Методическая разработка учителя иностранного языка

1 Пересыпкинского филиала МБОУ 2-Гавриловской сош

Витютневой Ольги Егоровны

**Применение цифровых образовательных ресурсов на уроках английского языка с целью повышения мотивации к изучению предмета.**

**Аннотация**

Использование цифровых образовательных ресурсов в преподавании английского языка являет­ся одним из важнейших аспектов совершенство­вания и оптимизации учебного процесса, обога­щения арсенала методических средств и приемов, позволяющих разнообразить формы работы и сделать урок интересным и запоминающимся для учащихся.

Необходимым условием качественного сов­ременного образования сегодня является гар­моничное сочетание традиционного обучения с использованием передовых технологий. Образовательные  цифровые технологии открывают принципиально новые методические подходы в системе общего образования, ведь использование мультимедийной наглядности на уроках помогает и учителю в преподавании предмета и ученику в освоении предмета. Использование мультимедиа позволяет учащемуся самому решать, как изучать материалы, как применять интерактивные возможности приложения, и как реализовать совместную работу со своими одноклассниками. Таким образом, учащийся становится активным участником образовательного процесса. Использование качественных мультимедиа-средств позволяет сделать процесс обучения гибким по отношению к социальным и культурным различиям между учащимися, их индивидуальным стилям и темпам обучения, их интересам.

**2. Содержание**

В отличие от традиционных методик, где учитель привык давать и требовать определенные знания, при использовании интерактивных форм обучения ученик сам становится главной действующей фигурой и сам открывает путь к усвоению знаний. Учитель выступает в этой ситуации активным помощником, и его главная функция – организация и стимулирование учебного процесса.

Ни для кого не является секретом, что большинство учащихся свое свободное от школы время проводят в сети Интернет. Виртуальная жизнь, которую проживают наши дети, становится их реальностью. И если несколько лет назад Интернет ассоциировался у них только с социальными сетями, то сегодня наши дети стали больше интересоваться возможностями получения образования в сети. Пришло время цифровых технологий в школе. Мы должны давать знания не только по своему предмету, но и учить детей жить в меняющемся мире, думать о технических и социальных новациях. Одной из таких новаций считаю использование цифровых инструментов, образовательных платформ в образовательном процессе.

**Цель работы**: описание методики использования цифровых информационных средств обучения

Образовательные  цифровые технологии открывают принципиально новые методические подходы в системе общего образования, ведь использование мультимедийной наглядности на уроках помогает и учителю в преподавании предмета и ученику в освоении предмета.

Применение средств мультимедиа в обучении позволяет:

- решить задачи гуманизации образования;

- повысить эффективность учебного процесса;

- развить личностные качества обучаемых (обученность, обучаемость, способность к самообразованию, самовоспитанию, самообучению, саморазвитию, творческие способности, умение применять полученные знания на практике, познавательный интерес, отношение к труду);

- учесть субъективный опыт обучаемого, его индивидуальные особенности; осуществить самостоятельную учебную деятельность, в ходе которой обучаемый самообучается и саморазвивается;

- привить обучаемому навыки работы с современными технологиями, что способствует его адаптации к быстро изменяющимся социальным условиям для успешной реализации своих профессиональных задач;

-сделать уроки эмоциональными и запоминаю­щимися;

-реализовать индивидуальный подход;

-усилить самостоятельность школьников;

- изменить характер взаимодействия учителя и ученика;

- объективно оценивать знания учащихся.

**3.Основная часть**

Главной целью обучения иностранным языкам в школе является развитие коммуникативной компетенции, развитие личности ребенка, желающей и способной к участию в межкультурном общении на иностранном языке и в дальнейшем способной к самосовершенствованию. Но качество достижения цели зависит прежде всего от мотивации. Именно мотивация вызывает целенаправленную активность, определяет выбор средств и приемов, их упорядочение для достижения цели. Когда школьники приступают к занятиям иностранным языком, ни один учитель не может пожаловаться на отсутствие у них интереса к предмету, но уже к 4 классу интерес ослабевает. Проведённое в начале работы анкетирование во 2 классе показало, что мотивация к изучению английского языка достаточно высокая - 73%, и в то же время к концу 4 -го класса она снизилась до 51%.

Меня заинтересовала проблема повышения познавательной активности у учащихся, и как следствие этого увеличение мотивации к изучению английского языка. Одним из важнейших стимулов, влияющих на формирование мотивов, по моему мнению, является использование цифровых образовательных ресурсов . Современный учитель должен уметь создать условия для практического овладения языком для каждого учащегося, выбрать такие методы обучения, которые позволили бы каждому ученику проявить свою активность, своё творчество, а также активизировать познавательную деятельность учащегося в процессе обучения иностранным языкам. При традиционных методах ведения урока главным носителем информации для ученика, как мы знаем, выступает учитель. Он требует от ученика концентрации внимания, сосредоточенности, напряжения памяти. Не каждый ученик способен работать в таком режиме. Психологические особенности характера, тип восприятия ребенка становятся причиной «неуспешности» школьника. При этом современные требования к уровню образованности не позволяют снизить объем информации, необходимой для усвоения учеником на уроке. Поэтому можно сделать один вывод – необходимо проводить уроки с применением новых информационных технологий. Однако, хочется сказать, что внедрение в учебный процесс использования мультимедийных программ вовсе не должно исключать традиционные методы обучения, а гармонично сочетаться.

Практически любой учитель при желании может использовать мультимедийные пособия или создать свои электронные презентации (именно по той теме, которая необходима на уроке), а также создавать тесты для своих уроков (именно с теми вопросами, которые необходимы учителю). Мультимедийность облегчает процесс запоминания, позволяет сделать урок более интересным и динамичным, “погрузить” ученика в языковую атмосферу , создать иллюзию соприсутствия, сопереживания. Например, мультимедиа-играсущественно повышает познавательный интерес учащихся. Игра – универсальное средство, помогающее учителю иностранного языка превратить достаточно сложный процесс обучения в увлекательное и любимое учащимися занятие. Игра способствует развитию творческих способностей, личностного творческого потенциала, поднимает самооценку, развивает умение принимать самостоятельные решения. С помощью игры можно развивать память, внимание, восприятие, осваивать новые умения, развивать навыки и просто повеселиться и отдохнуть. Игра – это активный способ достичь многих образовательных целей, она помогает отработать у детей целый ряд приёмов, направленных на концентрацию внимания: дух соревнования заставляет тренировать себя, быть более внимательными и собранными. Игры также служат формой контроля знаний учащихся, повторения и обобщения изученного материала, формируют положительное отношение к изучению английского языка. Форма и содержание игры зависит от возрастных особенностей учащихся и от темы урока.

Работа в режиме online  стимулирует познавательный интерес учащихся. Для них открывается новый мир иностранного языка, когда знание одного значения слова уже недостаточно для понимания текста, статьи. С помощью современных компьютерных программ учащиеся испытывают настоящее погружение в живую речь, получают множество возможностей для изучения и запоминания новых слов и речевых оборотов, а также для развития речевых навыков.

Наиболее доступным из мультимедийных средств следует признать электронный учебник. Электронный учебник – это учебное издание в электронном виде, которое содержит структурированный и систематизированный материал, используемый учащимися в учебном процессе для освоения новых знаний и умений; оно характеризуется логичностью изложения, высоким техническим оснащением и высоким уровнем художественного исполнения. Электронный учебник имеет ряд преимуществ по сравнению с печатным аналогом: простота и удобство обращения; возможность обновления ресурса электронного учебника; автоматизация учебного процесса и увеличение скорости предоставления образовательной услуги; полнота передаваемой информации.

Для организации доступности, формирования у учащихся более прочных знаний по той или иной тематике предъявление учебной информации должно удовлетворять требованию избыточности учебной информации. Эмоциональное возбуждение, которое испытывают учащиеся при работе с мультимедийными системами, активизирует процессы восприятия, внимания, осмысления, запоминания. Именно такая направленность организации обучения создает благоприятные условия для активной, творческой и продуктивной деятельности учащихся, стимулирует речемыслительную активность и существенно повышает результативность всего учебного процесса.

Использование цифровых образовательных ресурсов на уроках – это требование сегодняшнего дня, с одной стороны, и огромная помощь в работе учителя, с другой. Несмотря на то, что требуется больше времени на подготовку к уроку, результат превосходит ожидания.

 Считаю, что с помощью ЦОР можно на уроках наглядно применять теорию на практике, а учитывая уровень языковой подготовки учащихся, можно реализовать принцип дифференцированного подхода в обучении иностранному языку. Центром деятельности на таком уроке становится ученик, который, исходя из своих индивидуальных способностей и интересов, выстраивает процесс познания. Учитель же выступает в роли помощника, консультанта, поощряющего оригинальные находки, стимулирующего активность, инициативу, самостоятельность.

Как показывают исследования, страх ошибки яв­ляется одним из самых мощных барьеров на пути становления творческих способностей. Поэтому использование ЦОР на уроках английского языка исключает такую возможность: компьютер не ру­гает ребенка за неудачу и не проявляет негативные эмоции, а исправляет ошибки и хвалит за успешно [выполненную работу](https://pandia.ru/text/category/vipolnenie_rabot/), тем самым не нарушая лич­ностного [развития ребенка](https://pandia.ru/text/category/razvitie_rebenka/) и стимулируя мотивацию изучения английского языка. Использование ЦОР в учебной и [внеурочной деятельности](https://pandia.ru/text/category/vneurochnaya_deyatelmznostmz/) помогает пре­одолевать трудности в обучении и самоутверждении учащихся, поскольку позволяет им раскрывать свои возможности и способности. Внеурочная работа увеличивает пространство, в котором школьники могут развивать свою творческую и познавательную активность, реализовывать свои лучшие личност­ные качества, т. е. демонстрировать те способности, которые зачастую остаются невостребованными на уроках. Все это создает благоприятный фон для до­стижения успеха, что, в свою очередь, положительно влияет и на учебную деятельность.

Какие же цифровые сервисы и платформы мы активно внедряем в наш образовательный процесс? **Российская электронная школа** **(РЭШ**)- это государственная образовательная платформа. Здесь даны интерактивные уроки по всему школьному курсу с 1 по 11 класс по всем предметам . Уроки строятся на основе специально разработанных авторских программ, они полностью соответствуют федеральным государственным образовательным стандартам (ФГОС) и примерной основной образовательной программе общего образования. Упражнения и проверочные задания в уроках даны по типу экзаменационных тестов и могут быть использованы для подготовки к государственной итоговой аттестации в форме ОГЭ и ЕГЭ. В «Российской электронной школе» можно учиться постоянно, а можно заглянуть, чтобы повторить пропущенную тему или разобраться со сложным и непонятым материалом. Это отличная возможность для учителей подобрать к своим урокам разнообразные дополнительные материалы

**LECTA** — лидирующая российская цифровая образовательная платформа для образовательных организаций, педагогов и обучающихся. Сочетает в себе возможности использования электронных форм учебников и сервисы, направленные на отработку практических навыков и умений обучающихся, облегчение труда и повышение квалификации педагогов. Одно из преимуществ сервиса – это наличие готовых материалов: к конкретным учебникам или к любому учебно-методическому комплексу. Благодаря сервису можно создавать свои планы уроков (технологические карты) и презентации к урокам, редактировать их. Это конструкторы, которые позволяют облегчить работу учителя, ускорить процесс планирования урока и подготовки педагога к занятиям. Сервис включает такие объекты, как тренажеры и даже кроссворды, а также схемы, таблицы, различные фотографии, иллюстрации, озвученные слайд-шоу, 3D-изображения. Одним из главных продуктов данного сервиса является широкий спектр электронных учебников, которые содержат видео, мультимедийные элементы, тренажеры, интерактивные ссылки, которые позволяют делать процесс обучения познавательным и увлекательным

Продукты, представленные на сервисе «Классная работа» позволяют существенно сократить время учителя на подготовку к урокам и составлению учебных заданий. Вместе с тем необходимо отметить, что электронный учебник – это всего лишь инструмент в руках учителя, который побуждает детей чувствовать, мыслить и творить.

В дополнение к сервису «Классная работа» разработан и запущен сервис «Контрольная работа», на котором представлены готовые контрольные, тренировочные и проверочные задания разного уровня сложности с ключами для учителя (которые можно выполнить в электронном виде на интерактивной доске, устройстве ученика или в распечатанном виде) и автоматизированной проверкой правильности выполненных заданий и анализом результатов. Этот сервис демонстрирует свою эффективность при подготовке к всероссийским проверочным работам в школе, формируя задания базового и повышенного уровней. Система перемешивает варианты заданий, предотвращая списывание учащихся. Тренажер разработан LECTA совместно с Электронной школой Знаника и является полностью бесплатным.

Социальный сервис **Wizer.me** , создающий инновационные образовательные ресурсы для уроков в открытой информационно- образовательной среде. Wizer может использоваться педагогами для создания ресурсов с целью реализации технологий «перевернутого» урока, формирующего оценивания, смешанного обучения (интерактивных рабочих листов для практической работы или домашних заданий, бланков для итоговой оценки, анкет и форм обратной связи).

**Проект Н5Р**  предназначен для создания разнообразного интерактивного контента: презентаций, видео, лент времени, интерактивных плакатов, упражнений, опросов и игр. Пользователи могут создавать интерактивный контент на сервисах проекта Moodle и затем использовать его на страницах сайтов или блогов. Система ориентирована, в первую очередь, на организацию взаимодействия между учителем и учениками, хотя она также подходит для организации традиционных дистанционных курсов, а также для поддержки очного обучения. C помощью сервиса можно подготовить интересный учебный интерактивный материал. Созданные в сервисе работы можно встроить на страницу сайта или блога и поделиться им в социальных сетях (Twitter, Facebook), также можно получить прямую ссылку на созданную работу. В основном создание контента в H5P осуществляется путем заполнения разнообразных форм. Использование электронного учебно-методического комплекса дает возможность добиться высокого уровня наглядности изучаемого материала. Процесс обучения становится более эффективным, дает новые современные возможности в освоении материала и получении профессиональных знаний и навыков. H5P- сервис очень многообразен и даёт возможность преподавателю создать собственные интерактивные ресурсы для урока.

**StoryJumper** - сервис нравится всем, кто связан с детьми. Не секрет, что наглядность – важный элемент в развитии и обучении ребенка. StoryJumper – удобный инструмент, который поможет вам писать и иллюстрировать рассказы, создавать свои собственные книги, хранить важную информацию, применяя набор интуитивно понятных встроенных инструментов. Вы можете использовать имеющиеся фотографии и графический арт из базы данных StoryJumper или загружать собственные снимки в качестве фона для сцены и графические арты для большей индивидуализации истории. Это сайт, который позволяет не только учителям, но и самим ученикам создавать свои собственные книги.

 Моим ученикам очень нравится работать на сервисе **LearningApps.org.** Платформа LearningApps.org позволяет удобно и легко создавать электронные интерактивные упражнения. При желании любой учитель, имеющий самые минимальные навыки работы с ИКТ, может создать свой ресурс – небольшое упражнение для объяснения нового материала, для закрепления, тренинга, контроля.

Работа с виртуальной доской **Padlet**. Работа в виртуальном пространстве, в котором учащиеся или группа учащихся будут получать образовательные материалы в электронной форме, дает неоспоримое преимущество. Обучение становится намного эффективнее, особенно если к каким-либо текстовым материалам прикреплены презентации, изображения, аудио-, видеоматериалы, которые не могут не остаться в памяти слушателя. При этом сам ученик может готовить и размещать свои работы в аналогичной форме, знакомиться с работами других, иметь возможность участвовать в различных проектах.

**Kahoot** – образовательная платформа, основанная на играх и вопросах. С помощью этого инструмента учителя могут создавать анкеты, викторины, дискуссии или опросы, которые дополняют уроки в классе. Приложение позволяет создавать презентации, тесты, организовать сотрудничество и совместную деятельность на уроке. Kahoot способствует обучению на основе игр, что повышает вовлеченность учащихся и создает динамичную, социальную и веселую образовательную среду. Сервис обеспечивает учителя возможностью создавать и применять игровые элементы в классе, чтобы привлечь внимание учащихся. Материал проектируется таким образом, что ученики отвечают на вопросы во время игры. Учащиеся могут просматривать презентации на общем экране или используют собственные смартфоны, планшеты или ноутбуки. С помощью вопросов можно не только проверить знания учеников по изученной теме, но и немного «освежить» занятие веселой игрой, добавив элемент соревновательности, а звуковые эффекты очень нравятся детям.

**Online Test Pad** – бесплатный универсальный и простой конструктор, с помощью которого можно создать различные тесты, задания, задачи, кроссворды, сканворды опросы, логические игры, диалоги. Конструктор доступен на русском языке. Используется данный сервис для сбора и систематизации информации или же как цифровой инструмент формирующего и итогового оценивания.

**Ментальные карты** являются графическим представлением информации, которое передает отношения между отдельными идеями и концепциями. Независимо от того, насколько сложным является предмет, интеллект-карта помогает увидеть общую картину. Онлайн-карты позволяют проводить совместную работу. Например, мозговой штурм с командой в режиме реального времени. Причем место расположения всех членов команды не имеет значения. Перечисленные ниже инструменты предлагают бесплатный и платный пакеты услуг. Mindmeister – позволяет делиться ментальными картами с любым количеством учеников или коллег, сотрудничать с ними в реальном времени. Независимо от места расположения, все члены команды мгновенно увидят изменения, сделанные в ментальной карте. Члены команды могут комментировать темы, голосовать за идеи или обсуждать изменения во встроенном чате. Важный результат совместной работы – это визуализация идей и возможность донести их до остальных. С помощью встроенного в MindMeister режима презентаций есть возможность преобразовать ментальные карты в динамичные слайд-шоу, вставить презентацию на сайт или транслировать ее в режиме реального времени своим коллегам.

**Google Classroom** – многофункциональное, комплексное, бесплатное решение для создания виртуальных классов, распределения задач и домашних заданий, общения с классом и, как правило, для поддержания организованности в классе и вне его. Пользователь, имеющий учетную запись Gmail, может использовать это приложение и весь комплекс инструментов Google. Система позволяет организовать онлайн-обучение в классе, ученики могут задавать вопросы и получать ответы от своих учителей и одноклассников. Систему удобно использовать для организации смешанного обучения.

С прошлого года в связи с дистанционным обучением мы стали активно работать на платформе МЭО. МЭО позволяет сделать современный урок не просто познавательным, а интерактивным и увлекательным для каждого ребенка, построить индивидуальный образовательный маршрут на один или несколько уроков для отдельного ученика, повысить внутреннюю мотивацию обучающегося подготовиться к ВПР, ЕГЭ и т.д.
Задания из «Библиотеки курсов» дают возможность варьировать глубину погружения в учебный материал за счет дополнительных заданий. Система позволяет расширить образовательные возможности учащихся за счет учета их индивидуальных возможностей и потребностей, позволяет персонализировать образование за счет возможности обучения в ускоренном режиме по индивидуальным учебным планам у высокомотивированных и одарённых детей. Также на платформе ЦОК можно работать с аналогичными ресурсами Учи.ру , Фоксфорд, Новый диск.

**4.Заключение**

Мною была проведена опытно-экспериментальная работа «Повышение мотивации изучения иностранного языка путем использования цифровых образовательных технологий в школе»

Проанализировав данные, полученные в результате, были сделаны следующие выводы:

* исходный уровень учебной мотивации учащихся является невысоким и требует повышения;
* мотивы получения знаний подменяются мотивами получения отметки, что требует смещения акцентов с оценки на практическую ценность знаний;
* среди факторов, способных изменить отношение к предмету «Иностранный язык» учащиеся назвали изменение содержания, применение новых ЦОР, изменение форм работы на уроке;
* с целью создания языковой среды для повышения заинтересованности учащихся, нами была подобрана коллекция ЦОР. Все материалы классифицированы тематически;
* ощутимо возрос уровень проявления интереса к содержанию процесса обучения;
* возросла активность школьников на уроке;
* у учащихся появилось чувство удовлетворения от проделанной работы.
* анкетирование, проведённое в 2019 – 2020 учебном году показало, что уровень мотивации к изучению иностранного языка составил:
* 3класс – 73 %; 4 класс – 61 %;
* А в начале 2020– 2021 учебного года было проведено повторное анкетирование. Учащиеся показали хорошие результаты:
* 4 класс – 76 %; 5 класс – 85 %

Что касается результативности, то те ученики, которые систематически работают с компьютерными учебными программами, занимаются проектной деятельностью, повысили свое качество знаний. Учащиеся проявляют устойчивый интерес к изучению английского языка, участвуют в конкурсах и олимпиадах и показывают хорошие результаты.

Принимая во внимание все вышеперечисленное, считаю необходимым использовать цифровые ресурсы в своей деятельности.

Итак, можно сделать вывод: цифровая школа дает каждому безграничные возможности: ребенок сам может выбирать для себя источники знаний. В контексте образования глобализация проявляется в глобальной цифровизации  общества, в необходимости научить подрастающее поколение приобретать, сохранять и творчески применять в жизни любую информацию. Для учителя же применение мультимедийных средств помогает обеспечивает возможность постоянного совершенствования учебных материалов, оперативного контроля за ходом учебного процесса, внедрения новых организационных форм обучения. Внедрение и использование в современном учебном процессе информационных, коммуникационных, мультимедийных технологий становится делом привычным, ни у кого не вызывающим сомнений в целесообразности и неизбежности этого процесса. Применение мультимедиа технологий (цвета, графики, звука, современных средств видеотехники) позволяет моделировать различные ситуации и среды. Игровые компоненты, включенные в мультимедиа программы, активизируют познавательную деятельность обучающихся, и усиливают усвоение материала. При условии систематического использования электронных мультимедиа обучающих программ в учебном процессе в сочетании с традиционными методами обучения и педагогическими инновациями значительно повышается эффективность обучения детей с разноуровневой подготовкой. При этом происходит качественное усиление результата образования вследствие одновременного воздействия нескольких технологий. В рамках методики использования цифровых платформ можно сделать вывод, что использование цифровых инструментов способствует также активизации познавательной деятельности учащихся и повышению инициативности на уроке. Успеваемость школьников заметно возросла после использования перечисленных интерактивных сервисов и программ, следует также отметить, что обучающимся понравилось работать с цифровыми инструментами. С некоторыми из них они были знакомы ранее, остальные технологии оказались для них новыми и более интересными. Особый интерес у обучающихся вызвал тот факт, что при изучении материала использовались разные ИКТ, а также учитывались интересы самих обучающихся при их отборе. Эффективность использования цифровых инструментов на уроках английского бесспорна, однако, изучение и применение ИКТ требует от учителя достаточно много времени, тем не менее полученный результат будет стоить этих усилий.

Отмечая все положительные стороны использования компьютеров, хочется подчеркнуть, что никакие новейшие информационные технологии не смогут заменить на уроке учителя. Пробудить эмоции, заглянуть в душу ребенка может только учитель. Лишь учитель своим личным обаянием и высоким профессионализмом сможет создать на уроке психологически комфортную обстановку. Никто не заменит учащимся учителя в качестве образца для подражания при отработке навыков, нет альтернативы работе в парах и группах на уроке.

Главной и ведущей фигурой на уроке остается учитель, и применение цифровых технологий следует рассматривать как один из эффективных способов организации учебно-воспитательного процесса и на более продвинутом этапе при правильном, разумном и творческом его применении станет необходимым средством для обучения иностранному языку.

**Список литературы:**

1. Бруцкая, Т.А. Включение цифровых инструментов в образовательный процесс / Т.А. Бруцкая // «Академия Интеллектуального Развития»
2. Голованова, Е.В. Цифровые инструменты / Е.В. Голованова – М.: Изд-во Синергия, 2018. – № 9. – С. 60-69
3. Грейдина Н. Л., Миракян З. Х. Как «Профессор Хиггинс» помогает изучить английский язык // Иностранные языки в школе — 2002 № 6 — с. 96
4. Иванова, Е.О. Электронный учебник - предметная информационно-образовательная среда самостоятельной работы учащихся / Е.О. Иванова // Образование и наука. – 2015. – № 5 (124). – C. 118-128.
5. Канаева В. М., Агапова С. Г. Из опыта творческой группы учителей по проблеме: «Компьютеризация учебного процесса в школе» // Иностранные языки в школе — 1992 — № 3–4 — с.86–88
6. Коблова Д. В., Косарева С. А. Электронный учебник как инновационное средство в образовательном процессе // Актуальные задачи педагогики: материалы II Междунар. науч. конф. (г. Чита, июнь 2012 г.). — Чита: Издательство Молодой ученый, 2012. с. 25-28
7. Малюкова Г. Н., Соломахина И. А. «Использование мультимедийных средств в обучении иностранному языку» [Электронный ресурс] - Режим доступа: [http://festival.1september.ru/articles/212523/](https://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Ffestival.1september.ru%2Farticles%2F212523%2F) (дата обращения 25.09.2017).
8. Новичкова А.В., Воскресенская Ю.В. Сторителлинг как современный инструмент управления персоналом // Интернет-журнал «Науковедение». – 2014. – №6 (25) // Науковедение URL: http://naukovedenie.ru/PDF/39EVNpdf (дата обращения: 10.05.17).
9. Пильгун М.А. Тransmedia Storytelling: перспективы развития медиатекста // Электронный научный журнал «Медиаскоп» – 2015. – №3. – URL: http://www.mediascope.ru/1773 (дата обращения: 10.05.2017).
10. Семенова, Ю.И. Использование мультимедийных программ в обучении английскому языку в средней школе / Ю.И. Семенова // Актуальные проблемы современного иноязычного образования. – 2016. – №. 3. – 14с
11. Стариченко Б.Е. Профессиональный стандарт и ИКТ-компетенции педагога // Педагогическое образование в России. Урал. гос. пед. ун-т. Екатеринбург, 2015. № 7. С. 6-15.
12. Соболева А. В. Использование мультимедийных технологий в обучении иностранным языкам // Педагогика: традиции и инновации: материалы IV Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, декабрь 2013 г.). — Челябинск: Два комсомольца, 2013. — С. 119-123. [Электронный ресурс] - Режим доступа: [https://moluch.ru/conf/ped/archive/98/4582/](https://infourok.ru/go.html?href=https%3A%2F%2Fmoluch.ru%2Fconf%2Fped%2Farchive%2F98%2F4582%2F) (дата обращения 25.09.2017).
13. Федоров А.В. Развитие медиакомпетентности и критического мышления студентов педагогического вуза. – М. : МОО ВПП ЮНЕСКО «Информация для всех», 2001. – 616 с.
14. Хабурзания Э. Сторителлинг как инструмент PR [Электронный ресурс. URL: pr-club.com›2010\_06/prlib/26.doc
15. Чугунова А. Обыкновенные истории [Электронный ресурс. URL: <http://hrm.ru/db/hrm/53A3975FC2604A48C32570C000319AA6/category.html>.
16. Эрдниева Э. В. Storytelling как средство формирования коммуникативной компетенции бакалавров гуманитарного профиля // Научные исследования: от теории к практике : материалы III Междунар. науч.-практ. конф. (Чебоксары, 30 апр. 2015 г.) / редкол.: О. Н. Широков [и др.]. – Чебоксары: ЦНС «Интерактив плюс», 2015. – С. 298–300.