

ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ ГРАММАТИКЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Информационно-коммуникационные технологии получили широкое использование в сфере образования и осуществляют три главные функции: образовательная, развивающаяся и воспитательная. Данные технологии могут применяться в рамках обучения грамматике английского языка с целью повышения эффективности обучения и вовлечённости студентов. Кроме того, они помогают реализовать общедидактические и частнодидактические принципы: наглядности, сознательности и активности, прочности, воспитания и развития, связи обучения с жизнью.

Рассмотрим отдельные информационно-коммуникационные ресурсы и конкретные примеры их применения в рамках учебного занятия.

Каждая тема состоит из следующих этапов:

- введение нового материала;
- тренировка и автоматизация изучаемого материала;
- обобщение и систематизация материала;
- контроль;
- анализ результатов контроля, рефлексия.

Следуя логике прохождения темы начнём с этапа введения материала. Важно дать студентам понять, что то, что они изучают действительно используется носителями в реальной жизни. С этой целью можно задействовать различные аутентичные ресурсы, такие как фрагменты из фильмов, ТВ-шоу, а также песен. Для подбора подходящих фрагментов рекомендуются к использованию следующие ресурсы.

1. [youtube.com](https://www.youtube.com).

Данный всем известный видеохостинг содержит уже готовые подборки песен, сгруппированные по конкретным грамматическим темам в отдельные видео. При самостоятельном поиске песен можно воспользоваться сгенерированными на основе видео текстами песен для собственного анализа.

2. [eslsongs.com](https://www.eslsongs.com).

Вебсайт содержит более 150 песен разных жанров, каждая из которых содержит минимум 5 примеров различных грамматических или лексических тем. Все песни сгруппированы по всевозможным темам, начиная с граммати-

ческих времён, заканчивая типами условных предложений и модальными глаголами. При необходимости можно воспользоваться поиском по лексическим темам. Плюсы данной библиотеки заключаются в том, что она обновляется. Кроме того, помимо самого текста песни, видео-клипа и отдельно выписанных используемых в ней конструкций, к некоторым композициям предлагаются уже готовые задания.

3. playphrase.me.

Указанная библиотека видеофрагментов содержит примеры употребления множества фраз в скриптах фильмов. Ресурс предлагает примеры не только на английском языке. Тем не менее данный раздел является наиболее разработанным и включает в себя 7600186 фраз. При поиске необходимого сочетания слов библиотека выдаёт набор предложений с ней, а также вырезки из фильмов с данной репликой, указанием названия фильма и временного кода. Есть функция скачивания видео-материалов.

4. pormystic.com.

Pormystic также является библиотекой текстов из фильмов и ТВ-шоу. Кроме поиска самих фраз, ресурс предлагает сортировку по фильмам, сериям, годам, актёрам, режиссёрам и жанрам. Сайт не предоставляет видео-фрагменты, а только текст.

Рассмотрим конкретный способ применения аутентичных ресурсов на примере введения в тему «Инфинитивная конструкция с предлогом for». Для этого подходит использование песни американского исполнителя Джастина Бибера «Stay». Текст композиции содержит следующее предложение: *It's been difficult for me to trust* 'Мне было трудно доверять тебе'. На слайд выводится только начало предложения *It's been difficult* 'Было трудно', где нет новой конструкции. Студентам предлагается продолжить его самостоятельно, руководствуясь уже изученной ими темой «Инфинитив в функции подлежащего». После этого студентам необходимо прослушать фрагмент песни с данным предложением, но перед этим им необходимо перейти в чат, куда высылаются материалы для занятий и домашних заданий. Как только они услышат недостающий фрагмент предложения, а именно – саму конструкцию, им необходимо написать её в сообщения чата, но не отправлять его сразу. Сообщения отправляются всеми студентами одновременно по окончании воспроизведения фрагмента песни. Происходит сверка ответов и узнавание конструкции, после чего можно переходить к объяснению теоретического материала.

На этапе тренировки, повторения и контроля возможно использование таких платформ, как Learningapps, Kahoot!, Quizlet, WordWall, Jeopardy.

Learningapps и Kahoot! подходят для выполнения заданий из используемых в соответствии с программой учебников, но придав им интерактивный характер. Аналогично в формате викторин можно задействовать материалы мини-тестов, разработанных в целях контроля усвоения отдельных тем. Kahoot! позволяет организовать синхронную работу аудитории. Если же перед препо-

давателем стоит задача провести параллельно фронтальный опрос, то тогда рекомендуется использовать Learningapps. Платформа предлагает огромный выбор разных типов заданий. Студенты работают в своём темпе, сразу получают оценку своего ответа, осуществляют самоконтроль. При возникновении вопросов и затруднений, студенты делают снимок экрана с необходимым заданием, которые после подлежат обсуждению.

Что касается Quizlet, то данная платформа отлично подходит для самостоятельного заучивания и тренировки материала тем со списками фиксированных фраз и конструкций. Так на 2-м курсе уже созданы модули по темам «Инфинитив как вводные конструкции» и «Употребление предлогов перед герундием». Есть возможность осуществления тренировки и контроля изучаемого материала аудиторно в формате викторины Quizlet Live. Главное преимущество Quizlet Live над Kahoot! – это экономия времени при подготовке, т.к. платформа способна самостоятельно отобрать 12 пар карточек и составить по ним интерактивное задание.

WordWall аналогичен в использовании с Learningapps. Данный ресурс также располагает режимом Flashcards, который можно использовать для игры Kaboom!, к примеру, для тренировки форм инфинитива или проверки знаний теории с помощью определённого набора вопросов. В обоих заданиях студенты работают в парах, осуществляя взаимоконтроль.

WordWall подходит для проведения анализа результатов проверочной работы. Если площадь аудитории не позволяет провести задание «Музей ошибок» (в пределах аудитории развешиваются в разных местах карточки с проблемными предложениями из проверочной работы; за ограниченное время студенты, работая в парах, должны найти их и обсудить, после чего карточки выносятся на общее обсуждение), то можно обратиться к данной платформе, воспользовавшись одним из таких режимов, как Spin the wheel, Open the box, Flashcards, Speaking cards. В задание выносятся отдельные предложения из теста, с которыми было наибольшее количество трудностей либо выполненные с ошибками. Студенты в парах обсуждают их несколько минут, после чего переходим к общему обсуждению.

В качестве альтернативы для анализа результатов проверочной работы также можно использовать сайт jeopardy.com. Студенты делятся на 2 команды. Им предлагаются категории вопросов в соответствии с заданиями теста, в которые вынесены проблемные предложения. Каждый вопрос стоит определённое количество баллов. Команды по очереди выбирают вопросы и обсуждают ответ в течение 20–30 секунд. Если ответ правильный, то они зарабатывают соответствующие очки. Если нет, право ответа с возможностью заработать баллы может перейти другой команде. Важно, чтобы ответ команды представлял каждый раз новый студент. Плюсом данного задания является полная вовлечённость. Тем не менее оно проигрывает предыдущему заданию, т.к. является более времязатратным.