

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
школа № 690 Невского района Санкт-Петербурга

**«Программное обеспечение «Easiteach» для сопровождения
уроков английского языка в начальной школе»**

Оглавление

1. Модель интерактивного приложения «The Present Continuous tense for young learners»	3
1.1 Обоснование выбора программного обеспечения	3
1.2. Описание интерактивного приложения «The Present Continuous tense for young learners»	8
1.3. Обоснование выбора языка представляемой модели	12
1.4. Пошаговая инструкция создания интерактивного приложения с методическими рекомендациями (Guideline for teachers).....	13
2. Мой методический дебют	37
2.1. Теоретические основы формирования грамматических навыков младшего школьника на уроках английского языка	37
2.2 Из опыта работы.....	45
Глоссарий.....	51
Список используемой литературы:	52

1. Модель интерактивного приложения «The Present Continuous tense for young learners»

1.1 Обоснование выбора программного обеспечения

Интерактивные доски незаменимый инструмент при решении проблемных ситуаций, заданиях на сотрудничество, мозговом штурме и т.д. это наиболее общие примеры применения интерактивных досок в образовательном процессе. Более подробные, частные функции зависят от программного обеспечения для интерактивной доски. Некоторые функции могут различаться. В общем, интерактивные доски могут записывать все действия учащихся с доской и сохранять их в качестве мультфильма, ворд документа или скриншота. В некоторые доски уже включена система голосования. Учитель может использовать эту систему в тесте с закрытыми вопросами, требующими односложного ответа. Некоторые интерактивные доски имеют встроенный динамик и микрофон. Интерактивные доски поддерживают все виды электронных приложений, входящих в состав любого УМК. Также они имеют собственное программное обеспечение, используя которое учитель сам может создать свое приложение. Каждое программное обеспечение имеет свой набор инструментов (от кистей до шаблонов игр). Например, кроссворд, мозаика, составитель математических формул, анимация, аудиозапись, распознавание рукописного текста, Интернет поиск, ссылки на источник информации /(книги, учебники, глоссарии и т.д.).

Основываясь на изученных видах и моделях интерактивных досок, и их программных обеспечениях, мной была составлена классификация программного обеспечения для интерактивных досок. Схема 1 иллюстрирует данную классификацию.

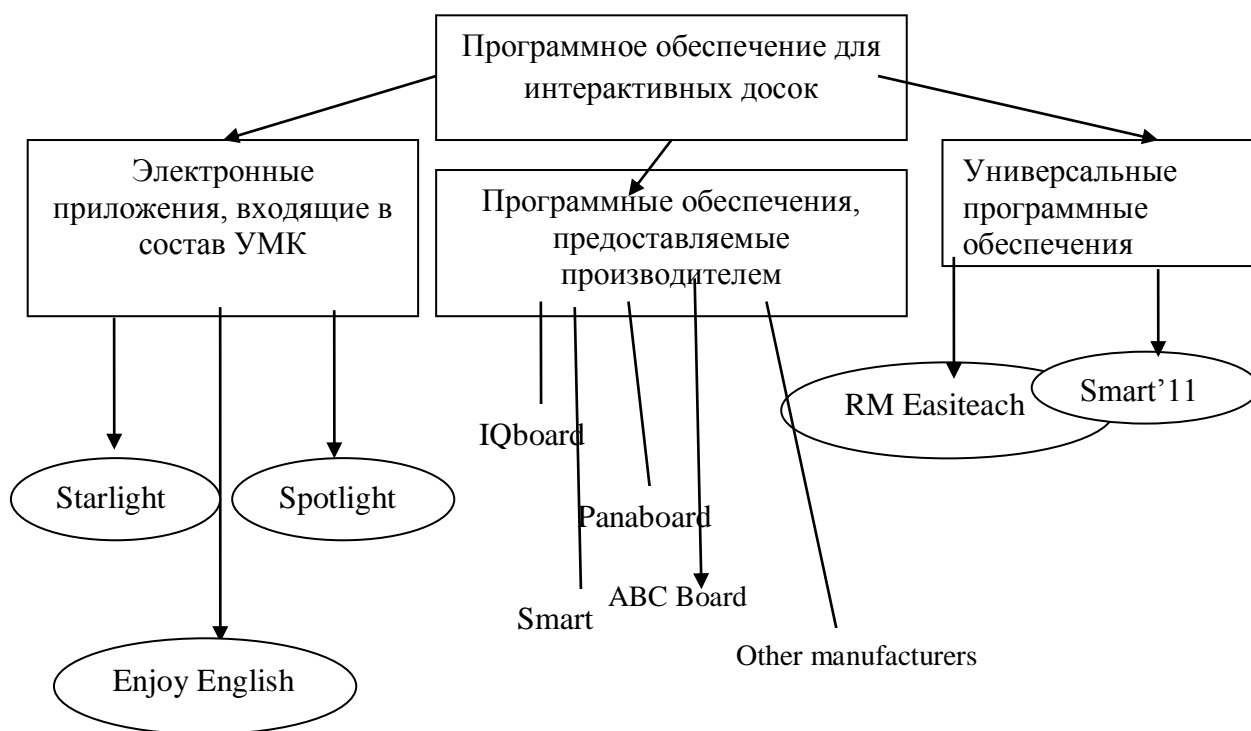


Схема 1. Классификация программного обеспечения для интерактивных досок.

Наиболее востребованные программные обеспечения – это электронные приложения, входящие в состав УМК и универсальные программные обеспечения. Однако, подобные приложения есть не во всех УМК. В таком случае, учитель может использовать универсальное программное обеспечение, которое поддерживается на всех моделях и интерактивных досок.

Учитель может создавать такие же упражнения, что и в учебнике или создавать что-то новое. Большинство универсальных программных обеспечений платные, некоторые программные обеспечения, предоставляемые производителем интерактивных досок, приобретаются отдельно от самой интерактивной доски. Существует множество лицензионных программных обеспечений, которые учителю также не по карману. Данная ситуация затрагивает ряд ключевых вопросов. Например, существует множество готовых игр и упражнений в Интернете, однако, проведя большое количество времени за поиском в сети Интернет подходящих приложений, учитель так и не может найти того, что удачно подходило бы под цели урока. Следовательно, создание собственного упражнения представляется значительно простым занятием. Нежели Интернет серфинг.

Помимо лицензионных программных обеспечений, существует множество нелицензионных, бесплатных программных обеспечений в Интернете. Каждое из программных обеспечений имеет свои достоинства и недостатки. Существует два основных недостатка. С одной стороны, они бесплатные и простые в навигации. С другой стороны, бесплатные программные обеспечения и простота навигации могут привести к ограниченности функций. Важно, что это достаточно важный недостаток программного обеспечения, потому что это может ограничить творчество учителя.

Бесплатное программное обеспечение «Easiteach» по сравнению с другими видами программных обеспечений обладает преимуществом. «Easiteach» имеет множество функций и возможностей. В данном программном обеспечении есть множество инструментов и приложений. На мой взгляд, это стимулирует творчество учителя.

К сожалению, научной литературы или исследовательских работ о программных обеспечениях для интерактивных досок нет, поэтому я анализировала информацию из инструкций для интерактивных досок и Интернет-ресурсов.

Учителя нуждаются в методических рекомендациях по использованию программного обеспечения для интерактивной доски. Они не могут найти необходимую информацию в Интернете. Конечно, на сайтах производителей есть некоторая информация, однако, это не четкие инструкции по созданию того или иного упражнения и применения его в обучении английскому языку.

Продукт данной работы затрагивает ряд ключевых вопросов. Например, сборник методических рекомендаций и рекомендации по использованию упражнений на других устройствах. Во-первых, использование программного обеспечения «Easiteach» не зависит от модели интерактивной доски. Данное программное обеспечение универсальное и может быть адаптировано под любую интерактивную доску и другие устройства. Следовательно, методические рекомендации будут полезны для любого учителя вне зависимости от типа интерактивной доски. Использование данного программного обеспечения не ограничивается количеством используемых гаджетов. Таким образом, для того, чтобы создавать интерактивные упражнения, учителю не обязательно иметь под рукой интерактивную доску. Пользователь может загрузить программное обеспечение «Easiteach» на персональный компьютер и работать дома. Кроме того, пользователь может скопировать свое подготовленное упражнение на флеш-накопитель и использовать упражнение на любом компьютере. Это очень полезно для учителей, ведущих уроки в разных кабинетах.

Упражнения, составленные с помощью данного программного обеспечения, могут быть адаптированы под любой предмет и возраст учащихся. Методические рекомендации могут быть полезны для обучения учителей.

Программное обеспечение – это набор компьютерных программ и операционных файлов. Оксфордский словарь определяет программное обеспечение как «программы и другая операционная информация, используемая компьютером» (http://www.oxforddictionaries.com/definition/american_english/software). Другими словами, программное обеспечение – это компьютерная программа, например «Фотошоп». Программное обеспечение для интерактивной доски – это программа для интерактивной доски, которая

устанавливается на подключенный к интерактивной доске компьютер. Программное обеспечение для интерактивной доски включает в себя конфигурацию и установочный файл (Руководство по эксплуатации интерактивных досок, Returnstar Interactive Technology Group Co., Ltd., 2013).

С помощью программного обеспечения для интерактивной доски пользователь может производить различные манипуляции с файлами, инструментами и приложениями и создавать собственные приложения (Руководство по эксплуатации интерактивных досок, Returnstar Interactive Technology Group Co., Ltd., 2013). Анализ различных программных обеспечений показывает преимущества и недостатки, как в общем, так и каждого типа программного обеспечения в отдельности. Большинство программных обеспечений имеет дизайн и конфигурацию, похожие на Microsoft Power Point. Также, почти все программные обеспечения выглядят как простая интерактивная доска. В них есть ручки, ластик, кисти и другие инструменты. Следовательно, учитель может легко найти необходимые настройки. Многие программные обеспечения доступны за отдельную плату и подходят только к определенной модели интерактивной доски и учитель вынужден готовить материал для урока на рабочем месте. Учителя, ведущие уроки в разных кабинетах, не могут использовать приготовленный ими материал на разных интерактивных досках. Во многих программных обеспечениях встроены такие приложения, как «Пазл» или кроссворд «Судоку». Это может дать учителю дополнительную возможность развить их творческие способности.

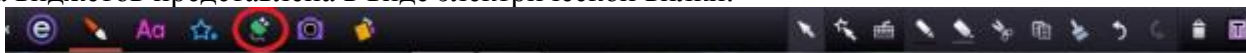
Программное обеспечение для интерактивной доски “Easiteach” одно из популярных универсальных программных обеспечений. Данное программное обеспечение также платное, однако, производитель предоставляет возможность скачивания бесплатной демо-версии на 30 дней, количество скачиваний также не ограничено. Бесплатная демо-версия программного обеспечения “Easiteach” не имеет никаких ограничений в конфигурации. Программное обеспечение “Easiteach” имеет достаточно большой банк виджетов, инструментов и упражнений, которые учитель может адаптировать под цели урока. Также учитель может создать свое собственное приложение с нуля (<http://www.easiteach.com>). Пользователь может создать упражнение, включающее в себя анимацию, звуки, виджеты, видео и другие инструменты. “Easiteach” может поддерживать различные предметы и различные способности студентов, даже дееспособности (<http://www.easiteach.com>). Программное обеспечение “Easiteach” имеет много виджетов от простой линейки до игр. В данное программное обеспечение включены математические, географические, общенаучные и многие другие виджеты. Другими словами, данное программное обеспечение имеет обширный банк различных ресурсов таких как, виджеты, игры, анимации, инструменты и картинки. Ключевые особенности программного обеспечения “Easiteach”: банк виджетов, медиа коллекция, «пакеты содержания» (готовые упражнения по различным предметам), дизайн панели инструментов, функция мультитач, функция записи, функция произношения написанного текста, распознавание рукописного текста, поддержка множества языков, поддержка множества устройств, бесплатный проигрыватель (<http://www.easiteach.com>).

Программное обеспечение для интерактивных досок «Easiteach» универсальное и может быть адаптировано под любую интерактивную доску. Создатели утверждают, что данное программное обеспечение может работать с системой голосования, ноутбуками и планшетами (<http://www.easiteach.com/eng/keyfeatures/index.htm>).

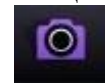
Программное обеспечение «Easiteach» включает в себя набор из 39 языков и автоматически определяет язык пользователя с помощью введенной пользователем информации о стране пребывания, указанной при скачивании продукта. Необходимо отметить, что пользователь может изменить язык в настройках. «Easiteach» также имеет бесплатный проигрыватель для созданных интерактивных приложений, который называется “Easiteach Lite”. Данный проигрыватель имеет ограниченный набор функций. В данном проигрывателе пользователь может лишь открывать и просматривать файлы «Easiteach» (<http://www.easiteach.com/eng/keyfeatures/index.htm>).

Банк виджетов представляет собой набор мини-программ, которые могут быть установлены на рабочий стол компьютера. Наиболее известные виджеты, которые можно найти почти в любом Интернет-браузере, - часы или конвертер валют. Банк виджетов «Easiteach» включает в себя часы,

карточки составления слов, случайный порядок слов, пазл и многие другие виджеты, которые могут быть использованы при подготовке приложений по любым школьным предметам. Например, калькулятор, химическая таблица Д.И. Менделеева, навигатор, интеллект-карты и другие. Программное обеспечение «Easiteach» насчитывает более 40 виджетов в своем банке (<http://www.easiteach.com>). Банк виджетов можно найти на главной навигационной панели. Кнопка банка виджетов представлена в виде электрической вилки.



Медиа коллекция представляет собой обширный банк картинок, анимированных изображений, карт и других ресурсов. Это поисковая система с несколькими критериями поиска необходимого изображения. Все ресурсы можно разделить на предметы, конфигурации, темы и типы. Такое разделение может быть установлено учителем. Кроме того, преподаватель может искать необходимый ресурс по имени. Медиа коллекцию можно найти на главной навигационной



панели, на данной панели кнопка медиа коллекции представлена в виде фотоаппарата.

«Содержательные пакеты» - это набор уже готовых материалов для использования на уроке. В данном разделе представлены целые уроки, шаблоны и интерактивные упражнения. Все материалы разделены по предметным областям, темам и возрастным группам учащихся. Учителя могут использовать как готовые материалы, так и адаптировать шаблоны под цели конкретного урока. Необходимо отметить, что адаптировать можно только шаблоны, интерактивные упражнения не могут быть изменены. Каждый материал содержит в себе уже сформулированные цели урока, в котором он может быть использован, и задачи, которые могут дать краткое описание упражнения. Следующее изображение иллюстрирует данную особенность интерактивного упражнения.



Рисунок 1. Цели и словарь интерактивного упражнения по английскому языку на тему «Food».

В данном разделе можно найти интерактивные упражнения для уроков английского языка по темам: еда, числа, каникулы и др. Чтобы найти данный раздел учитель может использовать



главную кнопку «Е» или вкладку «Упражнения». Большинство из них ставит перед собой ограниченные задачи и могут быть использованы в качестве лишь части урока. В разделе можно найти словарные, грамматические интерактивные упражнения, презентации нового учебного материала и тренировочные упражнения, одно из них представлено на картинке.

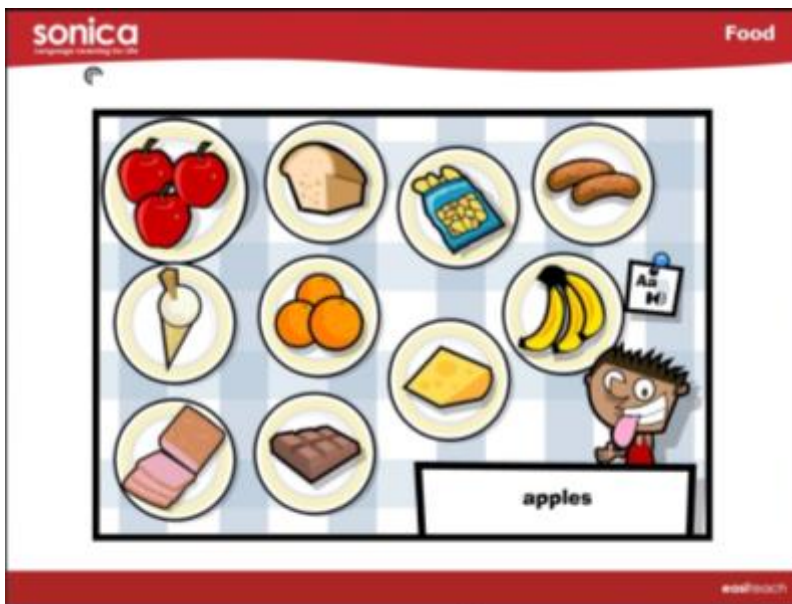


Рисунок 2. Интерактивное упражнение по английскому языку на тему «Food».

Дизайн панели инструментов хорошо знаком учителям по редакторам Microsoft Office PowerPoint и Paint. Создатели веб-сайта программного обеспечения для интерактивных досок "Easiteach" пишут: "Легко доступные панели инструментов позволяют быстро и эффективно работать в создании образовательного процесса целого класса" (<http://www.easiteach.com/eng/keyfeatures/index.htm>). Основные инструменты расположены на главной навигационной панели в нижней части экрана. Дополнительные опции, такие как тип и размер шрифта или цвета форм находится на дополнительной панели. Дополнительная панель показывается после клика по основным инструментам. Основные операции, такие как копирование и анимации можно найти в контекстном меню, которое появляется после нажатия левой кнопкой мыши на объект. Схема панели представлена на рисунке ниже.

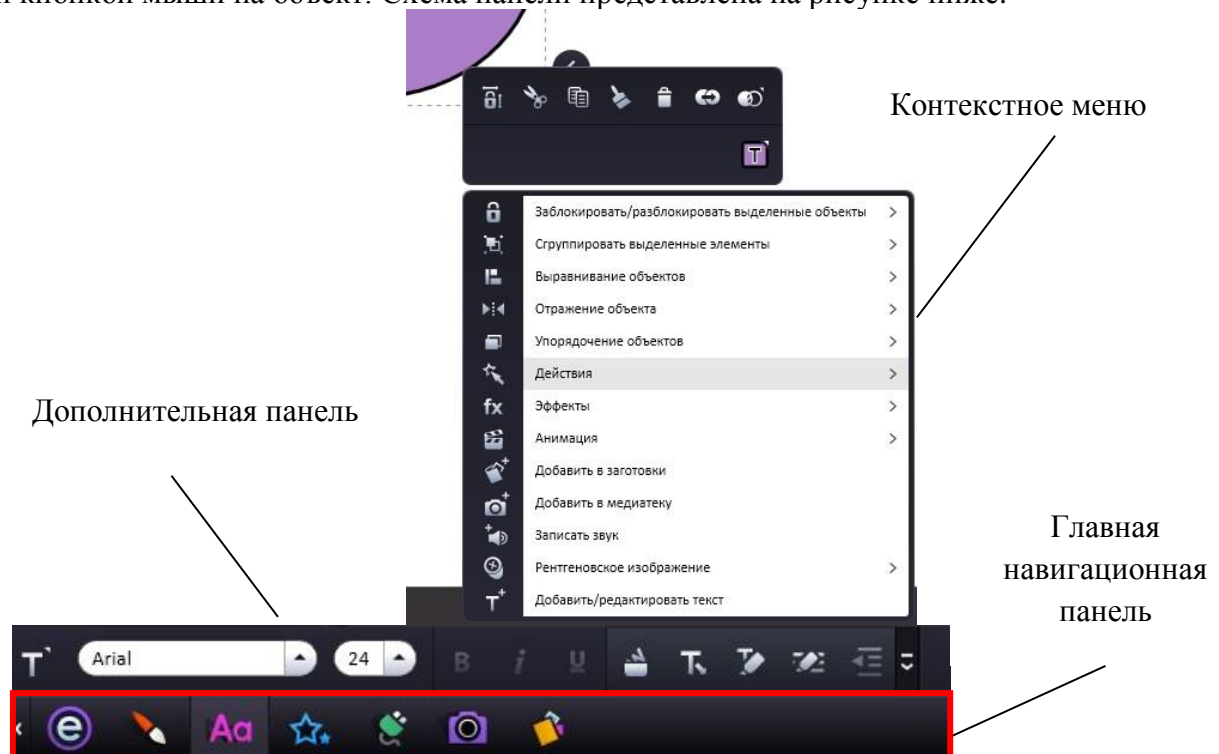


Схема 2. Схема панели «Easiteach».

Функция «мультикас» (одновременное нажатие с нескольких точек касания) обеспечивает манипуляции с объектами двумя пальцами. Например, пользователь может увеличить или уменьшить объект. Подобные манипуляции можно совершать только на устройствах,

обладающих функцией «мультитач». Следует отметить, что только некоторые интерактивные доски обладают подобной функцией.

Функция записи обеспечивает три типа возможностей. Во-первых, видео запись. Учитель может записать собственное видео и вставить его в приложение. Во-вторых, аудио запись. Учитель может записать свой собственный голос или произношение и вставить это в приложение. В-третьих, запись манипуляций учащегося с объектами на интерактивной доске. Другими словами, программное обеспечение записывает все действия с приложением учителя или ученика.

Функция произношения обеспечивает два способа работы. Программное обеспечение «Easiteach» может читать как одно выделенное слово, так и весь текст. Способ работы данной функции зависит от целей урока и образовательных возможностей учащихся. Чтобы проверить произношение одного слова, пользователь может нажать на соответствующую кнопку, а затем на желаемое слово. Чтобы прослушать весь текст пользователь должен нажать сначала на блок текста, а затем на соответствующую кнопку. Данную кнопку можно найти на дополнительной панели, которая появляется после нажатия на главную кнопку «текст».

Распознавание рукописного текста является автоматической опцией, которая появляется тогда, когда пользователь (учитель или ученик) пишет на интерактивной доске с помощью соответствующего инструмента (компьютерная мышь, интерактивный фломастер или перо). «Easiteach» распознает буквы, слова и формы и заменяет их на печатную версию автоматически. Данная опция автоматическая и не нуждается в каком-либо включении.

На уроках английского языка учитель может использовать такие виджеты (мини-программы), как «диаграммы», «уравнения», «Который час?», «строитель слов», «случайный порядок слов», «онлайн видео плеер», «произношение», «поиск слов» и в особенности браузер (<http://www.easiteach.com>). Также учителя иностранного языка могут использовать множество игр, встроенных в программное обеспечение «Easiteach». В данное программное обеспечение для интерактивных досок включены следующие игры: «домино», «игральные кости», «составь пары», «раскраска» и «конкурс писателей». Большинство игр и виджетов (мини-программ) могут быть использованы для развития словарного запаса, навыков письма и фонетических навыков. Подробное описание виджетов и игр приведено в пошаговой инструкции, в разделе «Selecting language materials and widgets» («Выбор языкового материала и виджетов»).

1.2. Описание интерактивного приложения «The Present Continuous tense for young learners»

*«Расскажи мне — и я забуду,
Покажи мне — и, может быть, я запомню,
Но вовлеки меня, и я пойму.»*

Китайская пословица

Модель интерактивного приложения составлена для наиболее трудной для понимания младшими школьниками видо-временной формы – the Present Continuous Tense.

Структура интерактивного приложения соответствует логике обучения грамматике английского языка. Данное приложение создано в соответствии с этапами формирования грамматических навыков. Технические возможности интерактивных досок не позволяют создать условия для организации реального общения, третьего этапа развития грамматических навыков.

На первом этапе развития грамматических навыков, на этапе представления нового грамматического материала используется онлайн проигрыватель, выбор средства представления обусловлен темой и имеющимися в открытом доступе визуальными средствами представления грамматического материала – мультфильма «What is he doing?». В мультфильме новый грамматический материал представляется главным героем в контексте близкой для младших школьников теме, темы поиска друзей. После презентации нового грамматического материала

учащимся предлагается отправиться вместе с главным героем в путешествие в страну «Present Continuous».

Следующий слайд представляет собой карту страны «Present Continuous», на которой представлены три загородных домика: «Am», «Is», «Are», в которых учащийся может найти краткое объяснение грамматического материала с помощью визуальных средств, схем предложений. Каждый загородный домик имеет сад, водоем и амбар, соответствующие трем видам предложений: утверждение, отрицание и вопрос. Выбор символов представления грамматического материала обусловлен имеющимся у младших школьников житейским опытом. Посещая каждый домик «Am», «Is» или «Are», учащийся знакомится с употреблением того или иного вспомогательного глагола в контексте сразу трех видов предложений: утверждение, отрицание, вопрос. После посещения загородного домика, учащимся предлагается «пройти» в сад для тренировки структуры утвердительного предложения; к водоему для тренировки структуры отрицательного предложения; в амбар для тренировки структуры вопросительного предложения. Употребление каждой формы вспомогательного глагола «to be» в том или ином виде предложений тренируется отдельно.

Домик «Am» содержит краткое объяснение употребления данной формы вспомогательного глагола в утвердительных, вопросительных и отрицательных предложениях. В саду «Am» представлены различные упражнения, направленные на тренировку употребления только данной формы вспомогательного глагола в утвердительных предложениях. В водоеме «Am» представлены упражнения для тренировки употребления только формы «Am» в отрицательных предложениях. В амбаре «Am» представлены упражнения, направленные на тренировку употребления данной формы вспомогательного глагола в вопросительных предложениях.

Домик «Is» содержит краткое объяснение употребления данной формы вспомогательного глагола «to be» во всех видах предложений. Сад «Is» содержит упражнения, направленные на тренировку употребления формы «Is» в утвердительных предложениях. В водоеме «Is» представлены упражнения для тренировки употребления данной формы вспомогательного глагола в отрицательных предложениях. Амбар «Is» содержит упражнения, направленные на тренировку употребления «Is» в вопросительных предложениях.

В домике «Are» представлено краткое объяснение употребления формы множественного числа вспомогательного глагола «to be» в различных видах предложений: утверждение, отрицание, вопрос. В саду «Are» представлены упражнения для тренировки употребления данной формы в утвердительных предложениях. Водоем «Are» содержит упражнения, направленные на тренировку употребления «Are» в отрицательных предложениях. В амбаре «Are» представлены упражнения для тренировки употребления данной формы вспомогательного глагола в вопросительных предложениях.

На карте страны «The present continuous tense» есть раздел для проверки грамматических навыков, представленный в виде магазина, где упражнения направлены на тренировку употребления различных форм вспомогательного глагола в разных видах предложений. Следует отметить, что всё приложение имеет единый сюжет, соответствующий особенностям младшего школьного возраста.

На втором этапе развития грамматических навыков, на этапе тренировки, учащимся предлагается набор различных упражнений: заполнение пропусков, исправление ошибок, порядок слов, выбор правильной формы и т.д. В приложении есть функция проверки, для этого использовались различные эффекты, скрывающие надпись (размытие, рябь и др.). Для самопроверки ученику достаточно нажать на «размытую» надпись. Также в приложении

предусмотрены различные обучающие игры, такие как: «найди пару» (для тренировки употребления глагола to be), «случайное слово» (для тренировки конструкции времени the Present Continuous Tense) и «guessing game» (для тренировки вопросительной конструкции the Present Continuous Tense).

Структура данного интерактивного приложения устроена таким образом, чтобы при обучении грамматике The Present Continuous Tense учитель мог использовать как все приложение, так и отдельно какую-либо его часть в зависимости от целей урока. Однако, в соответствии с логикой представления грамматического материала The Present Continuous Tense рекомендуется начинать с домика «Am», затем «Is» и «Are». Принимая во внимание принцип постепенного усложнения, рекомендуется начинать с упражнений, направленных на тренировку употребления вспомогательного глагола в утвердительных предложениях, затем в отрицательных и вопросительных предложениях. Схема 3 иллюстрирует структуру приложения для интерактивной доски к уроку английского языка во 2 классе на тему грамматического раздела «The Present Continuous tense».

Введение
грамматического
материала в контексте
ситуаций его
использования

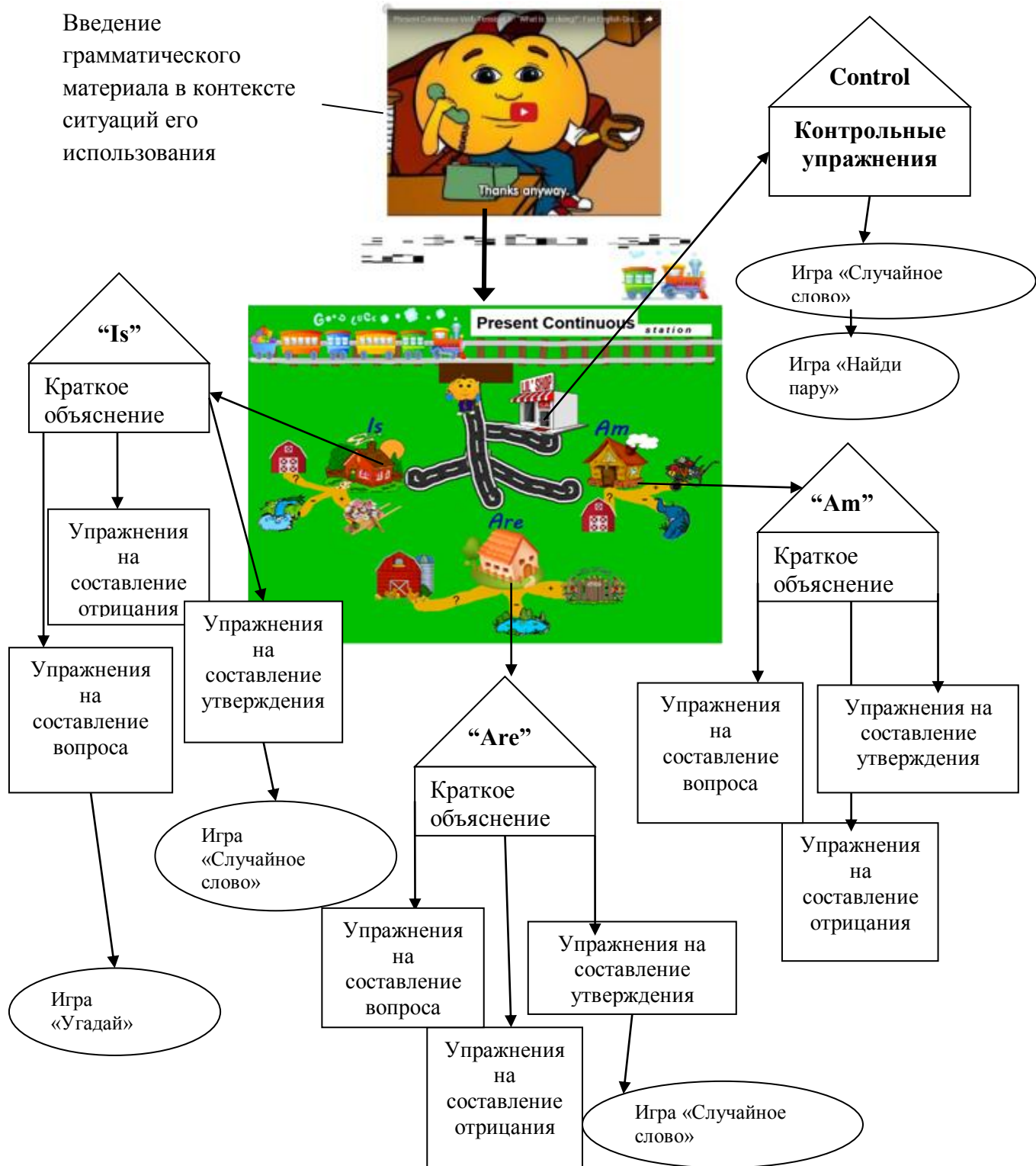


Схема 3. Структура приложения для интерактивной доски к уроку английского языка во 2 классе на тему грамматического раздела «The Present Continuous tense».

1.3. Обоснование выбора языка представляемой модели

Методические рекомендации для учителей английского языка и инструкция по созданию интерактивного приложения разработаны на английском языке с учетом требований профессионального стандарта педагога. Профессиональный стандарт педагога мотивирует учителей на постоянное повышение квалификации педагога, повышение уровня образования и осуществление непрерывного образования, а также на развитие языковой культуры учащихся. В соответствии требованиями, предъявляемыми к квалификации учителя, его знаниям и образовательным ценностям, изложенным в едином квалификационном справочнике должностей в разделе «Квалификационные характеристики должностей работников образования», должностных инструкциях учителей, локальных актах школ и других нормативно-правовых документах, учитель должен владеть своей предметной областью в полной мере. Вышеизложенное дает нам право полагать, что разработанные на английском языке методические рекомендации для учителей английского языка и инструкции по созданию интерактивного приложения представляются учителям английского языка простым и понятным инструментом осуществления своей профессиональной деятельности.

Введение федеральных государственных образовательных стандартов начального общего образования возложило на учителей английского языка, работающих в начальной школе, новые требования по достижению целей образовательного процесса. В контексте введенных новых образовательных стандартов среди основополагающих компетенций учащегося выделяется коммуникативная компетентность, то есть учитель в своей профессиональной деятельности должен создать всеобъемлющие условия для развития у учащегося коммуникативной компетентности. Учащийся должен уметь общаться на изучаемом языке, правильно использовать речевые обороты и грамотно оперировать лексическими единицами. На начальном этапе изучения иностранного языка это представляется практически невозможным, ввиду объективных причин. На решение поставленной задачи направлено множество методик обучения иностранному языку, все чаще поднимается вопрос об ограничении использования родного языка при обучении иностранному. Учителя стараются научить учащегося думать на изучаемом языке, не прибегая к переводу полученной от собеседника информации на родной язык. На начальном этапе обучения учитель и становится для обучающегося первым собеседником, косвенно демонстрируя правильную модель использования иностранного языка в грамматическом, фонетическом и лексическом плане. Ориентируясь именно на модель использования иностранного языка, представляемой учителем, обучающийся строит собственную модель общения на иностранном языке. Обучающийся учится задавать и отвечать на вопросы, опираясь на визуальную и слуховую модель, строить высказывания с учетом грамматических, лексических и иных норм иностранного языка, имея в качестве образца речь учителя. Вышесказанное представляется невозможным без повышения учителем своей английской языковой культуры, развития словарного запаса и кругозора в преподаваемой области.

Используя в своей работе разработанные нами на английском языке методические рекомендации и инструкцию по созданию интерактивного приложения, учитель английского языка сможет развить свой словарный запас английского языка в области современных ИКТ-технологий, программирования и методики преподавания английского языка.

1.4. Пошаговая инструкция создания интерактивного приложения с методическими рекомендациями (Guideline for teachers)

Instruction for creating IWB application by software “Easiteach”

The process of creating new application for Interactive White boards is divided into three main stages: preparation, base creation, creating additions.

The first stage is preparation. The main aim of this stage is to prepare the whole material that can be used. The stage of preparation includes downloading and installing the software “Easiteach”, selection of teaching material (videos, websites, texts, rules, exercises and other material), selection of design material (pictures, objects, media resources), selecting widgets.

The second stage is base creation. This stage is focus on creating the structure and proportion of the application. Following chosen proportion teacher creates the main slides and ads simple interactive exercises into slides.

The final stage is creation additions. The main goal of this stage is to add proper widgets to some places. The application should not be overloaded by widgets. They should not break the logic of application, because it may destruct the process of developing grammatical sub-skills.

1. Downloading and installing the software

To download a free 30days version of software “Easiteach” go to the website (link is attached) fill in the forms and get access to downloading the software.

Link to download the software “Easiteach”: <http://easiteach.com/eng/trial/index.htm> .

The setup file is available for Windows operational system, Macintosh and Linux. Pay attention to the needed memory, it should be more than 2 Gb. The file is large and may take a while to download. One should note here, that downloading file has zip archive format. Therefore to use it there should be corresponding tool in your computer. Picture 1 shows the process of downloading “Easiteach”.

downloads

HOME > DOWNLOADS

Not got Easiteach yet?

30 day trial

Download a 30 day trial of RM Easiteach Next Generation and see for yourself how easy it is to create and deliver motivational and engaging lessons using your classroom hardware devices. All you need to do is fill out the simple form below.

Version 1.5.2 now launched

Available for PC, Mac and Linux.

Please note: This is a large file that may take a while to download. The trial installer does not include the multimedia assets and Acapela speech engine. If you have any queries about this, please [contact us](#).

Name:

Establishment:

County/State:

Country:

Email:

Confirm email:

Tel:

Contact preference: We like to keep you up-to-date with all our latest news and offers. Please tick the box if you WOULD LIKE to be contacted about these in the future.

Third party contact preference: From time to time, we pass your details on to third parties. If you WOULD LIKE us to do this, please tick the box.

Next from the picture:

Submit

Already got it?

Upgrade for RM Easiteach Next Generation

Upgrade now!

Upgrade to the latest version of RM Easiteach Next Generation and make sure you have the latest features.

UPGRADE

FREE

Upgrade to the latest version of RM Easiteach Next Generation for PC (version 1.5.2) or Mac (version 1.2.5).

RM Easiteach Next Generation registration application for Mac

The registration application allows you to deploy the Easiteach key code separately to each client machine on a LAN network.

FIND OUT MORE +

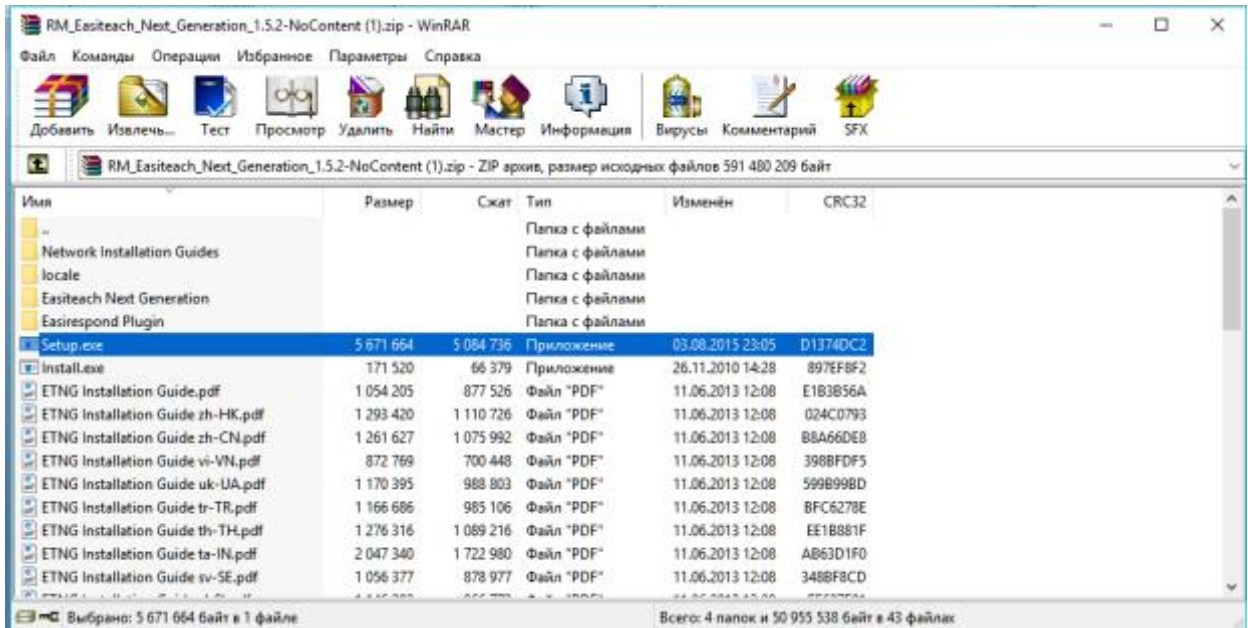
Virtual Voting Handset

Do you have Easirespond handsets? Would you like pupils to be able to vote from their computers? Free downloads are available for each.

FIND OUT MORE +

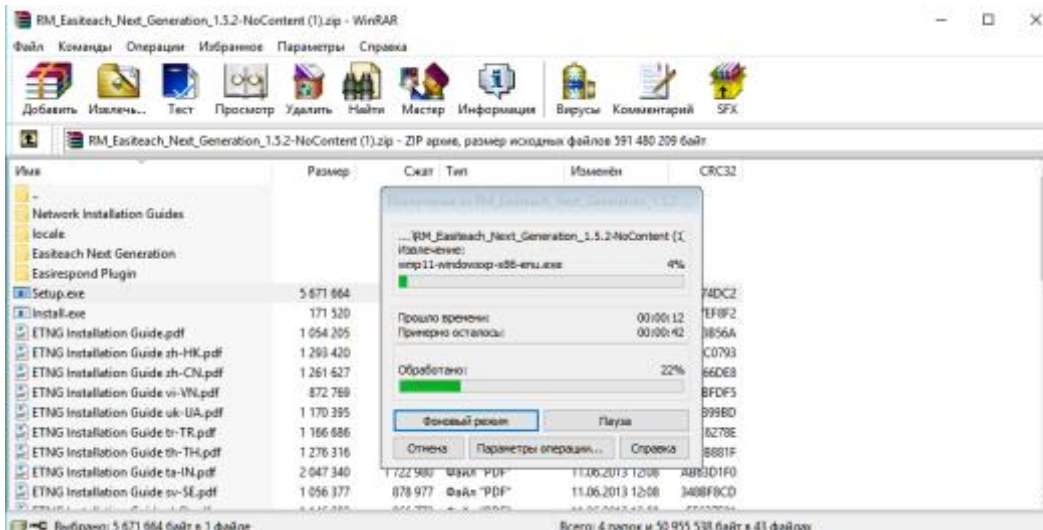
Picture 1. The process of downloading “Easiteach”.

After downloading it should be installed. The process of installing takes time. To install the software find the setup file “setup.exe” in the zip archive and click them. Picture 2 shows the line with installing file.



Picture 2. Installing file “Setup.exe”.

Then the setup process will start and the shown window indicates this. The whole process may take a few seconds. Picture 3 presents this.



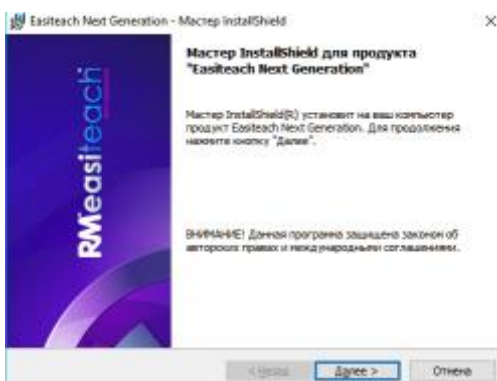
Picture 3. The process of unzipping setup file.

During the process do nothing. Computer may ask you to allow make changes for this software. Click the button “yes”, otherwise the software cannot be installed. A few minutes later the setting frame will be shown. Picture 4 presents this frame.



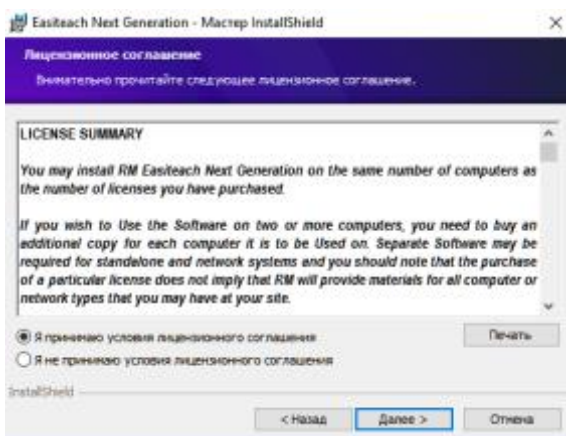
Picture 4. The setting frame.

Choose the language and click the button “Install now”. The process of installation is started. In the shown window click the button “further”. Picture 5 shows the first frame of installation.



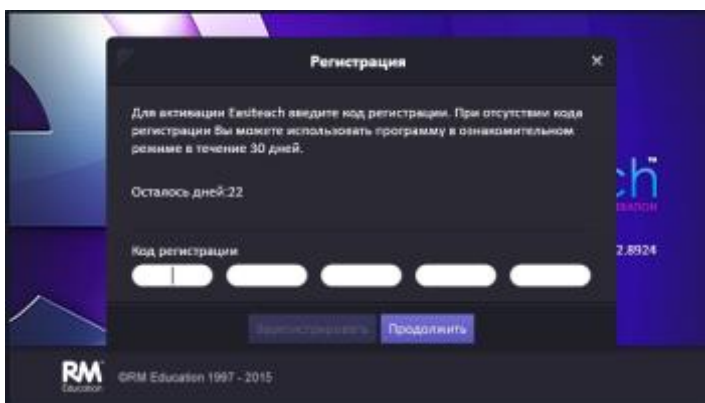
Picture 5. The 1st frame of installation.

Put a tick in the field “I agree with the license term” and click “Further”. The needed options are shown in Picture 6.



Picture 6. The 2nd frame of installation.

Click the button “further” till the end and the last one click the button “install”. Then computer will install the software. This process may take a few minutes. Finally click the button “ready”. The software is installed to your computer. After this the program will be opened automatically. There are two options in the opened frame: free option for 30 days and registration code. The free option is installed by default. Click the button “continue” and start working. Picture 7 presents the started frame.



Picture 7. The started frame.

Do not forget to complete the installation process. There are two logotypes of “Easiteach” in the navigation panel. Choose setup and press “OK” then “exit”. The final frame of installation is shown in Picture 8.



Picture 8. The final frame of installation.

2. Selecting language materials and widgets

Before you start creating application the needed materials should be prepared. Choose the grammar material and think over the concept of your application. What are the lesson’s aims and objectives? What approach may be used as a base for application? What visual aids are better to use? Make your notes and then select needed design materials such as pictures, symbols, media resources and other. It makes the creation process faster. In this case the teacher does not need to think about tasks or exercises for hours, the teacher just makes already selected tasks interactive. Look through the widgets and choose some appropriate widgets. Be careful, keep in mind lesson’s aims and students’ abilities and try to criticize the widget. The widget should meet the following requirements:

- corresponding with the lesson’s aims;
- be clearly – the widget should be understandable for young learners;
- be interesting – it should be interesting but do not distract from the lesson;
- widget should meet the students’ language level and abilities.

If there are no points in the widget that can be criticized, you may use this widget without limitations.

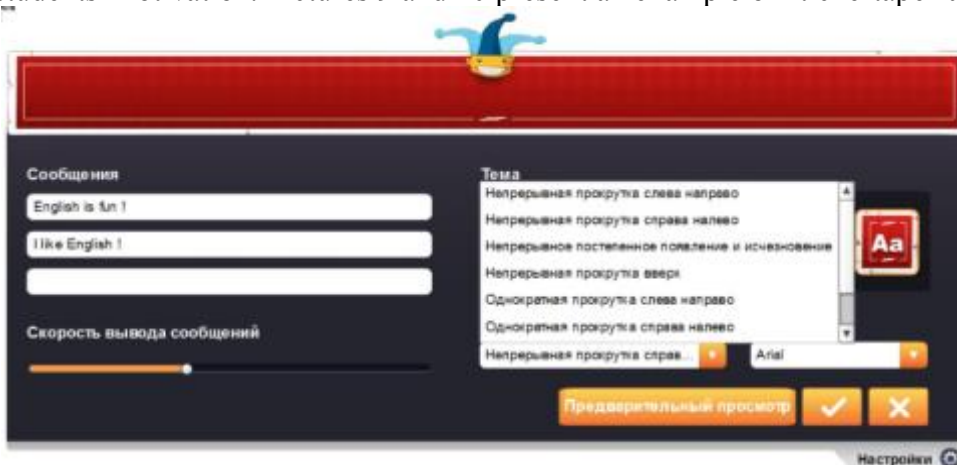
In English classes the teachers can use such widgets as “chart maker”, “equations”, “tell the time”, “word builder”, “word randomizer”, “online video player”, “text-spelling”, “word wallet”, “wordsearch” and especially browser. Also the English teacher may use a lot of games, which are included into “Easiteach”

software. This IWB software includes such games as: “domino pairs”, “dice”, “making pairs”, “picture reveal” and “writing challenge”. Most of the games and the widgets can be used for vocabulary, writing and phonetic skills development.

The “Text –speller” represents automatic reading of highlighted text. This widget can be used for developing listening and reading skills. The “Text-speller” can read both single word and a whole block of text within a text box. This widget can read a wide variety of languages. But there is one important disadvantage. This widget has mechanical voice and lack of intonation. Therefore the teacher should use this widget carefully. The “Text – speller” may be used in teaching 4th graders. To solve this problem the teacher may use a recorder tool and record his or her own voice. The teacher may fix the recording to any object on the screen and choose the conditions, in which the recording turns on.

The widget “chart maker” is an automatic diagram builder. This widget may be used for communicative activities such as problem solving. When each label and value is entered, the chart will update accordingly.

The “Tickertape” is a widget that enables the teacher to display a key message to the class. This widget may be used for developing lexical sub-skills or giving general information. To develop lexical sub-skills the teacher may use “tickertape” in a warm up session. Also this widget may present general information of the day such as date, day of the week, month, season and other information that needs to be in the public eye. The teacher can also use “tickertape” for bringing some fun into the classroom and to raise students' motivation. Pictures 9 and 10 present an example of “tickertape” and the process of its creation.



Picture 9. The process of creating “Tickertape”.



Picture 10. The widget “Tickertape”.

The 'Settings' menu offers the teacher a number of options to customize the way in which messages are displayed, such as the message speed, the theme, the font and the animation type. It is also possible to preview how the message looks before it appears on the page.

The widget “Dice” represents the dice cup and the dice that are shaken by clicking on them. Almost each student’s book includes many board games and this widget is ideal for game playing. This widget makes the game process fair and enthralling. The teacher may choose the number of dices in the dice cup according to the game rules. Picture 11 presents the widget “Dice”.



Picture 11. The widget “Dice”.

The widget “equations” represents a constructor of mathematical equation. This widget enables you to quickly display mathematical functions and equations. Create your equation by dragging numbers, mathematical functions and fractions into the top area. The English teacher can use this widget in teaching numbers and developing vocabulary skills on the topic.

The “Picture reveal” represents picture puzzle that can be used in the guessing game activities. Therefore this widget is ideal for developing vocabulary skills. Picture 12 presents the widget “Picture reveal”.



Picture 12. The widget “Picture reveal”.

There are three levels, which allow you to adapt the game for different abilities, and two formats, either jigsaw puzzle shapes or squares. Once 'Play' is selected, each time a piece is clicked on, it becomes transparent and a part of the picture behind is revealed. The teacher may ask the students to guess the picture using target language every time the part becomes transparent. Also it may be used in teaching students to ask questions.

The “Tell the time clock” is widget that can be used for developing vocabulary and language skills on the topic “time”. Also for the same purpose the widget “analogues clock” can be used. The widget “Tell the time clock” is presented in Picture 13.



Picture 13. The widget “Tell the time clock”.

This widget helps pupils to tell the time with this interactive clock. Move the minute and hour hands to display different times. The teacher can also choose to show or hide the minute dial.

The widget “timer” represents stopwatch that can count specified time and will alert the teacher and the students when the time is reached. As with “the clock” widget, the settings are edited by selecting the settings button. The teacher can select time to countdown from in minutes and seconds (by using the arrows), add his or her own alert message or choose an alarm sound. This widget may be used for different lesson’s aims. The “Timer” helps the teacher to make any exercise competitive. There are two forms of this widget: analog timer and game timer. Picture 14 presents the analog timer.



Picture 14. The widget “Timer”.

This form may be used with young learners and older students. This form has an advantage over the game timer. Analog timer includes integral stopwatch. Despite the advantage the game timer is more exciting for the young learners than analog timer. Game timer is presented in Picture 15.

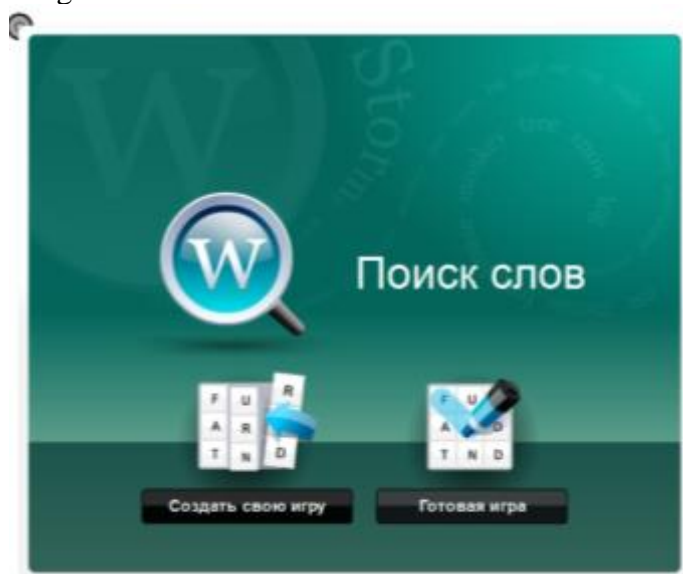


Picture 15. The “Game timer”.

Game timer represents a snail that creeps from start to finish for selected time period. The teacher can select one of the given time periods (2 seconds, 5 seconds, 10 seconds, 1 minute) or set the needed time period by himself.

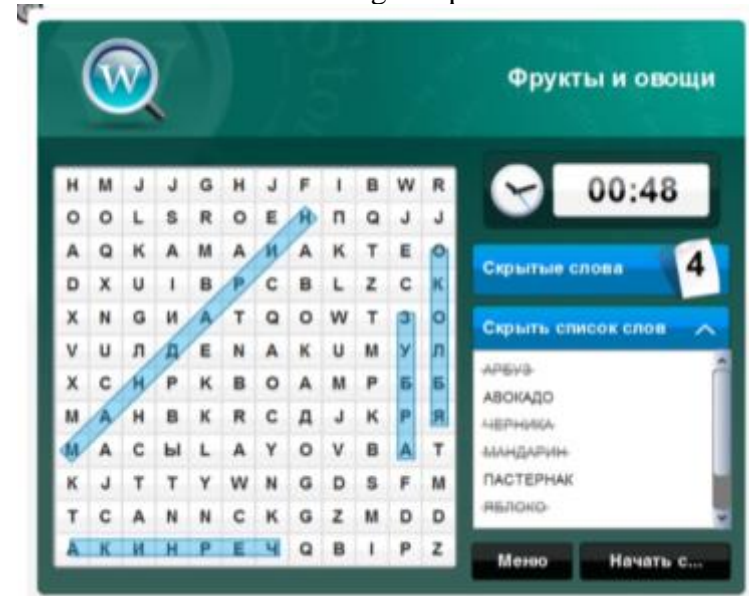
The last but not the least widget is “word search”. This widget represents a kind of crossword. There are several words that need to be found in the game field. The word search widget is ideal for game play.

Also “word search” can be used for developing vocabulary sub-skills. It allows the teacher to run pre-defined games or quickly create your own word search game for pupils to play. Picture 16 shows the main widget menu.



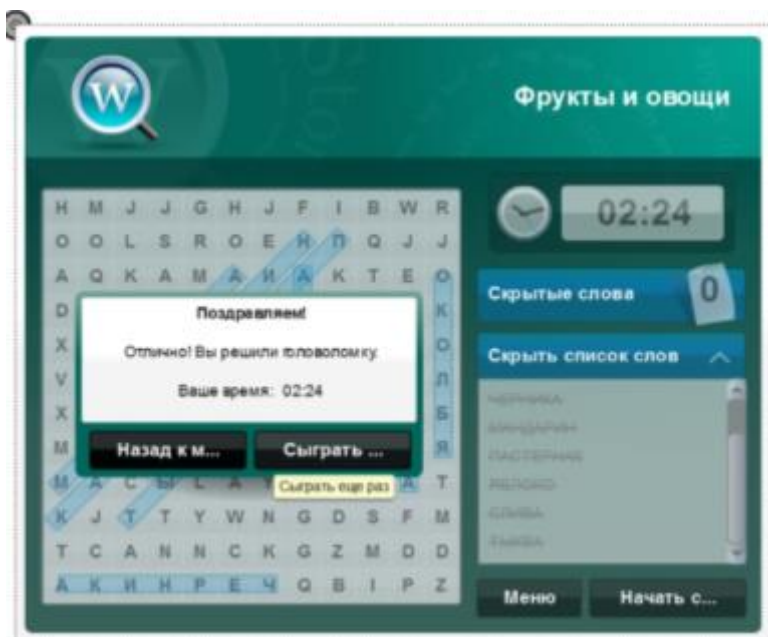
Picture 16. The widget “Word search”.

If the teacher chooses 'Create my own game', a screen appears with text input boxes for you to enter words for the game. Type the words into the boxes and click the 'Create' button to create the game. It will load, displaying the “wordsearch” grid with the option to hide or reveal the words to find. One should note here that this widget has an important feature. The widget highlights only the correct words. If the student makes a mistake the highlight disappears. To highlight the words, the student should click and drag over the letters in the grid and the selected letters will highlight – the highlight will remain if the chosen word is correct. The game process is shown in Picture 17.



Picture 17. The game process of widget “Word search”.

This widget has a wide range of languages. The teacher may create a new game with the words from the tool “Word wallet”, (this tool is described further). The words may be placed in different ways: words may go top down or down up, from the left to the right and backwards, diagonally up and down. When the game is over, a congratulatory message displays along with the time taken to complete it. Picture 18 shows this feature.



Picture 18. The evaluation of the “Word search”.

There are some universal tools that can be adopted for everything and also there are a few widgets for grammatical sub-skills development. One should note here that activities with widgets can be used at the second stage of grammatical sub-skills development. The purposes of using widgets are initial consolidation of grammar material and training grammatical sub-skills. One of them is “word randomizer”. This widget looks like a table of several columns. The number of columns and their content are created by the teacher. There are four main options that are included in the “word randomizer”. They are: singular – plural forms; synonyms or antonyms; rhymes and the game “the beginning – the end”. The main idea of this widget is to choose the right option from each column by turning the words. The teacher may use already created “word randomizer” or create his own.

The “Word randomizer” may be used for training several skills depending on the option of the widget. Game “the beginning – the end” may be used for training skills in the word structure, phrasal verbs and others. The option “singular – plural” may be used for training skills in making plural forms of verbs and nouns. One should note here that this option may be complicated, because some nouns have only one form. The option “synonyms – antonyms” can be used for remembering the opposite words, for training skills in making forms of irregular verbs. The additional option “rhyme” can be used for developing phonetic skills. Besides the main options the teacher can create his own option. In this case, the purpose of the widget usage is unlimited.

The same widget “Writing challenge” has the similar design and as a “word randomizer”. This widget is a random writing ideas generator that can be used to inspire pupils with ideas for a story, poem or play. Therefore, this widget may be used for developing a wide range of skills: from lexical to grammatical sub-skills. The teacher can choose one of the games already set up or create a new one. The widget is pre-loaded with genres and appropriate related words. To view all the games, the teacher should use the arrows from the left-hand and the right-hand sides of the window. The “writing challenge” is a difficult widget and may be used for teaching 4th graders and older students.

The “Word builder” allows the teacher to drag word builder cards into the page. This tool may be used at the first and at the second stages of developing grammatical sub-skills. At the first stage it may help to present grammar material in a graphic way. At the second stage “word builder” may be used for creating activities with word order. The card appears on the page as an image, but also remains in the bank to enable the user to select it again. The teacher can switch between the lower case cards and the upper case, by clicking the appropriate button on the word builder. Different cards are available on four tabs, alphabets (individual letters, including punctuation) and beginning, middle and end sounds/phonics. The cards can be placed next to each other to form words or sentences. Cards can be placed on top of others to make different sounds/words. General object properties can be applied to each card or group of cards,

which is covered later in this software. The teacher may use this tool for creating presentation of grammar material and activities about the word order, word structure, tense structure, plural numbers etc. Picture 19 shows example of the “word builder” usage for developing grammatical sub-skills.



Picture 19. The example of “Word builder” usage for activities about words structure.

The teacher may change color and frames of cards. Also the teacher can manipulate these cards. There is one important disadvantage. The cards take a lot of space and their reduction results in the decrease of their quality. In this case this tool should be used carefully.

The widget “Making pairs” can be used for both vocabulary and grammar lessons. For the purpose of developing vocabulary skills this widget may include pictures and words. This widget has already created games about colors, numbers, food and others. Picture 20 presents the game process of making pairs on the topic “Colors”.



Picture 20. The game process of widget “Making pairs”.

For the purpose of developing grammatical sub-skills the widget “Making pairs” may be used in training sub-skills of word formation. The key feature of this widget is evaluation of students' work. In other words, this widget gives students their result and marks. Picture 21 presents an evaluation of making pairs.



Picture 21. Evaluation of making pairs.

Another widget that can be used in English classes is “Dominoes”. The principle and design of this widget are similar to the widget “Make pairs”. The widget “Dominoes” can be found in the bank of widgets. There is only one difference in shapes. The widget “Make pairs” uses cards and widget “Dominoes” use dominoes. There are created games about synonyms, writing materials, music and others. The teacher may choose one of them or create a new game. Picture 22 represents already created games.



Picture 22. The set of already created games of the widget “Dominoes”.

There are two options in the game: with timer and without it. To bring a fun into the classroom the teacher may use the option with timer for making a competition among students. The content of the game may be different. It may duplicate material from the student’s book or complete the lesson material. This widget also may be used for training grammatical sub-skills. Approximate grammatical material that can be drilled through the widget “Dominoes” is: plural numbers, irregular verbs, formation of adjectives, possessive pronouns, adjective forms and others. One should note here, that this widget has an important disadvantage. Students’ mistakes are not corrected. In other words, the widget permits pasting wrong dominoes.

The number of correct selected dominoes is shown at the end of the game. Thus the student cannot see where his or her mistake is. Also this widget gives the students their results and an appraisal. Picture 23 represents this feature of the widget “Dominoes”.



Picture 23. Evaluation of making dominoes.

This may be difficult for young learners. Therefore it is recommended to start this game in the mother tongue and then in the target language with simple objects. The purpose of using this widget is limited by teacher’s ideas and lesson aims. The widget may be used for training vocabulary and grammatical sub-skills.

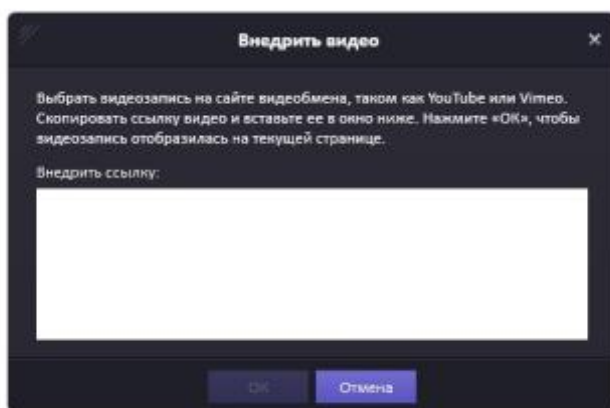
3. The stage of base creation

In this stage the teacher will be able to create the base of the application. In other words, the teacher creates the structure of the whole application. The teacher creates the main slides with rules and simple exercises. Exercises should be quite simple in an interactive way. They cannot include difficult manipulation with objects. It may stress young learners. Creating application the teacher should always think about process of developing grammatical sub-skills and follow this process step by step, slide by slide, one exercise by one. The structure of tasks remains unchanged, but the content of exercises becomes more difficult.

The first step is creating the main slide that may present grammatical material in context, without any explanation (Harmer (1987), Ur (2006), Galskova & Gez (2006) and others). The first slide is created by default. There are two widgets that can be used at the first stage of developing grammatical sub-skills in this software. They are “online video player” and “browser”. To present grammar material in context we may use widget “online video player”. For this open the widget bank by clicking on the button “plug” in the main navigation



panel. Then find “Online video player” and upload the widget by simply dragging or clicking the button “upload”. There is white field in the opened frame, where we paste *html* code of the needed video. Picture 24 presents the frame of “Online video player”.



Picture 24. The frame of “Online video player”.

Pay attention to the *html* code! There is wrong instruction in the frame. You should not paste the link of the video, you should use *html* code. If you paste the link, the widget will not work. After pasting *html* code press “ok”. Video will be shown automatically. Picture 25 presents such video.




Picture 25. The widget “Online video player”.

The widget “Browser” can be found in the widget bank and should be uploaded before you start working. In the shown frame the teacher can see the logo of the widget and a browsing panel with already pasted http code at the bottom. Picture 26 presents the uploaded widget.



Picture 26. The frame of the widget “Browser”.

To find the needed web-site the teacher should paste the link in the browsing panel and click the button “Enter” on the computer keyboard or click the button “Update”  near the browsing panel. The process of finding web-site through the widget is shown in Picture 27.

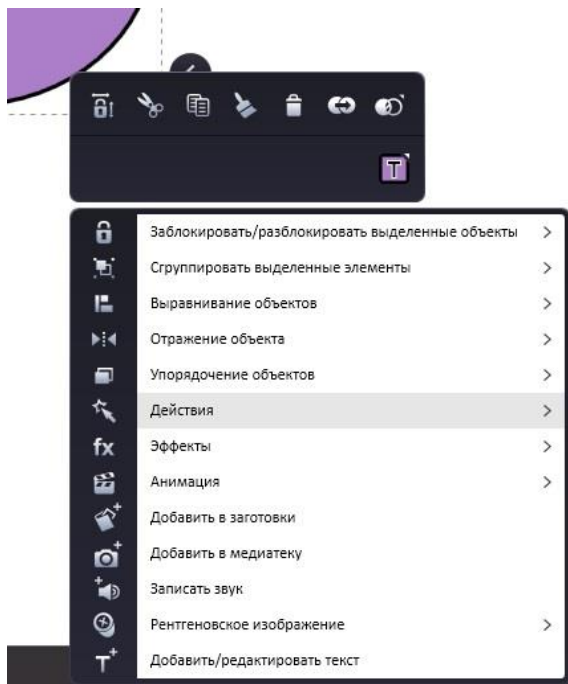


Picture 27. The widget “browser”.

To move from the presentation in context to the next stage we need to link this slide with a following one. First of all we should add the following slide. To do this, click the button “plus” in the main navigation panel.

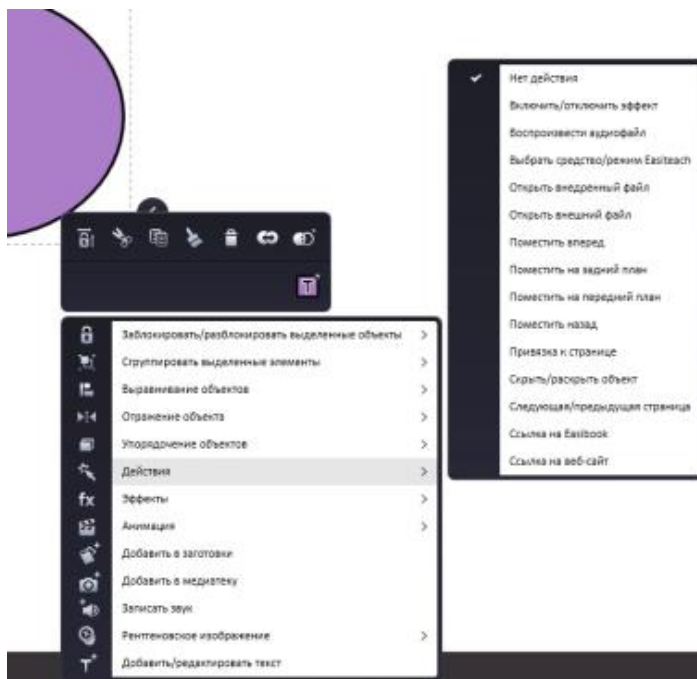


To create a link between two slides we need to paste any object on the slide and set a command that the object will be doing. To give a command click needed object by right mouse button and open context menu. In the context menu choose the option “commands”. Picture 28 presents this option in the context menu.



Picture 28. The context menu.

In the second context menu choose the needed command. In this case the command is “link to the slide”. Picture 29 presents the second context menu with a set of commands.




Picture 29. The second context menu.

One should note here that object may be linked with any slide. The teacher may point out the number of needed slide. One important part of giving command is check. To check how the command



works take the “play cursor”. This cursor placed in the left part on the main navigation panel. Click the checked object by this “play cursor”. If the command is worked well, everything was right. If something was wrong, return to giving commands and do it one more time. Do not forget to switch the


cursor. The “editor cursor”  edits everything. The “play cursor” plays effects. Here is an example of created slide for the first stage of developing grammatical sub-skills. Picture 30 presents a slide that is linked with the following one by picture of a train.



Picture 30. The first slide of the application “The present continuous tense for the 2nd graders”.

In this slide the train is the object that “drives” you to the next slide. In other word such linked objects are buttons “slide № _” .

The second step corresponds to the teacher’s idea. The teacher may use “liner” proportion or “map” proportion. The first is easier than the second. Also the “liner” proportion is often used in creating presentations in Microsoft Office PowerPoint. This proportion has a strong logic and allows student to move in defined order. “Line” proportion allows teacher to control the process. But in this case the teacher spends a lot of time to find the place where class stopped at the last lesson. “Map” proportion allows student to choose the way of learning. Every time students start from one place that connected with the whole application by links. This place needed to be created in this step. The added slide will be the main slide of the whole application. The design of the slide is limited only teacher’s ideas. The teacher may paste objects or draw it by tool painter. This tool can be found in the main navigation panel,


it is button “brush” . In the given example of using “map” proportion the design repeats the structure. Picture 31 presents the “map” of the application “The present continuous tense for the 2nd graders”.



Picture 31. The main slide (the map) of the application “The present continuous tense for the 2nd graders”.

The third step is addition one more slide. The number of slides corresponds to the given information and exercises. There are three slides (houses: “Am”, “Is”, “Are) with visual explanation of the present continuous tense in the given example. Clicking on each house the young learner goes to the slide of explanation.

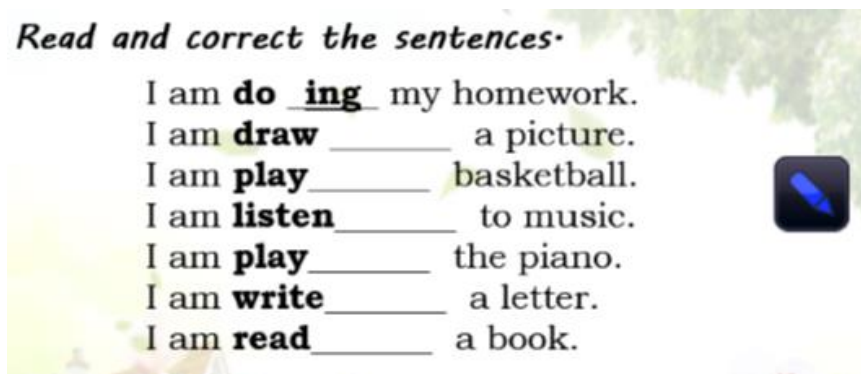
On the explanation slide the young learner may see visual explanation of grammatical material. To present grammatical material in a colored way teacher may use painter tool and text tool. Text tool also

can be found in the main navigation panel. This is button “text” . Teacher may choose the type and the size of print in the left part of the additional panel. The additional panel is shown in the Picture 32.




Picture 32. The left part of the main navigation panel and text toolbar.

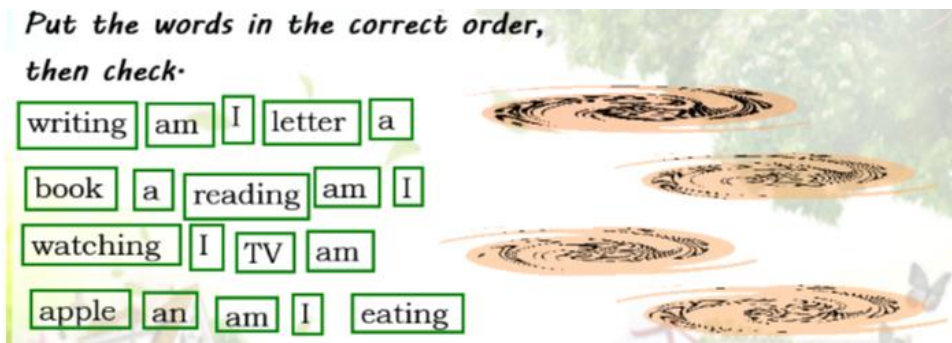
Each explanation slide has a set of exercises slides. In this stage exercises should be simply interactive. They may be: fill-in, correct the mistakes, the words order. Picture 33 presents an exercise with the widget “pen”.



Picture 33. The second exercise in the “garden Am”.

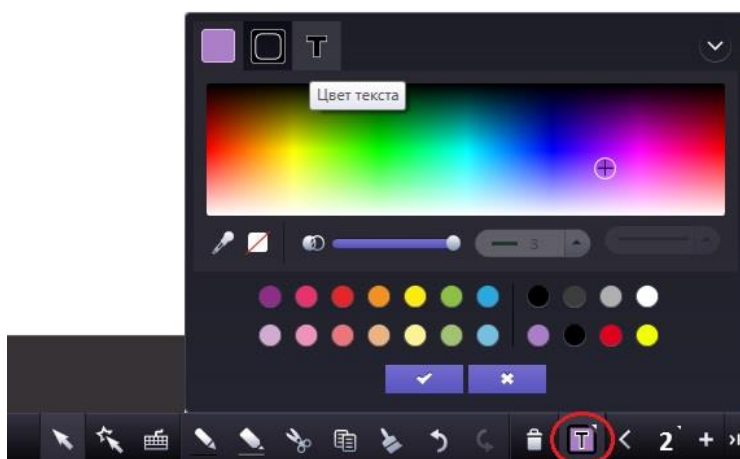
To type the exercise the teacher may use “text” tool. To give students opportunity to write something the teacher should upload the widget “pen” . This widget can be founded in the bank of widget.

Picture 34 presents the exercise using effects.




Picture 34. The third exercise in the “garden Am”.

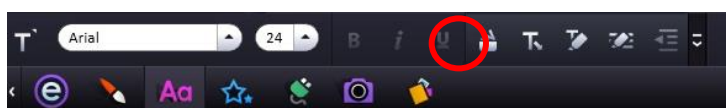
To create exercise of word order teacher should type each word separately. To design them use the insert “color” at the left part of the main navigation panel. The teacher may choose color of the text, color of the text background, color and size of the text frame. The insert “color” is shown in Picture 35.



Picture 35. The insert “Color”.

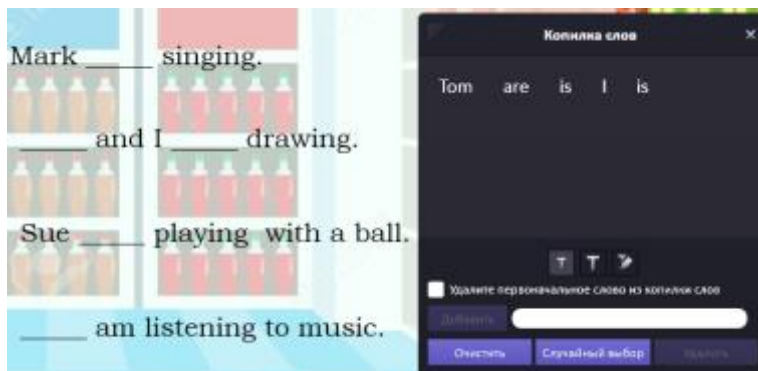
There are special text tool bar in the software. This tool bar can be found in additional panel that is shown after clicking on the text button. Text tool bar includes “cloze” toll, “remove punctuation” and “word wallet”. The teacher may use these tools for creating text activities. Tool “cloze” can be used for

creating missing word activities. To find this tool, click the button “text”  in the main navigation panel. Click the button “cloze” in the shown addition panel. The button “cloze” is shown in Picture 36.



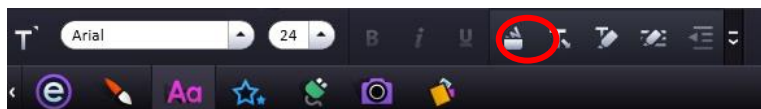
Picture 36. The left part of the main navigation panel and text toolbar.

After clicking the button “cloze” the cursor will switch and take the form of the “cloze”. To remove the words click them and they will move to the “word wallet”. Picture 37 presents the exercise “fill in the gaps” with the widget “Word wallet”.



Picture 37. The exercise “fill the gaps” with the widget “Word wallet”.

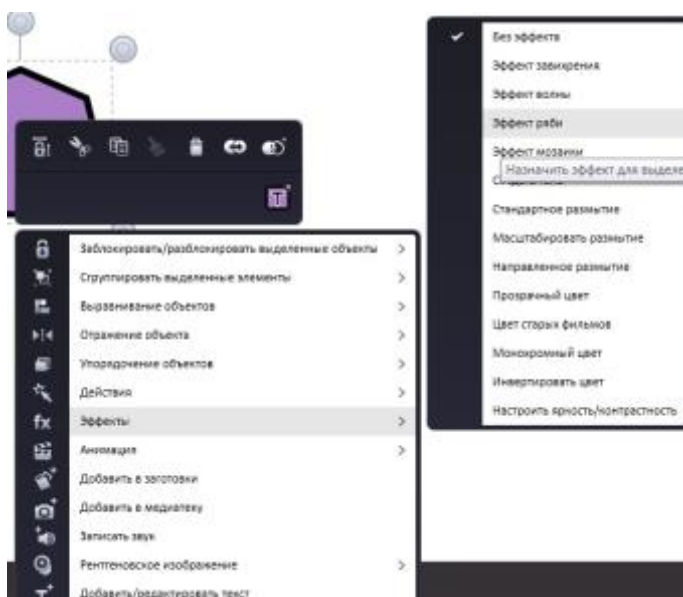
The tool “remove punctuation” has the same principle as the tool “cloze”. But this tool removes punctuation from the whole text. To use this widget, click the corresponding button. The button “remove punctuation” is shown in Picture 38.



Picture 38. The text toolbar and the button “remove punctuation”.

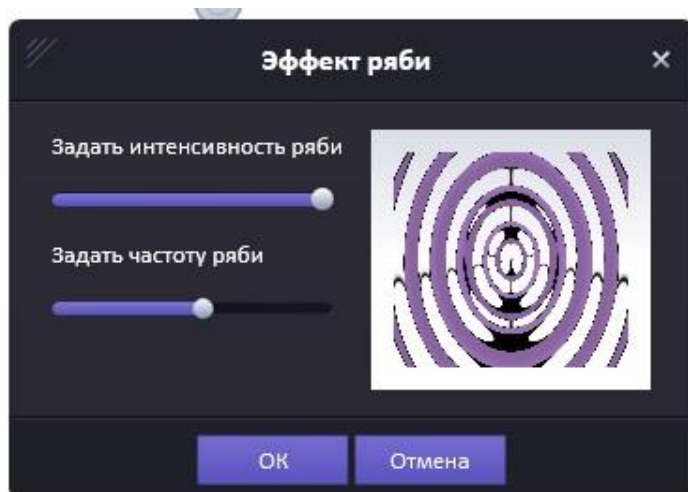
To do the task students use the “word wallet” tool. They open this and paste words to the needed places by simple dragging. The teacher may mix words or punctuation symbols and add extra words for making the task more difficult.

To disguise the correct answers the teacher may use option “effect”. There are such different effects as puzzle, swirl and blurring in this software. The teacher can also choose the power of effects. To use “effect” options click the needed option by right mouse button and open context menu. In context menu choose “effects” and in the second context menu choose the type of effect. Picture 39 presents the process of adding an effect.



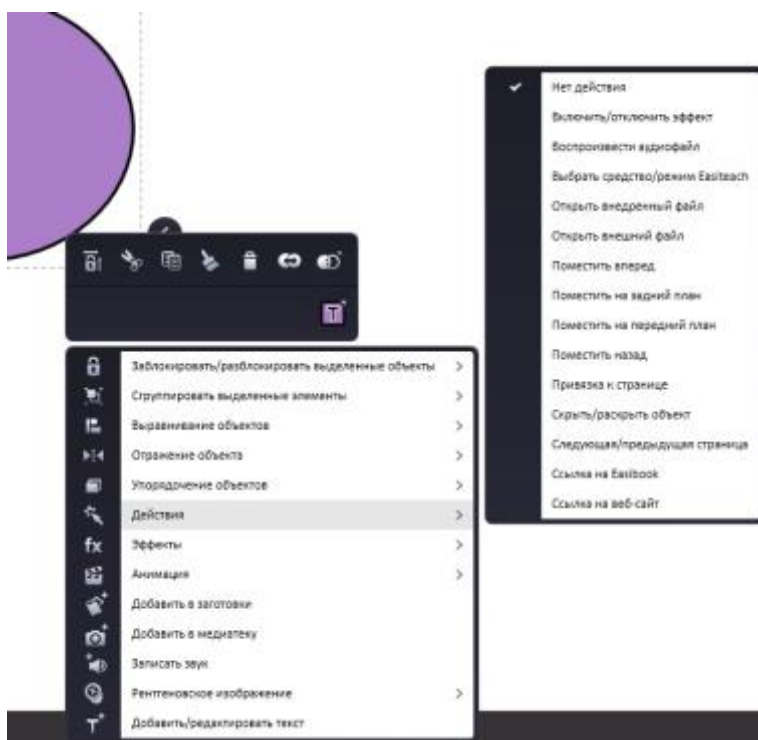
Picture 39. The process of adding an effect.

In the opened frame the teacher may choose the power of effect by moving a ball. When needed power is chosen press “ok”. The process of editing an effect is shown in Picture 40.



Picture 40. The process of editing an effect.

Pay attention to commands. In this case the command also should be given. Click the edition object by right mouse button. Open the first context menu and choose “commands”. In the second context menu choose the command “turn on/off effect”. Picture 41 presents the process of turning on an effect.



Picture 41. The process of turning on an effect.

After turning on the effect switch the cursor and check the command.

These effects and widgets are used at the first steps of training grammatical sub-skills. The same widgets and effects are used in training negative forms and question. Also there are the same steps in creating interactive exercises for training other structures of the present continuous tense.

To sum up the foregoing let me give a brief instructions.

To paste the video follow the steps:

1. Open widget bank – click the button “plug”
2. Find “Online vide player” and upload it
3. Paste the *html* code and press “Ok”



To paste the website follow the steps:

1. Open widget bank – click the button “plug”
2. Find “Browser” and upload it
3. Paste the link and press “Ok”



To link two slides follow the steps:

1. Add the object
2. Open the fist context menu – click the object by right mouse button
3. Choose “commands” and open the second context menu
4. Choose the command “Link to slide №_”

To add a text follow the steps:

1. Choose the tool – click the button
2. Choose the color, size and type of print
3. Click the slide
4. Type
5. Upload the student’s pen




To add effects follow the steps:

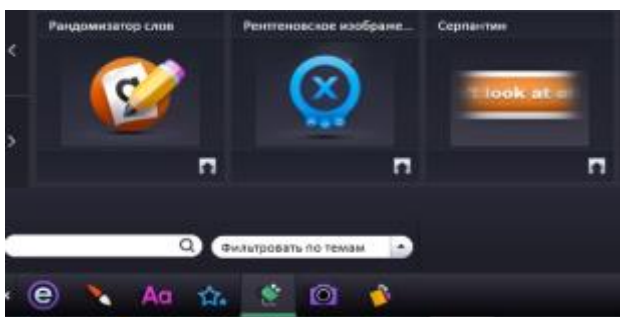
1. Open the fist context menu – click the object by right mouse button
2. Choose “effects” and open the second context menu
3. Choose the effect and click it
4. Make power of the effect and press “Ok”
5. Open the fist context menu – click the object by right mouse button
6. Choose “commands” and open the second context menu
7. Choose the command “turn on/off the effect”

4. The stage of creating additions

The final stage is creation additions. The main goal of this stage is to add proper widgets to some places. It should be involved to the logic of the application. Widgets should not play the main role; they should help to bring a fun in English classes. The application should not be overloaded by widgets, for two reasons: first, the teacher may lose the lesson’s aim; secondly, there may be technical problems. They should not break the logic of application, because it may destruct the process of developing grammatical sub-skills.

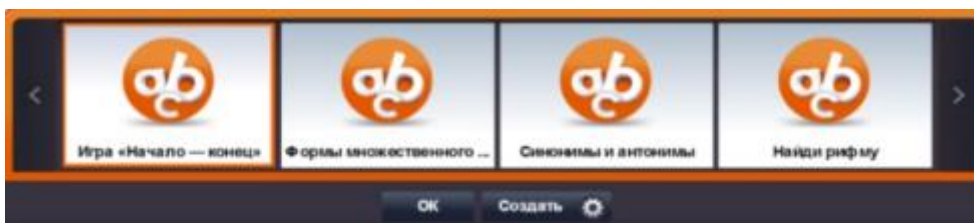
For developing grammatical sub-skills the following widgets may be used: “word randomizer”, “make pairs”, “dominoes” and “word builder”.

The “Word randomizer” may be used for training grammatical skills in wide range of topics. To use this widget the teacher should click the button “widgets”, find the “Word randomizer” and upload it by clicking the button “upload” . Picture 42 presents the insert “The widget bank”.





Picture 42. The insert “The widget bank”.

In the shown frame the teacher may choose needed option and create the content according to the lesson’s aims. Picture 43 presents the main menu of the widget “Word randomizer”.

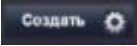


Picture 43. The main menu of the widget “Word randomizer”.

To create a content the teacher should click the field of column and write down a word, and then choose another line by clicking the buttons “next”  or “preview” . The process of creation a content is shown in Picture 44.



Picture 44. The process of creation a content of “Word randomizer”.

Another way of using this widget is to create your own options and contents from scratch. In this case, after uploading the widget the teacher should click the button “Create”  and choose the number of columns and the number of lines.

To start working with the widget “Making pairs” teacher should find it in the inset “widgets”. Firstly, the teacher clicks the button “plug” in the main navigation panel, then finds the widget “making pairs” and uploads it. In the shown frame the teacher may choose one of already created games or create his or her own game. If the teacher would like to create his own game he or she needs to choose appropriate option. Secondly, the teacher should give a title to the game and to fill the spaces. Picture 45 presents the process of creating pairs of pronouns and forms of the verb “to be”.



Picture 45. The process of creating a content of the widget “Making pairs”.

The next step is checking and making needed corrections. Finally, the game is created. One should note here, that every time the teacher should pay students’ attention to the timer in the upper left corner that runs the game. The process of making pairs is shown in Picture 46.



Picture 46. The game process of the widget “Making pairs”.

The similar widget is “Dominoes”. To use this widget the teacher should also find it in the bank of widgets. The principle and design of the “Dominoes” is similar to the widget “Make pairs”. Thus the process of creation is similar too. To start working with this widget the teacher should find and upload it to the screen. The teacher may choose one of proposed game or make a new game. If the teacher would like to create a game an appropriate option should be chosen. Then the teacher may give the title and fill in the spaces. The game is created.

The “Word builder” allows the teacher to drag word builder cards into the page. To use this widget the teacher should find it in the bank of widgets and upload widget to the screen. After uploading the teacher needs to create content. To do this click the field and paste needed words or parts of words one by one. To add words press “Enter” on the keyboard or click the button “to add”. Picture 47 presents the process of using the widget “Word builder”.





Picture 47. The process of using the widget “Word builder” for training grammatical sub-skills in the word order.

After creating content choose needed card from the right part by clicking it. Then click the needed word and drag to the screen. Also the teacher may choose color of background, size, color and type of print in the insert “color”.

To sum up the foregoing let me give brief instruction for creating exercises by widgets in general.

To create exercises by widget follow the steps:

1. Open widget bank – click the button “plug” 
2. Find needed widget
3. Upload widget to the screen – click the button “upload” 
4. Choose needed option (“create a new” or “prepared game”)
5. Create content (if you chose “create a new” in the fourth step)
6. Press “ok” (if you chose “create a new” in the fourth step)

2. Мой методический дебют

2.1. Теоретические основы формирования грамматических навыков младшего школьника на уроках английского языка

«Неправильное употребление слов ведет за собою ошибки в области мысли и потом в практической жизни.»

Д. И. Писарев

Понятие «Грамматический навык»

Обычно грамматические навыки ассоциируются со знанием грамматики. Но мы должны разграничить эти понятия. Лингвист и филолог Родислав Мильруд (2005) считал, что знание грамматических правил есть грамматическое знание; а грамматическое умение является более широким понятием, включающим в себя грамматические знания и процесс анализа грамматических знаний для решения поставленных задач. Грамматическое умение есть автоматическое использование грамматических знаний в процессе коммуникации.

Некоторые ученые считают, что понимание текста обуславливается грамматическими умениями. Следует отметить, что умение может относиться как к письменным, так и к устным предложениям. Подобная идея была высказана Ноамом Хомским. Ноам Хомский (1965) утверждал, что языковая компетенция относится к знаниям, однако использование этих знаний напрямую влияет на практику использования иностранного языка в реальной коммуникации. Поэтому грамматическое умение включает в себя компетентность и практическое использование изучаемого языка. На мой взгляд, это определение является наиболее полным. Понятие грамматического умения включает в себя знание грамматики и грамматические навыки – умение применять полученные грамматические знания в решении поставленных задач. Навык – развивающаяся способность, шаг к умению. Это определение является основным в данном исследовании. Схема 4 иллюстрирует принципиальное определение.

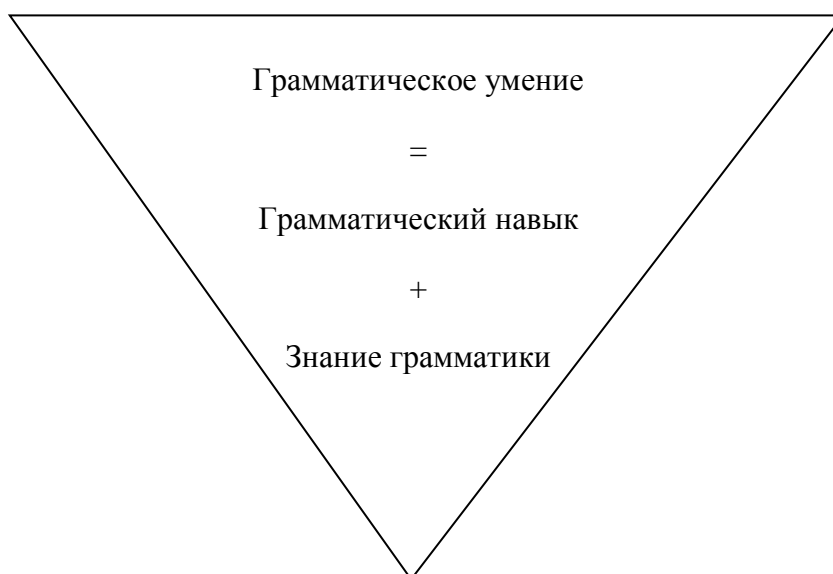


Схема 4. Иллюстрация определения грамматического навыка.

Многие исследователи описывали грамматические умения по-разному, но все они считали, что грамматические умения должны быть разработаны в продуктивной и рецептивной речи. Как уже было упомянуто, грамматические умения относятся к письменным и к устным предложениям. Данное высказывание затрагивает ряд ключевых вопросов. Прежде всего, это классификация грамматических навыков.

Есть много классификаций грамматическими навыками. Лингвист Надежда Гез (1986) определяла грамматический навык как автоматизированное использование грамматического знания в устной речи. Следует отметить, что этот тип грамматического навыка должен быть мотивирован возможностью реальной коммуникации. Также Н. Гез (1986) представляет другие виды грамматических навыков. Первый навык относится к словообразованию. Второй - умение использовать слова в правильном порядке. Эти грамматические навыки являются частью рецептивных грамматических навыков, которые относятся к прослушиванию и чтению. Надежда Гез (1986) разделяет рецептивные грамматические навыки на "активных" рецептивных навыков и "пассивных" рецептивных навыков. Разница между этими двумя типами рецептивных грамматических навыков заключается в способе усвоения грамматического знания. Таким образом, развивающиеся грамматические навыки в продуктивной и рецептивной речи является синхронным процессом. Также Гез (1986) представила еще один тип грамматических навыков. Этот грамматический навык является общим по отношению ко всем грамматическим навыкам. Общий грамматический навык – это умение анализировать грамматическую информацию.

На мой взгляд, умение анализировать не является грамматическим навыком, я полагаю, что это общий интеллектуальный процесс сравнения какой-либо информации, поэтому в данной работе это умение не рассматривалось.

Исследования Маккарти и Картер (1994) поддерживает идею дифференциации между устными и письменными грамматическими умениями. Авторы противопоставляют друг другу письменные и устные грамматические умения. Однако они считают, что письменные и устные грамматические умения основаны на одних и тех же грамматических навыках.

Другой лингвист, Шатилов (1986), признает классификацию грамматических навыков, предложенную Надеждой Гез. Классификация Шатилова имеет два основания. Первое основание относится к знанию грамматических правил. Это знание о словообразовании и порядке слов. В этом случае грамматические навыки делятся на "морфологические" и "синтаксические" грамматические навыки (Гез, 1986; Шатилов, 1986). Второе основание относится к типу деятельности: говорение или письмо; аудирование или чтение. В этом случае грамматические навыки делятся на "продуктивные" и "рецептивные" грамматические навыки (Гез, 1986; Шатилов, 1986).

Основываясь на базовом определении и изученных классификациях грамматических навыков, обозначим основные положения. Грамматическое умение состоит из знания грамматики и грамматического навыка. Некоторые из грамматических навыков основаны на знании грамматики, другие - на виде деятельности (говорение / письмо и аудирование / чтение). Схема 5 иллюстрирует общую классификацию грамматических навыков.

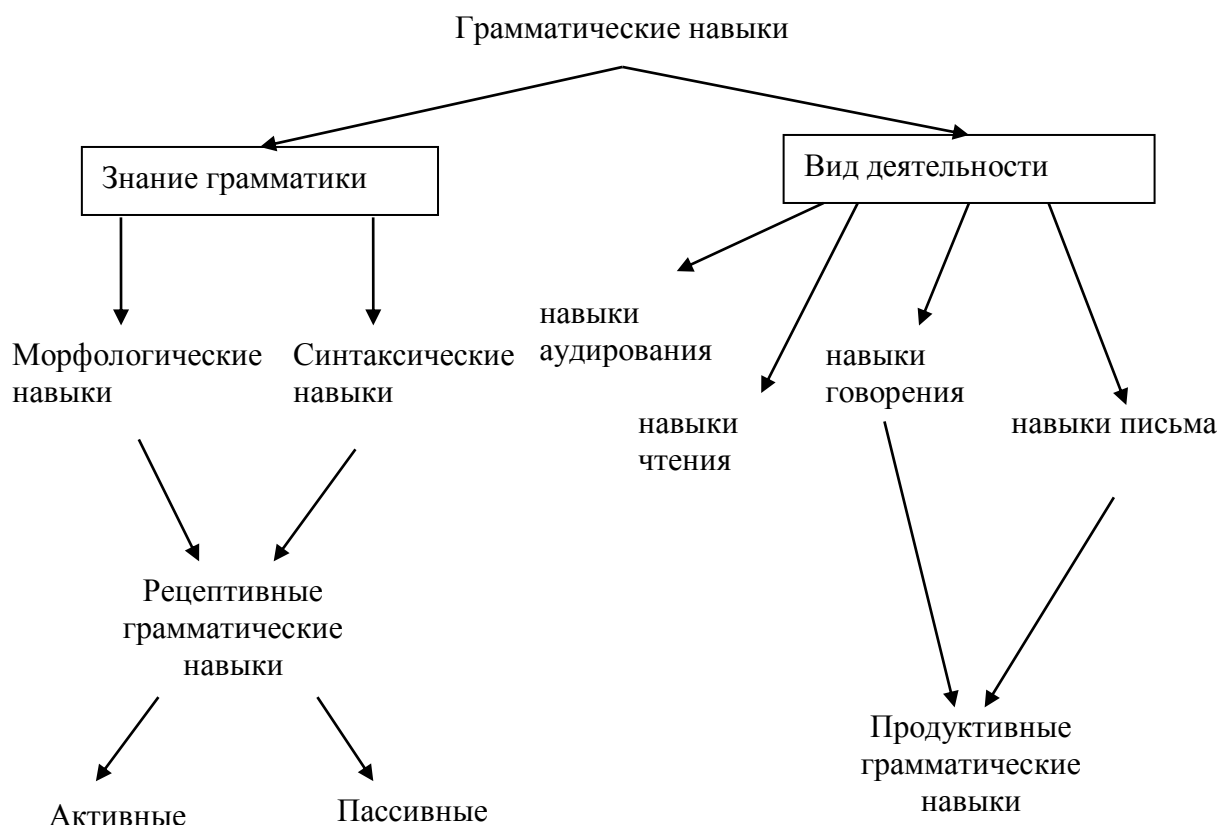


Схема 5. Классификация грамматических навыков

Каждый тип грамматических навыков в процессе освоения иностранного языка младшими школьниками имеет свое место:

- Морфологические грамматические навыки относятся к знанию правил словообразования.
- Синтаксические грамматические навыки относятся к знанию порядка слов.
- Грамматические навыки аудирования, чтения, говорения и письма относятся к способности обучающегося использовать грамматическое знание в соответствующем виде деятельности (например, в письме).
- Грамматические навыки говорения относятся к способности использовать грамматическое знание в процессе коммуникации.
- Рецептивные грамматические навыки относятся к способности воспринимать грамматические знания.
 - Рецептивные активные (пассивные) грамматические навыки относятся к способности воспринимать грамматические знания через активные (пассивные) рецепторы.
 - Продуктивные грамматические навыки относятся к способности использовать грамматическое знание продуктивным способом: в говорении или в письме.

Развитие грамматических навыков

Многие исследователи (Harmer, J., Thornbury, S., Гальскова Н., Гез Н., Ur, P. и другие) отмечают три основные стадии развития грамматических навыков, к ним относятся: презентация нового грамматического материала, тренировка полученных знаний и выработка навыка. Основные стадии могут включать в себя несколько этапов. Количество этапов может быть

разным, но количество стадий всегда остается одинаковым. Некоторые исследователи выделяли в стадиях по два или три этапа. Пенни Ур (2006) приводит иные стадии и этапы развития грамматического навыка:

1. Презентация нового грамматического материала в знакомом обучающимся контексте.
2. Выделение, изоляция нового знания от контекста и краткое объяснение грамматического материала учителем с помощью визуальных средств.
3. Тренировка усвоенного материала.
4. Контроль.

Пенни Ур разграничивает стадии презентации грамматического навыка и стадию выделения нового знания и объяснения грамматического материала. Она подчеркивает, что на первой стадии грамматический материал представляется в контексте (Ur P., 2006, p. 7). Пенни Ур пишет «Цель презентации <...> принять грамматическую структуру в кратковременную память» (Ur P., 2006, p. 7). Согласно Пенни Ур (2006), цель выделения, изоляции нового знания и краткого объяснения учителем – понять сам грамматический образец (использование определенного речевого оборота, грамматической структуры). Другой лингвист, Джереми Хармер, описывает три основных этапа презентации: моделирование, изоляция и визуальная демонстрация (Harmer J., 1987). Хармер отмечает, что на этапе моделирования учитель дает обучающемуся модель использования нового грамматического материала, на этапе изоляции грамматический материал представляется в контексте, на этапе визуальной демонстрации учитель использует различные визуальные средства, чтобы объяснить грамматическую структуру (Harmer J., 1987). Наталья Гальскова и Надежда Гез (2006) выделяют три стадии: презентация нового грамматического материала, первое закрепление и тренировка грамматического навыка в устной и письменной речи. Согласно Гальсковой и Гез (2006), первая стадия включает в себя презентацию грамматического материала и его объяснение, вторая стадия включает в себя изоляцию нового грамматического материала от контекста. Также Джим Скривенер (2003) отмечает похожие стадии: презентация, понимание грамматического материала, тренировка и использование нового грамматического материала, которые должны быть пройдены до того, как обучающийся будет готов использовать грамматические навыки в реальном общении. Джереми Хармер (1987) описывает такие стадии развития грамматического навыка как отождествление нового грамматического материала с уже усвоенным, презентация грамматических элементов, тренировка и контроль грамматических навыков. Мильруд пишет «логика обучения грамматике есть искусство организации последовательности учебных действий, чтобы принять учеников из состояния грамматического невежества до состояния грамматического знания» (Мильруд Р., 2005, стр. 71). Мильруд называет иные стадии развития грамматических навыков: объяснение грамматических правил, тренировка общей закономерности использования грамматического правила, использование языка в различных ситуациях реального общения (Мильруд Р., 2005). Концепция трех стадий «три П» является одной из принятых и самых распространенных. Торнбери (2004) считает, что эта модель логична и может быть применима к развитию любого другого навыка «например, игра в теннис или пользование компьютером». Также Торнбери пишет «эта модель позволяет учителю контролировать содержание и темп урока» (Thornbury S., 2004, p. 128).

В обучении грамматики образец так же важен как и логика объяснения. Мильруд отмечает «логика обучения грамматике не линейна» (Мильруд Р., 2005, стр.71-72). Согласно Мильруду (2006), совершенно не обязательно следовать стадиям шаг за шагом, в особых случаях некоторые стадии могут требовать повторения. Лингвисты Гальскова и Гез отдают свое предпочтение линейной логике обучения грамматике. Однако они отмечают, что младшие школьники должны повторять пройденный грамматический материал прежде, чем начинать изучать новый. Гальскова и Гез выделили следующие стадии: знакомство, первичное закрепление и развитие грамматических навыков в устной и письменной речи. По мнению Гальсковой и Гез учитель должен использовать грамматические игры в последней стадии развития грамматических навыков в начальной школе.

Похожая идея была высказана кандидатом педагогических наук, доцентом кафедры раннего обучения английскому языку РГПУ Им. А. И. Герцена, Лилией Ивановой. Она описывает процесс обучения грамматике через ситуационные игры. Согласно Лилии Ивановой развитие грамматических навыков включает в себя три стадии: презентация, тренировка произношения и коммуникативная деятельность (Иванова Л., 2011). Развитие грамматических навыков – долгая и аккуратная работа, поэтому для наилучшего закрепления грамматического навыка учитель совместно с учащимися должен тренировать одну грамматическую конструкцию на каждой стадии. Рассмотрим стадии в деталях.

Первая стадия – презентация грамматического материала. Учитель презентует грамматический материал с помощью визуальных средств (графики, таблицы, схемы). Важно, что учитель не может давать каких-либо комментариев на данной стадии. Если есть возможности, учитель должен использовать реальные объекты, предметы или игрушки вместо картинок (Иванова Л., 2011).

Вторая стадия – тренировка произношения. Данная стадия включает в себя три этапа: тренировка интонации, тренировка имитации, подстановка (дополнение изучаемого грамматического материала смысловыми словами). Сначала младшие школьники произносят предложение с изучаемым грамматическим материалом совместно с учителем, показывая интонацию с помощью движений рук, как дирижер. После, учитель, а затем и его ассистент (кукла-перчатка) произносят другое предложение с изучаемым грамматическим материалом. Затем, учащиеся имитируют и произносят это предложение по очереди. Далее учащиеся заменяют незначительную часть (имя героя, цвет и пр.) в заданном учителем и его ассистентом образце использования грамматического материала и произносят свое предложение (Иванова Л., 2011).

Третья стадия – общение. Учащиеся используют изучаемый язык в ситуациях реального общения. На данном этапе целесообразно использовать упражнения и игры, направленные на развитие коммуникативных навыков. Например, «Угадай, что у меня в пакете?», «Что пропало?» и другие (Иванова Л., 2011).

Логика обучения грамматике показана в таблице ниже:

Грамматический материал	Действия учителя	Действия учащихся
Стадия 1. Презентация		
This balloon is blue. (Этот воздушный шарик синий) And this balloon is green. (А этот воздушный шарик зеленый) That balloon is red. (Этот воздушный шарик красный)	Учитель презентует новый грамматический материал (глагол is) с использованием реальных предметов. Важно: учитель не может давать никаких комментариев.	Учащиеся смотрят и слушают.
Стадия 2. Тренировка произношения		
Тренировка интонации		
This balloon is blue. This balloon is green. This balloon is red.	Учитель произносит предложения и показывает интонацию с помощью рук.	Учащиеся произносят предложения и показывают интонацию с помощью рук.
Тренировка имитации		
Учитель: My balloon is small and yours? (Мой воздушный шарик маленький, а твой?)	Учитель и его ассистент показывают образец. Важно: учитель	Учащиеся имитируют заданный образец по очереди.

<p>Ассистент: My balloon is small too and yours? (Мой воздушный шарик тоже маленький, а твой?)</p> <p>Ученик 1: My balloon is small and yours? (Мой воздушный шарик маленький, а твой?)</p> <p>Ученик 2: (то же самое) и т.д.</p>	<p>помогает произнести предложение, если это необходимо ученику.</p>	
<p>Подстановка</p>		
<p>Учитель: My balloon is pink and yours? (Мой воздушный шарик розовый, а твой?)</p> <p>Ассистент: My balloon is red and yours? (Мой воздушный шарик красный, а твой?)</p> <p>Учитель: My balloon is blue and yours? (Мой воздушный шарик синий, а твой?)</p> <p>Ученик 1: My balloon is green and yours? (Мой воздушный шарик зеленый, а твой?)</p> <p>Ученик 2: My balloon is black and yours? (Мой воздушный шарик черный, а твой?)</p> <p>И т.д.</p>	<p>Учитель и его ассистент показывают образец.</p> <p>Важно: у каждого ученика должен быть свой, неповторимый объект, в данном случае - воздушный шарик.</p>	<p>Учащиеся подставляют нужную часть в данный учителем образец предложения и составляют свое предложение.</p>
<p>Стадия 3. Общение.</p>		
<p>Материал всего урока.</p>	<p>Учитель организует реальные ситуации общения, упражнения и игры, направленные на развитие навыков общения.</p>	<p>Учащиеся принимают участие в общении, упражнениях и играх.</p>

Подводя итог, необходимо дать краткое описание стадий и их характеристик развития грамматических навыков.

Первая стадия развития грамматических навыков – презентация. На этой стадии учитель нацелен ввести новый грамматический материал и дать учащимся понять значение грамматической структуры. Необходимо отметить, что эта стадия включает в себя первые два этапа, описанные Пенни Ур (2006): презентация нового материала, выделение и изоляция нового грамматического материала и его объяснение. На этой стадии учитель не должен фокусироваться на объяснении. Согласно Хармеру (1987), «Презентация – это стадия, на которой ученик может узнать, как поставить новый синтаксис, слова и звуки вместе» (Harmer J., 1987, стр. 17). Презентация должна быть: понятной, эффективной, интересной, целесообразной и продуктивной (Harmer J., 1987). Учащиеся нуждаются в релевантной грамматике, которую они могут

использовать в повседневной жизни. Презентация, как уже было сказано, должна быть интересна для учеников, это поможет учителю мотивировать их. Также презентация должна соответствовать изучаемому языку (должна воспроизводиться на изучаемом языке и этически соответствовать изучаемой культуре). Младшие школьники должны уметь составить собственные вопросы и предложения, используя заданный образец использования грамматической структуры (Harmer J., 1987). На данной стадии могут быть использованы следующие виды передачи информации: графики, диалоги, мини-ситуации, тексты, рассказы, визуальные эффекты (Harmer J., 1987).

Вторая стадия – практика. Согласно Торнбери (2004), существует три основные цели этой стадии: точность и автоматизация использования языка и интеграции нового грамматического материала в предыдущие знания. Согласно Пенни Ур (2006) цель этой стадии – «заставить учащихся тщательно усвоить грамматическую структуру». Это главная часть развития грамматических навыков. В течение данной стадии дети нуждаются в тренировке их грамматических навыков настолько сильно, насколько это возможно. Во-первых, это занимает много времени, во-вторых, учащиеся применяют много личных усилий, выполняют различные виды упражнений, допускают ошибки и, наконец, их грамматические навыки развиваются. Пенни Ур (2006) описала факторы, которые необходимо соблюдать при создании упражнений: структура задания, развитие интереса учащихся и влияние мотивации учащихся (Ur P., 2006, стр.15). На стадии практики (тренировки) могут быть использованы следующие виды упражнений: упражнения, направленные на заучивание (зазубривание) грамматической структуры, упражнения, направленные на взаимодействие учащихся друг с другом, игры, настольные игры, заполнение пропусков, восстановление порядка слов в предложении, написание предложений (Harmer J., 1987). Согласно Пенни Ур (2006), следующие упражнения могут быть использованы на данной стадии: трансформация предложений (например, из положительного в отрицательное), множественный выбор, соединение, угадывание, мозговой штурм, карточные упражнения и другие.

Третья стадия – общение. Основная цель данной стадии – развитие у учащихся свободного владения грамматическим материалом в устной речи. Важно отметить, что тренировка грамматических навыков в устной речи возможна только в ситуациях реального общения, которые интерактивная доска в полной мере обеспечить не может. Чтобы выполнить задание учащимся так или иначе приходится общаться друг с другом. Скотт Торнбери (2004) отмечает, что задания должны быть связаны с ситуациями, с которыми учащиеся могут встретиться в реальной жизни и обладать следующими особенностями: они должны обладать обратной связью, быть понятными для обоих собеседников, иметь конкретную практическую цель и быть непредсказуемыми. Поэтому, методы обучения, используемые на данной стадии должны включать в себя работу в парах и группах, где учащиеся взаимодействуют друг с другом и общаются на изучаемом языке. Пенни Ур (2006) отмечала следующие факторы при составлении заданий: тема, визуальные условия, незавершенность заданной ситуации, информационные пробелы, личностная направленность, удовольствие, развлечение и игровая ситуация (Ur P., 2006, стр.19-25). Тема общения должна быть интересна для младших школьников. Общение должно сопровождаться визуальными элементами. Незавершенность ситуации и информационные пробелы дают учащимся возможность привнести свои собственные идеи в ситуацию общения. Взаимодействие учащихся должно основываться на личном опыте, мнениях, чувствах и идеях учащихся. Общение должно доставлять удовольствие участникам. Развлечения придают ситуации общения интерес и веселье. Прослушивание историй, просмотр фильмов или программ может быть использовано в качестве развлечений (Ur P., 2006, стр. 19-25). Пенни Ур (2006) также представляет вниманию читателей такие виды деятельности как проблемная ситуация, заполнение пропущенных форм, описание картин, диалоги, дебаты, ролевые игры и другие (Ur P., 2006, стр. 19-25).

Использование интерактивной доски

Интерактивная доска – специальный компьютерный сенсорный экран, предоставляющий большие возможности для обучения. Подключая интерактивную доску к компьютеру и проектору пользователь может использовать свои пальцы в качестве компьютерной мыши. С помощью интерактивной доски пользователь может достичь взаимодействия с аудиторией в различных ситуациях, таких как презентация, выступления, обучение и тренировка (Руководство по эксплуатации интерактивных досок, Returnstar Interactive Technology Group Co., Ltd., 2013). Учителя могут использовать интерактивные доски различными способами в зависимости от вида восприятия информации учащимися. Интерактивная доска предоставляет множество возможностей. Несмотря на многочисленные преимущества, интерактивная доска обладает существенным недостатком – пользоваться интерактивной доской одновременно может ограниченное количество человек. Это означает, что одновременно работать с доской может лишь ограниченное количество учеников. Данное ограничение зависит от конкретной модели интерактивной доски и ее технических характеристик. Крис Престон и Ли Мовбрей (2008) отмечают, что интерактивная доска «может использоваться одновременно одним человеком, это означает, что остальные могут лишь сидеть, наблюдать и не принимать непосредственного участия». Интерактивные доски не могут сами по себе являться источником информации. Они не должны просто быть в классе, они обязательно должны использоваться. Только в этом случае интерактивные доски могут быть эффективными. Похожая идея была описана в книге "Достижения в области цифрового языка для обучения и преподавания: Обучение Языки с технологией (1-е издание)". Шмид и другие (2014) писали, «интерактивные доски не могут генерировать обучающий эффект самостоятельно» (стр. 13). В этом случае, организация работы с интерактивной доской относительно целей урока становится очень важным. Есть множество целей и способов использования интерактивной доски на уроке, однако используются лишь некоторые из них. Шмид и другие (2014) подчеркивают «Многие учителя используют интерактивную доску просто как проектор» (стр.13). Если интерактивная доска включена, это не означает, что она используется. Если учитель использует интерактивную доску в качестве белого полотна для проектора, это также не подразумевает под собой действительного ее использования. В данном случае учитель использует экран, но не интерактивную доску. Следовательно, использование интерактивной доски подразумевает под собой реальное взаимодействие между интерактивной доской и учителем или учеником.

Многие исследователи изучали возможности интерактивных досок в образовательном процессе. М. А. Г. Хассанкиадех и С. М. Г. Хассанкиадех (2013) отмечали, что интерактивные доски могут быть полезны для создания «образовательной среды, похожей на реальную» (стр.51). Ал-Салим (2012) описывает такие возможности как «манипуляции с текстом и изображениями, создание заметок, просмотр сайтов группой лиц без привязки к компьютеру, создание цифровых обучающих упражнений по шаблону, изображений и мультимедиа файлов» и другие (стр.129). Во-первых, это способствует развитию ИКТ компетентности. Во-вторых, работа с интерактивной доской способствует развитию моторики. Они помогают учителю улучшить социальное взаимодействие между учащимися. Интерактивные доски делают уроки более интересными для современных детей, кто знаком с особенностями современных технологий, возможно даже лучше, чем сам учитель. Следовательно, их мотивация растет. В дополнение, интерактивные доски помогают учащимся исправлять их ошибки, не подвергая учащихся стрессу. Исследования руководства пользования для различных интерактивных досок, могут быть выведены некоторые общие возможности. Интерактивные доски помогают учителю презентовать информацию в графически, в ярком цвете (Руководство пользования интерактивной доской, 2013).

2.2 Из опыта работы

Использование на уроках интерактивной доски не перестаёт доказывать, что обучение может быть не только познавательным, но и увлекательным, и интересным. Мотивация учащихся к обучению растёт на глазах. Интерактивное приложение «The Present Continuous tense for young learners» за счет сочетания игр и упражнений решает проблему перехода младших школьников от игровой деятельности к учебной. Приложение позволяет создать ситуацию успеха для каждого, даже для самого застенчивого учащегося. Использование интерактивного приложения «The Present Continuous tense for young learners» способствует развитию предметных и метапредметных УУД. Среди предметных УУД можно выделить следующие: навык подстановки пропущенного вспомогательного глагола, отрицательной частицы или окончания, умение определять порядок слов в предложении, задавать вопросы и др. Среди метапредметных УУД можно выделить следующие. Личностные УУД: формирование ответственного отношения к учению, готовности к саморазвитию и самообразованию; формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками; формирование устойчивой учебно-познавательной мотивации и интереса к учению. Регулятивные УУД: осуществление регулятивных действий самонаблюдения, самоконтроля, самооценки в процессе коммуникативной деятельности на иностранном языке; самостоятельно ставить новые учебные цели и задачи; адекватно оценивать свои возможности достижения поставленной цели. Коммуникативные УУД: организация и планирование учебного сотрудничества с учителем и сверстниками; использование адекватных языковых средств для отображения своих чувств, мыслей, мотивов и потребностей; построение устных высказываний, в соответствии с поставленной коммуникативной задачей; учитывать разные мнения и интересы и обосновывать собственную позицию; брать на себя инициативу в организации совместного действия; вступать в диалог, а также участвовать в коллективном обсуждении проблемы. Познавательные УУД: построение логических рассуждений, включающих установление причинно-следственных связей.

Показателем эффективности применения интерактивного приложения «The Present Continuous tense for young learners» является не только повышение интереса учащихся к обучению вообще и к английскому языку в частности, но и повышение успеваемости учащихся по теме.

Нами была проведена диагностика учащихся по теме «The Present Continuous tense». В качестве диагностического инструментария нами был взят грамматический тест и критерии оценивания для учащихся 2 класса по теме «The present continuous tense», разработанные методическим объединением учителей английского языка. Текст грамматического теста и критерии оценивания представлены в приложении 1. Нами была проведена диагностическая работа в двух группах учащихся вторых классов. В диагностике приняли участие 29 учащихся вторых классов: 15 учащихся 2 А класса и 14 учащихся 2 Б класса. Следует отметить, что принимали участие в диагностике лишь те учащиеся, чьи родители дали свое письменное согласие на участие в диагностировании. Чтобы обеспечить анонимность участники вместо имен использовали псевдонимы. Диагностическая работа была проведена с учетом всех этических норм и прав участников, которые могли отказаться и выйти из диагностирования в любой момент.

Диагностика проводилась в два этапа: входная диагностика, проводимая в начале изучения грамматического блока по теме «The Present Continuous tense», после нескольких

ознакомительных уроков и итоговая диагностика, проводимая по завершению изучения грамматического времени «The Present Continuous tense». Цель входной диагностической работы заключалась в диагностировании степени сформированности грамматических навыков учащихся вторых классов по теме «The present continuous tense». Результаты входной диагностической работы представлены в таблицах 1,2 и диаграммах 1,2.

Таблица 1. Результаты входной диагностической работы учащихся 2 А класса.

Nick ученика	№ 1					№2					Итого	Оценка
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
АртКС	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	3	2
БычМ	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	4	3
КрылД	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	3	2
ИваР	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	2	2
ИваАл	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	4	3
ЕмеД	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	2
ВаД	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	4	3
КазачА	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	3	2
МетК	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	7	4
ХыдМ	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	3	2
ИллеР	1	1	0	0	1	1	0	1	2	1	8	4
МитА	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	5	3
КрыжВ	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2	2
ДяФ	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	5	3
АбрН	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	5	3

Диаграмма 1. Результаты входной диагностической работы учащихся 2 А класса.



Таблица 2. Результаты входной диагностической работы учащихся 2 Б класса.

Nick ученика	№ 1					№2					Итого	Оценка
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
РезЕ	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	3	2

ПалИ	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	3	2
ПучВ	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	4	3
СамВ	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	5	3
СергС	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	5	3
СолМ	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	3	2
СтрашА	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	4	3
ТерО	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	3	2
ТолА	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	4	3
ТрапА	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	2	2
ЦветИ	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	5	3
ШарД	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	2	2
ШушД	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	7	4
ЯнкА	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	5	3

Диаграмма 2. Результаты входной диагностической работы учащихся 2 Б класса.



Цель серии уроков, проводившихся с использованием интерактивного приложения «The Present Continuous tense for young learners» заключалась в развитии грамматических навыков учащихся контрольной группы (2 А класса) по теме «The Present Continuous tense» с использованием разработанного приложения для интерактивной доски. В соответствии с рабочей программой тема «The Present Continuous tense» изучается в конце учебного года, на данную тему согласно программе отводится от 4 до 6 уроков. Изучение грамматики является достаточно сложным компонентом овладения иностранным языком для младших школьников. Выполнение грамматических упражнений представляется учащимся скучным, неинтересным занятием, в то время, как выполнение тех же упражнений в интерактивном формате привлекает учащихся. Следует упомянуть, что согласно методике раннего обучения, иностранному языку обучение грамматике иностранного языка происходит в 4 этапа: представление грамматического материала в контексте, краткое объяснение с помощью визуальных средств, тренировка грамматических навыков, использование изученного грамматического материала в реальном общении. Необходимо отметить, что интерактивная доска ввиду технических особенностей не может в полной мере организовать реальное общение. С учащимися обеих групп было проведено 3 урока,

посвященных изучению грамматической темы «The Present Continuous tense». В группе учащихся 2 «Б» класса изучение темы проходило с помощью всех разработок, входящих в состав УМК «Spotlight», в группе учащихся 2 «А» класса изучение темы проходило с использованием интерактивного приложения «The Present Continuous tense for young learners». Конспект одного из проведенных занятий с использованием приложения содержится в приложении 2.

Цель итоговой диагностической работы заключалась в определении эффективности применения приложения для интерактивной доски «The Present Continuous tense for young learners» для развития грамматических навыков младших школьников. Итоговая диагностическая работа проводилась также в двух группах учащихся вторых классов. В качестве диагностического инструментария был использован грамматический тест по теме «The present continuous tense». Текст грамматического теста и критерии оценивания представлены в приложении 1. Результаты итоговой диагностической работы представлены в таблицах 3,4 и диаграммах 3,4.

Таблица 3. Результаты итоговой диагностической работы учащихся 2 А класса.

Nick ученика	№ 1					№2					Итого	Оценка
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
АртКС	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	5	3
БычМ	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8	4
КрылД	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	6	3
ИваР	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	3	2
ИваАл	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8	4
ЕмеД	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	7	3
ВаД	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	5	3
КазачА	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	7	3
МетК	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	4
ХыдМ	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	6	3
ИллеР	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	11	5
МитА	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	6	3
КрыжВ	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8	4
ДяФ	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8	4
АбрН	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	6	3

Диаграмма 3. Результаты итоговой диагностической работы учащихся 2 А класса.

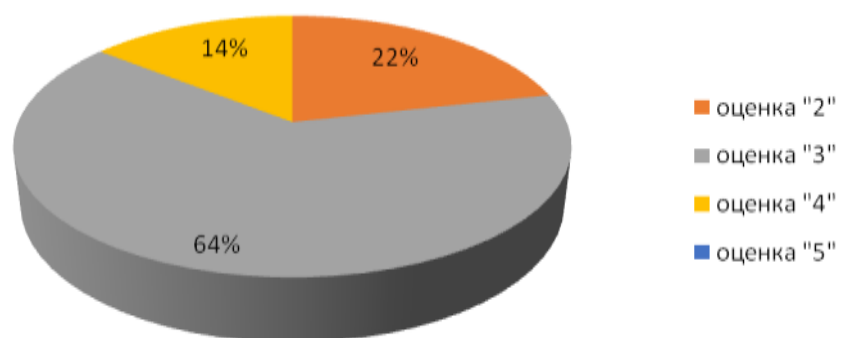


Таблица 4. Результаты итоговой диагностической работы учащихся 2 Б класса.

Nick ученика	№ 1					№2					Итого	Оценка
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
РезЕ	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	5	3
ПалИ	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	4	3
ПучВ	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	4	3
СамВ	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8	4
СергС	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	5	3
СолМ	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	3	2
СтрашА	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	3	2
ТерО	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	6	3
ТолА	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	5	3
ТрапА	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	4	3
ЦветИ	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	6	3
ШарД	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	3	2
ШушД	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8	4
ЯнкА	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	7	3

Диаграмма 4. Результаты итоговой диагностической работы учащихся 2 Б класса.

Результаты итоговой диагностической работы учащихся 2 Б класса



Глоссарий

Виджет – небольшой графический элемент, мини-программа, устанавливаемая на рабочий стол компьютера, сайт или программное обеспечение.

Интерактивная доска - интерактивный инструмент, позволяющий работать непосредственно на интерактивной доске с заранее подготовленным визуальным рядом информации.

Интерактивное обучение - это форма организации познавательной деятельности, основанная на взаимодействии в процессе многосторонней коммуникации, в том числе на диалоговых формах взаимодействия участников образовательного процесса, прежде всего самих обучающихся, когда «все обучают каждого и каждый обучает всех». Ученик и учитель являются равноправными субъектами обучения.

Интерактивное приложение «The Present Continuous tense for young learners» (Настоящее продолженное время) – авторский визуальный электронный ресурс, созданный на основе ПО «Easiteach», предназначенный для изучения наиболее трудной для понимания младшими школьниками видо - временной формы, используемой для описания действий, которые происходят момент речи, в данный момент.

Приложение – компьютерная программа, предназначенная для получения, обработки информации и выполнения определенных задач с информацией, рассчитанная на непосредственное взаимодействие с пользователем.

Программное обеспечение – компьютерные программы, процедуры и, возможно, соответствующая документация и данные, относящиеся к функционированию компьютерной системы. (FCD ISO/IEC 24765. Systems and Software Engineering Vocabulary)

Программное обеспечение «Easiteach» - функциональное программное обеспечение для сферы образования, включает в себя богатую коллекцию ресурсов, предназначенных для создания учебных материалов и презентации мотивационных интерактивных уроков. Программа легко взаимодействует с Интернет-ресурсами, видео и аудио материалами, которые можно или создавать самим и вставлять в урок, или использовать готовые композиции.

Электронное методическое приложение – методическое приложение, представленное в электронном виде в форме файлов любого формата, на любом электронном носителе.

Список используемой литературы:

1. Гальскова Н. Д., Гез Н. И. (2006) Теория обучения иностранным языкам. Москва, М.: Академия.
2. Гез Н. И., Ляховицкий М. В., Миролубов А. А., Шатилов С. Ф. (1982) Методика обучения английскому языку в средней школе. Москва, М.: Высшая школа.
3. Иванова Л. Н. (2011) Обучение английскому языку младших школьников. Санкт-Петербург, СПб.: Книжный дом.
4. Мильруд Р. П. (2005) Методика обучения английскому языку. Москва, М.: Дрофа.
5. Шатилов С. Ф. (1986) Методика обучения немецкому языку в средней школе. Москва, М.: Просвещение.
6. Руководство по эксплуатации интерактивных досок, Returnstar Interactive Technology Group Co., Ltd., 2013.

References:

1. Chomsky, N. (1965) Aspects of the Theory of Syntax. Massachusetts: The M.I.T. press.
2. Harmer, J. 1987. Teaching and learning grammar. London: Longman
3. Scrivener, J. 2003. Teaching grammar. Oxford: Oxford University Press
4. Systems and Software Engineering Vocabulary, pub. by ISO/IEC/ IEEE, International standard (2011), Switzerland (Reference number ISO/IEC/IEEE 24765:2010(E))
5. Thornbury, S. 2004. How to teach grammar. Harlow: Pearson Education Limited.
6. Ur, P. (2006) *Grammar practice activities: a practical guide for teachers*. Scott Thornbury (Ed.). Cambridge: Cambridge University Press (CUP).
7. Chris Preston & Lee Mowbray (2008) Use of smart boards for teaching, learning and assessment in kindergarten science. Teaching science, volume 54, number 2, 50-53.
8. Schmid, Euline Cutrim, Whyte, Shona (2014) Teaching Languages with Technology (ed.). London, New Delhi, New York, Sydney: Bloomsbury.
9. Hassankiadeh M. A. G., Hassankiadeh S. M. G. (2013) Smart boards in language classes. *International Journal of Language and Linguistic*, 1 (4-1), 48-52.
10. Al-Saleem, B., A. (2012) The interactive whiteboard in English as a foreign language classroom. *European Scientific Journal*, 8(3), 126-134.

Интернет-источники:

1. http://www.oxforddictionaries.com/definition/american_english/software (17.10.2016)
2. <http://www.easiteach.com/eng/keyfeatures/index.htm> (3.11.2016)

Приложение 1.

Тест по теме “The Present Continuous tense”

для учащихся 2 класса

Вставь пропущенный глагол to be (am, is, are). (0-5 баллов: по 1 баллу за предложение)

1. He ____ crying.
2. We _____ sitting.
3. Dad ____ playing football.
4. My sisters ____ cleaning the flat.
5. I ____ learning the words.

Исправь ошибки или измени порядок слов, где необходимо. (0-6 баллов: по 1 баллу за каждое исправление)

1. The cockerel is singing?
2. Nick is have breakfast now.
3. The frogs are jumping in the sun?
4. The pupils is read the book now. *(max – 2 балла)
5. I am look at the picture.

Перевод баллов в оценочную систему

Кол-во баллов	0 – 3 балла	4 – 7 баллов	8– 10 баллов	11 баллов
Оценка	2	3	4	5

Приложение 2.

Занятие 1. Конспект урока английского языка во 2 классе.

Тема: (Модуль «My Holidays»)
The Present Continuous tense.

Цели урока:

1. Познакомить учащихся с грамматическим правилом The Present Continuous tense: строение утвердительных предложений от 1го лица (местоимение I);
2. Развивать познавательные, регулятивные, коммуникативные универсальные умения и действия учащихся;
3. Продолжить работу по формированию уважительного отношения друг к другу, воспитанию культуры речи, формированию нравственного развития личности.

Оборудование урока:

- учебники,
- приложение для интерактивной доски «The present continuous tense».
- карточки красного, жёлтого и зелёного цвета.

Система оценивания: самоконтроль и самооценка ученика.

Применяемые технологии: дифференцированное обучение, работа в парах, проблемно-диалоговое обучение.

Учебник: Н.И. Быкова, Д. Дули, М.Д. Пospelова, В. Эванс. «Spotlight 2. Английский в фокусе»

Ход урока

Действия учителя	Действия учеников
I. Оргмомент.	
- Good morning students. I am glad to see you. How are you? Учитель здоровается с учениками и спрашивает, как у них дела. I see, most of you are ready for the lesson.	Ученики здороваются с учителем и отвечают на вопрос.
II. Подготовительный этап к постановке цели. Постановка цели урока.	
1. Речевая разминка – игра с мячиком. The teacher: What can you do? (Учитель кидает мяч одному из учеников). * Если ученик затрудняется, не может придумать, что он умеет делать, учитель показывает движения.	Ученик отвечает «I can run!» (sing/ jump/ dance & etc.), кидает мяч следующему и задает вопрос «What about you?», учащийся отвечает на вопрос, кидает мяч следующему ученику и т.д. Игра продолжается до тех пор, пока все ученики не будут вовлечены в игру.
2. Итак, посмотрите, вы только что замечательно играли в игру и	Ученики смотрят мультимедиа из приложения

<p>вспомнили много глаголов. Мы узнали кто из вас что умеет делать, теперь давайте посмотрим мультфильм и узнаем, что делают герои мультика.</p> <p>Учитель обращает внимание учеников, что герои мультфильма говорили в новом для них времени и предлагает отправиться с главным героем в страну «The Present Continuous tense». Пишет название темы урока на доске.</p> <p>Учитель открывает в приложении «карту местности» страны «The Present Continuous tense».</p> <p><i>Примечание: При работе с учениками 2го класса тема урока обычно обсуждается на русском языке.</i></p>	<p>для интерактивной доски.</p> <p>Учащиеся вместе с учителем рассматривают и обсуждают карту. (Сколько домиков на карте? Как называются домики? Что есть на участке каждого домика (сад, пруд, сенник) и что они обозначают?)</p>
<p>III. Открытие нового знания.</p>	
<p>Now, please, look at the house “AM”, let’s go there!</p> <p>Учитель открывает в приложении домик “AM”, где графически представлено грамматическое правило употребления вспомогательного глагола am во времени The Present Continuous tense в утвердительной форме.</p>	<p>Ученики внимательно смотрят на слайд, затем отвечают на вопросы учителя (что обозначает круг, прямая, квадрат?) и выдвигают правило.</p>
<p>IV. Закрепление новых знаний.</p>	
<p>1. Отработка грамматического материала в письменной речи.</p> <p>Now, let's go to the garden AM and do the task.</p> <p>Учитель открывает задания 1 и 2 («сад AM») в интерактивном приложении, при необходимости объясняет, что необходимо сделать.</p> <p>Very good! Now, open, please, your student’s</p>	<p>Ученики выполняют задания 1 и 2 в интерактивном приложении, проверяют друг друга. Находят в тексте песни на стр.</p>

<p>books on page 105. Here is our song, please, find here the structure “ I am ...ing”.</p> <p>Учитель просит учеников после выполнения упражнений поменяться учебниками с соседом по парте. Учитель говорит правильные варианты ответов.</p>	<p>105 учебника изученную конструкцию и подчеркивают ее.</p> <p>Проверяют задание у соседа по парте, слушая ответы учителя.</p>
<p>2. Игровая пауза.</p> <p>Students please, stand up! Let’s sing the song and dance.</p> <p>Учитель включает аудиозапись песни, показывает ученикам движения и подпевает.</p>	<p>Ученики поют выученную на предыдущих уроках песню и сопровождают ее движениями.</p>
<p>3. In order to remember this rule better, let’s draw the structure.</p> <p>Для того, чтобы учащимся проще было запомнить правило, ученики вместе с учителем вспоминают обозначения конструкции времени The Present Continuous Tense, учитель рисует конструкцию на доске, сопровождая каждое обозначение объяснением его значения.</p>	<p>Учащиеся рисуют конструкцию у себя в тетрадях. Схема дома остаётся на доске для запоминания правила учащимися.</p>
<p>V. Подведение итогов урока.</p>	
<p>1. Now, please, analyze your work and choose a card according to your work at the lesson.</p> <p>Учитель просит учеников достать свои карточки 3х цветов, проанализировать свою работу на уроке и понимание нового правила.</p> <p>(Примерное описание цветов:</p> <ul style="list-style-type: none"> - зелёный: всё понятно, работал хорошо, старался, - жёлтый: правило понял, но иногда отвлекался на уроке, был не внимательным, - красный – есть над чем работать). 	<p>Ученики анализируют свою работу на уроке, как они поняли правило и выбирают соответствующую карточку.</p>
<p>2. Look at the board. Today at our lesson we have discussed Present Continuous.</p>	

<p>Учитель ещё раз обращает внимание учеников, что они сделали на уроке.</p> <p>Open your diaries, write down your home task.</p> <p>Домашнее задание:</p> <p>Написать 5 предложений, согласно зарисованной в тетради конструкции на изученное правило.</p>	<p>Обучающиеся записывают домашнее задание в дневник, слушают объяснения учителя по особенностям выполнения домашнего задания.</p>
--	--