял задания. После выполнения мы проверили ответы (программа автоматически показывает правильные и неправильные ответы) и исправили ошибки (см. рис. 20).

Рисунок 20 – Проверка знаний в программе «LPT Grammar»

После, в этой же программе, мы разобрали диалог с использованием данных времен. Дети увидели, как использовать на практике разные временные формы и попробовали составить свои собственные диалоги с использованием Present Simple и Present Continuous. Данная программа помогла детям почти безошибочно употреблять и различать в речи данные времена.

В конце урока, дети высказывали мнения, понравился ли им урок или нет. Всем очень понравилось работать с такой программой, где ты сразу же можешь и изучить правило и посмотреть в чем разница между той или иной грамматической конструкцией, а также дети отметили, что урок прошел очень интересно и они не успели заметить как он прошел.

Все уроки с использованием мультимедийных программ проходили интересно, увлекательно как для учителя, так и обучающегося. Из-за того, что дети были заняты увлекательным занятием, проблем с дисциплиной на уроке не возникало. После урока с использованием мультимедиа, дома дети выполняли работу самостоятельно, не прибегая к помощи родителей.

Выводы по второй главе

В данной главе мы рассмотрели практические аспекты обучения школьников грамматике английского языка с использованием мультимедиа.

Изучив отечественную и зарубежную литературу, можно сделать вывод, что формирование грамматических навыков может организовываться с точки зрения различных методических подходов. В настоящее время в методике преподавания иностранных языков можно выделить следующие подходы в изучении грамматики: эксплицитный подход; имплицитный подход; дифференцированный подход. Данные подходы помогают организовать учебный процесс, при котором у детей вырабатываются определенные грамматические умения и навыки. Такими навыками являются: речевые морфологические навыки; синтаксические речевые навыки; продуктивный грамматический навык; рецептивный грамматический навык.

В параграфе «Мультимедийные программы для обучения грамматике» мы отобрали несколько мультимедийных программ, которые могут использоваться для обучения английскому языку. Анализируя данные

программы, мы пришли к выводу, что все они подходят для изучения грамматического аспекта, эти программы содержат аудиокомпоненты, дети могут слушать носителей языка и тренировать своё произношение, а также могут изучить лексику, пополняя свой словарный запас. Мы рассмотрели программы для детей разных возрастов.

Все представленные программы содержат базу для изучения грамматики, а некоторые из них содержат углубленный уровень для дальнейшего усовершенствования языка.

Программы оснащены интересными упражнениями, для отработки разговорной речи используются диалоги на различные темы. Контроль знаний в большинстве программ – это тест с отработкой ошибок, или словарный диктант как в программе «Bridge to English».

Благодаря этим программам на практике удалось показать школьникам, что английский язык очень важен в их жизни, и что это не просто очередной, скучный предмет в школе. Мультимедийные программы помогли им с легкостью понять трудный материал, запомнить его надолго и использовать его на практике. Уроки проходили легко, было интересно наблюдать с каким удовольствием дети приходят на урок в ожидании работы и как они охотно работают с мультимедийной программой.

Заключение

В настоящее время в школах для обучения используют мультимедийные технологии. Они являются одним из развивающих направлений информационных технологий. Понятие мультимедиа имеет множество определений. Изучив отечественную и зарубежную литературу, мы подобрали наиболее универсальное определение, где мультимедиа включает интеграцию более чем одной медиа-среды в интерактивной форме. Сюда входят: презентации, электронный учебник, анимационные ролики, игры, видеоприложения, аудиоприложения, мультимедиа-галереи, приложения для web.

Классификация мультимедиа разносторонняя. Выделяют образовательную мультимедиа, линейную и нелинейную мультимедиа и «Rich media».

В связи с развитием современных технологий, образовательный процесс меняет свою структуру. Внедрение мультимедийных технологий дает возможность образованию прейти на новый уровень. Мультимедийные программы предоставляют широкие возможности для изучения всех возможных предметов в школе, в том числе и английскому языку.

Внедрение мультимедийных программ в процесс обучения дает возможность создавать многообразие коммуникативно-речевых ситуаций, расширить объем аудио информации, обеспечить высокую интерактивность, обучать всем видам речевой деятельности, расширить знания обучающихся о культуре страны изучаемого языка, обеспечить обратную связь. Внедрение мультимедийных программ зависит в первую очередь от оснащенности школ и желания учителя использовать мультимедиа технологии на уроке. При использовании мультимедиа, роль учителя существенно меняется. Учитель становится наставником, основной задачей которого является поддержка и направление личности обучающихся.

Использование мультимедийных программ на уроках помогает школьникам решать много задач, одновременно работать с разными аспектами языка, обрабатывая и изучая огромное количество информации за короткое время. Использование таких программ помогает детям эффективно развивать интеллектуальный потенциал. Для учителя данные программы расширяют возможности использования форм, методов и средств обучения. Такие программы позволяют организовать обучение на высшем уровне. Обучающиеся получают реальные возможности для развития своих творческих способностей. Главным плюсом данных программ является повышение мотивации у школьников.

Рассмотренные мультимедийные программы «LPT Grammar», «English Grammar in Use», «Bridge to English», «English Grammar and Vocabulary for Kids» и «Plusls» позволяют работать над изучением всех аспектов языка, в том числе и грамматического. Позволяют осуществлять работу на любом этапе изучения грамматики, поэтому их практическое использование на уроках английского языка позволит повысить эффективность процесса обучения.

Урок с использованием мультимедийных программ окажет только позитивное влияние на детей, активизирует их мотивацию, поможет им в овладении языком. Мультимедийный урок поможет им без труда освоить трудный материал, предоставит задания для отработки и закрепления знаний и исправит ошибки, если они есть. Безусловно, мультимедиа программы – это хороший помощник на уроке не только для учителя, но и для обучающегося.

Список литературы

1. Акатьев В.А. Классификация мультимедиа [Электронный ресурс]. URL: https://studfile.net/preview/6212555/page:3/ (дата обращения: 13.12. 2019).
2. Бент Б. Андерсен. Мультимедиа в образовании. – М.: Изд-во «Дрофа», 2016. – 224 с.
3. Берестова В. И., Ларина Е.В. Какими бывают мультимедиа-приложения и средства их разработки [Электронный ресурс] // Электронный журнал «personal». URL: https://www.top-personal.ru/officeworkissue.html?21 (дата обращения: 16.11.2019).
4. Биркина Л. Мультимедийные программы – программные средства [Электронный ресурс] // URL: http://www.myshared.ru/slide/1067496 (дата обращения: 15.11.2019).
5. Богатырёва М.А. Мультимедийные технологии в обучении иностранным языкам // Дистанционное и виртуальное обучение. – 2010. – №10. – С. 114-124.
6. Большой энциклопедический словарь [Электронный ресурс] // URL: https://www.vedu.ru/bigencdic/10914/ (дата обращения: 12.12.2019).
7. Грин Н.В. Мультимедиа как средство медиаобразования при обучении английскому языку младших школьников // В мире научных открытий. – 2013. – № 3. – С. 26-35.
8. Дьяконова А.А. Использование видео на уроках английского языка // Педагогические науки. – 2014. – № 6. – С. 1-5.
9. Жук Ю.А. Информационные технологии: мультимедиа. – Санкт-Петербург: Изд-во «Лань», 2020. – 208 с.
10. Зазнобина Л.С. Оснащение школы техническими средствами в современных условиях. – М.: «Изд-во» Перспектива, 2000. – 78 с.
11. Захарова И.Г. Информационные технологии в образовании. – М.: Изд-во «Academa», 2005. – 189 с.

12. Иванова М.Е. Мы играем в английский. – М.: Изд-во «Перо», 2011. – 129 с.
13. Игра [Электронный ресурс] // Википедиа. URL: https://ru.qwe.wiki/wiki/Game (дата обращения: 02.11.2019).
14. Использование виртуальной и дополненной реальности в школе [Электронный ресурс] // Комплектант. URL:https://fgoskomplekt.ru/blog/kak-ispolzuetsya-virtualnaya-i-dopolnennaya-realnost-v-shkole-/ (дата обращения: 15.10. 2019).
15. Катунин Г.П. Основы мультимедийных технологий. – М.: Изд-во «Лань», 2018. – 208 с.
16. Классификация мультимедиа приложений // Прикладные информационные технологии в образовании [Электронный ресурс]. URL: https://www.sites.google.com/site/prikladnye/materialy (дата обращения 13.11.19).
17. Кольцова О.А. Использование мультимедийных средств обучения учащихся школы на уроках английского языка // Английский язык. Всё для учителя. – 2016. – № 3. – С. 10-16.
18. Лазарева О.С. Информационные технологии в преподавании иностранного языка // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. – 2010. – №7. – С.207-210.
19. Мильруд Р.П. Методика преподавания английского. – М.: Изд-во «Дрофа», 2005. – 254 с.
20. Мультимедийные программы [Электронный ресурс]. URL: http://900igr.net/rezentatsii/informatika/Tipy-programmnogo-obespechenija/006-Multimedijnye-programmy.html (дата обращения: 15.12.2019).
21. Мультимедийные программы [Электронный ресурс] // Электронная библиотека книг «lawbooks.news». URL: https://lawbooks.news/informatika_961/programmnyie-sredstva-multimedia-62199.html (дата обращения: 04.02.2020).

22. Насибулина В. Электронный учебник в образовательном процессе [Электронный ресурс]. URL: https://pandia.ru/text.php (дата обращения: 15.10.2019).
23. Основные понятия мультимедийных приложений [Электронный ресурс] // Интернер помощник. URL: https://helpiks.org/8-64372.html (дата обращения: 12.12.2019).
24. Подходы и методы обучения грамматике английского языка [Электронный ресурс] // Учительский портал «uchportal.ru». URL: https://www.uchportal.ru/publ/15-1-0-7511 (дата обращения: 04.02.2020).
25. Понятие и виды анимации [Электронный ресурс]. URL: https://24ikt.ru/Flash/master2/html/default.php (дата обращения: 01.11.2019).
26. Понятие «мультимедиа» [Электронный ресурс]. URL: http://files.school-collection.edu.ru/dlrstore/a3a9d255-b6ce-49d5-afe1-62dabaddd3a5/lect1.htm/lect1.htm (дата обращения: 13.10.2019).
27. Розина И. Н. Педагогическая компьютерно-опосредованная коммуникация: теория и практика. – М.: Изд-во «Логос», 2005. – 437 с.
28. Сакаева Л.Р. Методика обучения иностранным языкам. – Казань: Изд-во. «КФУ». 2016. – 189 с.
29. Синельников А.П. Психология обучения иностранным языкам. – Харьков: Изд-во «Основа», 2009. – 128 с.
30. Скрипникова Т.И. Теоретические основы методики обучения иностранным языкам. – Владивосток: Электронное издание, 2017. – 134 с.
31. Смолянинова О. Г, Гафурова Н. В. Мультимедиа технология. Основные понятия, представление мультимедийной информации, функции и области применения [Электронный ресурс] // Электронный журнал «Пятифан». URL: http://5fan.ru/wievjob.php (дата обращения: 16.10.2019).
32. Стариков Д.А. О понятии мультимедиа технологии и их использовании в образовательном процессе // Науки об образовании. – 2007. – № 6. – С.6-17.

33. Соболева А.В. Использование мультимедийных технологий в обучении иностранным языкам. – Челябинск: Изд-во «Два комсомольца», 2013. – 123 с.
34. Филатов В.М. Методика обучения иностранным языкам в начальной и основной образовательной школе: Учебное пособие. – Ростов н/Д: Изд-во «Феникс», 2004. – 416 с.
35. Чебушев Г. С. Современные средства мультимедиа и их применение. – 2019. – № 20. – С. 44-47.
36. Bent B. Andresen Multimedia in Education. – Washington DC: «UNESCO». 2013. – 141 p.
37. Carlson S. and Gadio C. T. Teacher Professional Development in the Use of Technology. – Washington DC: Academy for Educational Development and Paris: UNESCO, 2002. – 8 p.
38. Ghosh A. Multimedia Technologies. – Boston. «Ebook First Edirion». 2012. – 124 p.
39. Halliday M.A.K. An Introduction to Functional Grammar. – London: «Arnold». 1985. – 387 p.
40. Kazuki Nishi. Multimedia. – Tokyo, 2010. – 207 p.
41. Lexico [Электронный ресурс]. URL: https:// www.lexico.com/en/definition/ video_film (дата обращения: 14.12.2019).
42. Mustafaeva N.I. The use of multimedia technologies in teaching foreign languages // Молодой ученый. – 2017. – № 14. – P. 724-730.

Приложение А

Конспект урока Английского языка. По УМК «Английский язык» Ю.А. Комарова, И.В. Ларионова, Ж. Перретт.

Предмет: Английский язык

Класс: 2

Тема урока: «Мой дом»

Тема	**«Мой дом»**
Цель и задачи	**Цель:** знакомство с глаголом «to be» в настоящем времени, знакомство с лексикой по теме «Мой дом» в устных и письменных видах деятельности. **Задачи:** 1. Обучающие: - знакомство с лексикой по теме «Мой дом» - знакомство с глаголом «to be» в настоящем времени - тренировка навыков использования форм глагола «to be» с личными местоимениями - совершенствование навыков чтения, письма и устной речи. 2. Развивающие: - развить познавательную активность детей - Развить внимание, воображение и логику 3. Воспитательные: - сформировать у обучающихся интерес к изучению английского языка - сформировать способность работать с мультимедийными программами

	4. Практические: - научить употреблять в речи глагол «to be» в настоящем времени - развитие навыка воспринимать иноязычную речь на слух	
Планируемый результат	**Предметные умения**	**УУД**
	1. Умение правильно понимать значение лексических единиц по теме. 2. Умение строить краткие высказывания с использованием примера. 3. Правильное употреблять в предложениях глагол «to be».	Коммуникативные: слушать и понимать английскую речь, оформлять свои мысли в устной форме, планировать учебное сотрудничество. Познавательные: ориентироваться в собственной системе знаний. Регулятивные: осуществлять самооценку по определённым критериям. Личностные: развитие познавательных интересов.
Основные понятия	Лексические единицы по теме «Мой дом». Грамматические единицы глагол «to be» и его формы в настоящем времени. Умения: говорение, чтение, письмо.	
Организация пространства		
	Формы работы	**Ресурсы**
	1. Фронтальная 2. Индивидуальная 3. Групповая	Презентация Компьютер Мультимедийная программа «Bridge to English»

№	Этапы работы	Содержание этапа		
1.	**Организационный этап учебного занятия**	**Время**	**Используемые ресурсы**	
		8 минут	Презентация	
		Деятельность учителя	**Деятельность обучающихся**	**УУД**

		Цель– подготовка детей к работе на занятии. Организация начала занятия, создание психологического настроя на учебную деятельность и активизация внимания. Постановка целей и задач урока. Учитель приветствует класс, затем настраивает детей на общение на иностранном языке, на слайде изображены картинки, с помощью них дети определяют тему урока. **Фонетическая зарядка** Настроить обучающихся на правильное произношение новых слов по теме «Мой дом» Учитель предлагает всему классу повторить за ним хором слова, затем просит нескольких обучающихся прочитать слова самостоятельно.	**Цель** - подготовка к работе на занятии. Приветствуют учителя, отвечают на вопросы, включаются в речевую деятельность. Формируют тему урока самостоятельно. Обучающиеся повторяют хором за учителей слова, затем несколько обучающихся читают их самостоятельно.	**Коммуникативные:** слушать и понимать речь учителя и других детей. **Познавательные:** научится добывать информацию из иллюстраций **Регулятивные:** научится оценивать свои действия. **Личностные:** развитие познавательных интересов.
2.	**Введение новых лексических единиц**	**Время** ***12 минут*** **Деятельность учителя**	**Используемые ресурсы** Презентация, мультимедийная программа «Bridge to English» **Деятельность обучающихся**	**УУД**
		Цель- развитие навыка монологического высказывания. Учитель просит детей перевести предложения, на английский язык, которые записаны на слайде, используя новые слова. Предложения: 1. Это дом (It is a house) 2. Диван коричневый (The sofa is brown) 3.Стулья рядом с дверью. (The chairs are next to door) Учитель предлагает детям работу в мультимедийной	**Цель –** быть готовыми использовать новую лексику и перевести предложения. Дети занимают места за компьютерами.	**Коммуникативные:** фонетически правильно использовать лексические единицы в речи. **Познавательные:** ориентироваться в собственной системе знаний. **Регулятивные**: научится оценивать свои действия. самоконтроль. **Личностные:** повышение

		программе. **Цель** – закрепить новую лексику по теме «Мой дом». Учитель наблюдает за работой учеников.	Дети выполняют упражнение. Соединяют слова с картинками.	мотивации к обучению.
3.	**Введение новых лексических единиц**	**Время**	**Используемые ресурсы**	
		15 минут	Презентация, мультимедийная программа «Bridge to English»	
		Деятельность учителя	**Деятельность обучающихся**	**УУД**
		Цель - познакомится с глаголом «to be» и его формами в настоящем времени. Уметь употреблять его в утвердительных предложениях с личными местоимения. Учитель рассказывает о глаголе «to be». Глагол «to be» имеет значение быть, находится. В настоящем времени имеет 3 формы am, is и are. форму **am** мы употребляем с личным местоимением I форму **is** мы употребляем с личными местоимениями he, she, it. форму **are** мы употребляем с личными местоимениями you, we, they. **Цель** – закрепление форм глагола «to be». На слайде презентации находится стихотворение «дракон to be». Учитель сначала сам читает стихотворение, потом просит детей прочитать его на слух. **Цель -** тренировка употребления глагола «to be» в предложениях, с помощью программы «Bridge to English». Учитель наблюдает за работой учеников.	**Цель**- восприятие новой грамматической единицы, выполнение тренировочных упражнений. Слушают учителя. Читают стихотворения, пытаются запомнить его. **Цель** – закрепление форм глагола «to be». Выполняют работу в мультимедийной программе.	**Коммуникативные:** учебное сотрудничество с учителем. **Познавательные:** ориентироваться в собственной системе знаний. **Регулятивные**: уметь составлять предложения. **Личностные:** повышение мотивации к обучению.

4.	**Объяснение домашнего задания.**	**Время**	**Используемые ресурсы**	
		3 минут	Рабочая тетрадь	
		Деятельность учителя	**Деятельность обучающихся**	**УУД**
		Цель– объяснение способов выполнения домашнего задания. Рекомендации по выполнению домашнего задания. Учитель дает инструкцию о домашнем задании	**Цель** – осмыслить и записать домашнее задание. Записывают домашнее задание. Задают вопросы.	**Коммуникативные:** получение информации о выполнение домашнего задания **Познавательные:** умение осознанного построения речевого высказывания. **Регулятивные**: осуществлять саморегуляцию и самоконтроль; **Личностные:** повышение мотивации к обучению.
5.	**Подведение итогов урока. Рефлексия**	**Время**	**Используемые ресурсы**	
		2 минут	Учебник, баллы для самоанализа	
		Деятельность учителя	**Деятельность обучающихся**	**УУД**
		Цель – подведение итогов урока, установить соответствие полученного результата поставленной цели. Учитель благодарит обучающихся за работу, просит указать на возникшие трудности, подводит итоги урока, дает оценку работы детей на уроке, стимулирует дальнейшую работу.	**Цель** – осуществить констатирующий и прогнозирующий контроль по результату и способу действия. Выражают собственное мнение, анализируют собственные достижения и затруднения, оценивают собственную работу на уроке по пятибалльной системе.	**Коммуникативные:** уметь с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли. **Познавательные:** осознанное и произвольное построение речевого высказывания. **Регулятивные**: осуществлять самоконтроль; давать оценку деятельности на уроке; выделять и осознавать то, что уже усвоено и что нужно еще усвоить. **Личностные:** устанавливать связь между целью деятельности и ее результатом.

Приложение Б

Конспект урока Английского языка. По УМК «Английский язык» Ю.А. Комарова, И.В. Ларионова, Ж. Перретт.

Предмет: Английский язык

Класс: 4

Тема урока: « **I Make Bread Every Day (Jobs)** »

Тема	**I Make Bread Every Day (Jobs)**
Цель и задачи	**Цель:** развитие языковой компетенции учащихся через обобщение знаний по теме «I Make Bread Every Day (Jobs) » **Задачи:** 1. Обучающие: - закрепление лексики по теме «Jobs» - сравнить и закрепить употребление Present Simple и Present Continuous - развитие монологической речи 2. Развивающие: - развитие памяти, внимания и мышления - развитие языковой догадки - развитие коммуникативных навыков - развитие знаний о различных профессиях 3. Воспитательные: - воспитывать интерес и уважительное отношение к различным профессиям

	- воспитывать умение взаимодействовать и сотрудничать 4. Практические: - научить рассказывать о различных профессиях (чем занимаются, где работают) - развитие навыка воспринимать иноязычную речь на слух	
Планируемый результат	**Предметные умения**	**УУД**
	4. Умение правильно понимать значение лексических единиц по теме. 5. Умение строить краткие высказывания с использованием опор. 6. Умение различать употребление Present Simple и Present Continuous в предложениях	Коммуникативные: слушать и понимать английскую речь, оформлять свои мысли в устной форме, планировать учебное сотрудничество. Познавательные: ориентироваться в собственной системе знаний. Регулятивные: осуществлять самооценку по определённым критериям. Личностные: развитие познавательных интересов.
Основные понятия	Лексические единицы по теме «I Make Bread Every Day (Jobs) ». Грамматический материал Present Simple и Present Continuous Умения: говорение, чтение.	
Организация пространства		
	Формы работы	**Ресурсы**
	4. Фронтальная 5. Индивидуальная 6. Групповая	Компьютер Мультимедийная программа «LPT Grammar»

№	Этапы работы	Содержание этапа	
1.	**Организационный этап**	**Время**	**Используемые ресурсы**
		7 минут	Презентация

	учебного занятия	**Деятельность учителя**	**Деятельность обучающихся**	**УУД**
		Цель– подготовка детей к работе на занятии. Организация начала занятия, создание психологического настроя на учебную деятельность и активизация внимания. Постановка целей и задач урока. Учитель приветствует класс, затем настраивает детей на общение на иностранном языке. На доске учитель записывает два предложения (He plays\He is playing) Учитель и дети вспоминают, употребление Present Simple и Present Continuous.	**Цель** - подготовка к работе на занятии. Приветствуют учителя, отвечают на вопросы, включаются в речевую деятельность. Формируют тему урока самостоятельно. Работа с учителем. Отвечают на вопросы учителя.	**Коммуникативные:** слушать и понимать речь учителя; уметь с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли; владеть диалогической формой речи в соответствии с грамматическими и синтаксическими нормами английского языка. **Познавательные:** осознанное и произвольное построение речевого высказывания. **Регулятивные:** осуществлять саморегуляцию и самоконтроль. **Личностные:** развитие познавательных интересов.
2.	**Целеполагаи ие мотивация**	**Время**	**Используемые ресурсы**	
		15 минут	Мультимедийная программа «LPT Grammar»	
		Деятельность учителя	**Деятельность обучающихся**	**УУД**
		Цель- закрепить знания о Present Simple и Present Continuous. Учитель просит детей занять места у компьютеров и выполнить упражнения. Учитель наблюдает за работой обучающихся, отвечает	**Цель –** закрепить знания о Present Simple и Present Continuous. Работа в мультимедийной программе «LPT Grammar»	**Коммуникативные:** формировать умение слушать других. **Познавательные:** ориентироваться в собственной системе знаний.

		на их вопросы. Проверка упражнений в мультимедийной программе «LPT Grammar»	Отвечают на вопросы учителя по ошибочным ответам.	**Регулятивные**: осуществлять саморегуляцию и самоконтроль. **Личностные:** повышение мотивации к обучению.
3.	**Закрепление лексических единиц**	**Время**	**Используемые ресурсы**	
		13 минут	Доска	
		Деятельность учителя	**Деятельность обучающихся**	**УУД**
		Цель – закрепить лексику по теме «Jobs» Устный опрос слов обучающихся. На доске учитель записывает слова, в которых пропущена буква, детям нужно вставить пропущенные буквы в словах (работа у доски).	**Цель** – безошибочно ответить все слова. Дети вставляют пропущенные буквы в словах (работа у доски).	**Коммуникативные:** учебное сотрудничество с учителем и сверстниками. **Познавательные:** ориентироваться в собственной системе знаний. **Регулятивные**: умение использовать лексику в речи в соответствие с поставленной целью. **Личностные:** повышение мотивации к обучению.
4.	**Объяснение домашнего задания.**	**Время**	**Используемые ресурсы**	
		3 минут	Рабочая тетрадь, учебник	
		Деятельность учителя	**Деятельность обучающихся**	**УУД**
		Цель– объяснение способов выполнения домашнего задания. Рекомендации по выполнению домашнего задания. Учитель дает инструкцию о домашнем задании	**Цель** – осмыслить и записать домашнее задание. Записывают домашнее задание. Задают вопросы.	**Коммуникативные:** получение информации о выполнение домашнего задания **Познавательные:** умение осознанного построения речевого высказывания. **Регулятивные**: осуществлять саморегуляцию и самоконтроль;

				– оценивать правильность выполнения учебной задачи, возможности ее решения. **Личностные:** повышение мотивации к обучению.
5.	**Подведение итогов урока. Рефлексия**	**Время**	**Используемые ресурсы**	
		2 минут	Учебник, баллы для самоанализа	
		Деятельность учителя	**Деятельность обучающихся**	**УУД**
		Цель– подведение итогов урока, установить соответствие полученного результата поставленной цели. Учитель благодарит обучающихся за работу, просит указать на возникшие трудности, подводит итоги урока, дает оценку работы обучаемых на уроке, стимулирует дальнейшую работу.	**Цель**– осуществить констатирующий и прогнозирующий контроль по результату и способу действия. Выражают собственное мнение, анализируют собственные достижения и затруднения, оценивают собственную работу на уроке по пятибалльной системе.	**Коммуникативные:** уметь с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли. **Познавательные:** осознанное и произвольное построение речевого высказывания. **Регулятивные**: осуществлять самоконтроль; давать оценку деятельности на уроке; выделять и осознавать то, что уже усвоено и что нужно еще усвоить. **Личностные:** устанавливать связь между целью деятельности и ее результатом.