

ИНФОРМАЦИОННО-КОММУНИКАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ОБУЧЕНИИ УСТНОЙ И ПИСЬМЕННОЙ РЕЧИ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Современные информационно-коммуникативные технологии (ИКТ) активно интегрируются в сфере обучения различным аспектам английского языка. Наиболее значимым является их потенциал на занятиях по практике устной и письменной речи, где важна интерактивная и адаптивная подача материала. Применение ИКТ может способствовать не только более эффективному усвоению языковых и речевых навыков, но и повышению мотивации у студентов.

В ходе исследования была поставлена цель оценить функциональные возможности и педагогическую целесообразность использования цифровых платформ WordWall, Blooket, Gimkit и Quizizz на занятиях по практике устной и письменной речи английского языка.

Анализ перечисленных ресурсов производился на основе следующих критериев оценки:

- уровень вовлечённости студентов,
- разнообразие заданий,
- наличие аналитики,
- гибкость использования,
- удобство для преподавателя,
- условия использования,
- поддержка импорта/экспорта контента.

1. WordWall. Данная платформа является наиболее популярной и широко используемой. WordWall подходит для следующих задач:

- выполнение как языковых, так и речевых заданий,
- быстрая проверка знаний в игровой форме,
- подготовка домашних заданий,
- организация парной и групповой работы,
- визуализация материала на занятиях.

Одним из главных её преимуществ является большое разнообразие шаблонов, количество которых расширяется с развитием платформы и подходят для задействования на разных этапах занятия: «Найди пару» – на этапе тренировки лексики, «Флэш-карты» – при выводе лексического материала в речь, «Случайное колесо» – на начальном этапе погружения в иноязычную атмосферу или рефлексии в конце занятия. Предоставленные шаблоны отличаются гибкостью, и один и тот же набор данных может быть преобразован в разные игровые форматы, что экономит время при подготовке. Кроме того, на платформе возможен сбор аналитики. Дополнительным удобством является отсутствие необходимости регистрации для студентов. Доступ к материалам предоставляется по автоматически созданной ссылке.

Из недостатков следует отметить ограничения на доступность некоторых шаблонов и количество создаваемых упражнений.

2. Blooket – сервис, который представляет собой викторину тестового формата с вариантами ответа с разнообразными встроенными игровыми режимами (битва, выживание, заработок монет и др.). Платформа подходит для домашнего задания, мотивационного «разогрева» в начале занятия, а также для повторения пройденного лексического материала и контроля.

Blooket обладает рядом преимуществ. Викторины можно создавать, импортируя готовые модули из Quizlet, что значительно экономит время подготовки. Кроме того, открыт доступ к использованию и редактированию задания, созданных другими авторами. Аналогично предыдущему ресурсу для выполнения заданий студентам нет необходимости регистрироваться, а проверка ответов осуществляется автоматически. Допускаются различные формы работы: индивидуальная и групповая. Также студенты могут работать синхронно и в своём темпе.

Из недостатков можно отметить следующие:

- возможность выбора только одного правильного ответа,
- ограничения бесплатной версии в допустимом количестве правильных ответов и в количестве полученной информации при сборе аналитики,
- избыточная геймификация может снижать учебную концентрацию и фокус на содержательной стороне задания,
- отсутствие потенциала для создания речевых или условно-речевых упражнений.

3. Gimkit также предназначена для проведения викторин с элементами геймификации. Студенты отвечают на вопросы и зарабатывают виртуальные деньги, которые могут использовать для покупки «апгрейдов» в рамках игры. Данный игровой компонент способствует поддержанию вовлечённости студентов. Инструмент подходит для создания тренировочных упражнений, направленных на закрепления лексики, проведения повторения, самопроверки. Задания можно выполнять как в аудитории, так и в качестве домашней работы. Дополнительно к преимуществам стоит отнести отсутствие необходимости в регистрации, что обеспечивает мгновенный доступ к материалам на занятии, а также доступ к аналитике. Важным моментом является поддержка импорта модулей из Quizlet и таблиц.

К минусам платформы можно отнести тот факт, что более детальная аналитика доступна только в платной версии. Ограничения бесплатной версии также распространяются на количество доступных игровых режимов. Также из-за высокого уровня геймификации есть риск смещения фокуса с учебной цели. Несмотря на то, что ресурс эффективен в плане тренировки лексики, он не подходит для формирования таких продуктивных навыков, как письмо и говорение.

4. Quizizz – это цифровой-ресурс для создания и проведения интерактивных викторин с вариантами ответов. Данный ресурс предлагает наибольшее количество вариантов использования на занятии. Так как основным форматом активностей является викторина, платформа, аналогично предыду-

щим, подходит для выполнения тренировочных упражнений и проведения диагностики знаний. Кроме того, ресурс предусматривает создание презентаций, куда предлагается внедрить викторины. Благодаря этому Quizizz может быть задействован на разных этапах занятия, таких как «разогрев», введение нового лексического материала, проверка понимания материала, закрепление и рефлексия, а также позволяет размещать задания, направленные на формирование продуктивных навыков.

Дополнительно к преимуществам можно отнести широкий выбор готовых викторин и возможность копировать/редактировать чужие, что значительно сокращает время, затраченное на подготовку к занятию. Викторины поддерживают разные типы вопросов: выбор ответа, ввод, соответствие, голосование. Игры можно запускать в режиме реального времени или подходят в качестве домашнего задания, после выполнения которых предоставляется подробная аналитика, позволяющая отслеживать прогресс студента и его уровень усвоения материала. Сервис отличается гибкостью, позволяя осуществлять импорт материалов из Excel и Google Таблиц, а также интеграцию с Google Classroom при смешанном обучении.

Среди недостатков платформы стоит отметить ограниченный функционал бесплатной версии, касаемо типов вопросов. Кроме того, отдельные студенты отмечали отсутствие соревновательного элемента, способствующему поддержанию уровня вовлечённости и мотивации студентов.

Таким образом, проанализированные платформы обладают значительным потенциалом в преподавании устной и письменной речи. Наиболее применимыми являются WordWall и Quizziz благодаря их более широкому функционалу в отношении гибкой настройки типов заданий. Грамотное применение перечисленных платформ, основанное на педагогической целесообразности и этапе занятия, способствует увеличению вовлечённости студентов и повышению эффективности усвоения материала. Однако необходимо учитывать ограничения каждой платформы и избегать смещения внимания с обучающих задач на развлекательные элементы.