

Гусельникова Елизавета Евгеньевна

студентка

Научный руководитель

Павлушина Вера Алексеевна

канд. пед. наук, доцент

ФГБОУ ВО «Рязанский государственный университет им. С.А. Есенина»

г. Рязань, Рязанская область

**ВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ
ДИДАКТИЧЕСКИХ ИГР В ОБУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ
(НА ПРИМЕРЕ ПЛАТФОРМЫ FLICKTOP)**

Аннотация: в условиях стремительного развития технологий и дигитализации образования применение игровых форматов в учебном процессе набирает все большую популярность. В этом контексте дидактические игры обретают ключевую роль, так как они не только обеспечивают разнообразие в познании нового материала, но и стимулируют навыки командной работы, что особенно актуально при изучении иностранного языка. Автор раскрывает суть геймификации образования и выделяет использование цифровых интерактивных платформ как одно из перспективных направлений. В качестве примера описывается сервис *FlickTop*, приводится обзор карточек, представленных на данном ресурсе. Результатом проведенного исследования стал анализ возможностей платформы *FlickTop*, направленных на оптимизацию деятельности учителя при подготовке уроков английского языка.

Ключевые слова: геймификация образования, обучение английскому языку, интерактивная платформа, *FlickTop*, карточки, задания.

Переход от пассивного усвоения учебного материала к его активному применению в различных ситуациях – с этой задачей каждодневно сталкивается любой преподаватель иностранного языка. Важнейшими требованиями организации учебного процесса являются формирование мотивации на обучение, а также

создание условий для творческой инициативы и личностного проявления. Актуальным решением обозначенной проблемы может стать метод геймификации, включающий в себя применение интерактивных дидактических игр [1]. Геймификация широко используется для разработки более совершенных образовательных систем, направленных на повышение концентрации внимания, укрепление коллектива, вовлеченности учащихся, а также для получения положительных впечатлений от учебного процесса. Благодаря достижениям в области компьютерной геймификации была выявлена необходимость адаптации свойств игрового дизайна в соответствии с индивидуальными потребностями, характеристиками и предпочтениями учащихся.

Среди всего многообразия доступных интернет-платформ можно выделить FlikTop – российскую разработку, позволяющую создавать интерактивный контент: тесты, одностраничные сайты (статьи), презентации. Механика платформы заключается в конструировании карточек. В дальнейшем из карточек собираются коллекции, после чего можно выпустить полноценный онлайн-курс. Данный сервис может быть рекомендован как для проведения занятий в очном, так и в дистанционном формате [2]. Рассмотрим подробнее виды карточек, представленных на платформе.

1. Карточки могут состоять из текста, например, *«статьи»* со ссылками. В ее контент можно добавить материалами со сторонних ресурсов (YouTube, Genially, LeningApps, WordWall, Prezi, Quizlet, Educaplay и др.), загрузить свои файлы или использовать библиотеку платформы. Ограничение на размер файла – не более 3 мегабайт.

2. Следующий вид карточек – *«викторина»*. Создаются через вкладку «тест». Платформа предоставляет возможность использовать 14 различных шаблонов вопросов открытого и закрытого типа. Вопросы и варианты ответов можно сопровождать изображениями. Также добавляются подсказки, пояснения, фон, таймер, количество «жизней». К каждому вопросу можно указать количество баллов, начисляемых за верный ответ.

3. В «интерактивном листе» выбирается вид текста: статья или история. Есть возможность создать несколько страниц, сделать оглавление, вставить разные виды вопросов, подсчитывать баллы за ответы, добавлять материалы из сторонних источников и переходить к ним.

4. В карточке «доска» создаются различные виды диаграмм, карты игр, полноценные уроки. Также здесь можно использовать функции предыдущих видов. Данный вид карточек – отличный инструмент при разработке уроков в формате игр, так как можно выстроить целый маршрут.

5. Карточка «игра» представляет собой игровое поле с многообразием заданий, также добавляется анимация.

6. Карточка «презентация» способна заменить PowerPoint: создается презентация с анимацией, ссылками, аудио и видео вставками. Есть возможность интегрировать вопросы, которые представлены в тестах. Большим плюсом является то, что во всех карточках можно создать отдельно обложку.

Мы протестировали возможности интерактивной платформы FlickTop, определив тему урока «Travelling» для 7 класса. Нами была выбрана карточка «Интерактивный лист», так как она включает в себя множество вариантов заданий: заполнить пропуски, соотнести картинки, собрать слово по буквам, диалоги и т. д. Карточка создается в несколько шагов: редактор, обложка карточки, настройки, сохранение. Редактор позволяет создать полностью оригинальный дизайн: загрузить любую подходящую по теме картинку для верхней части и эмоджи; выбрать шрифт из библиотеки, сделать его цветным или же применить инструмент «маска» и наложить любую картинку или фотографию на буквы. Также доступна функция изменения фона: цветной, тематический или интерактивный (рис. 1).

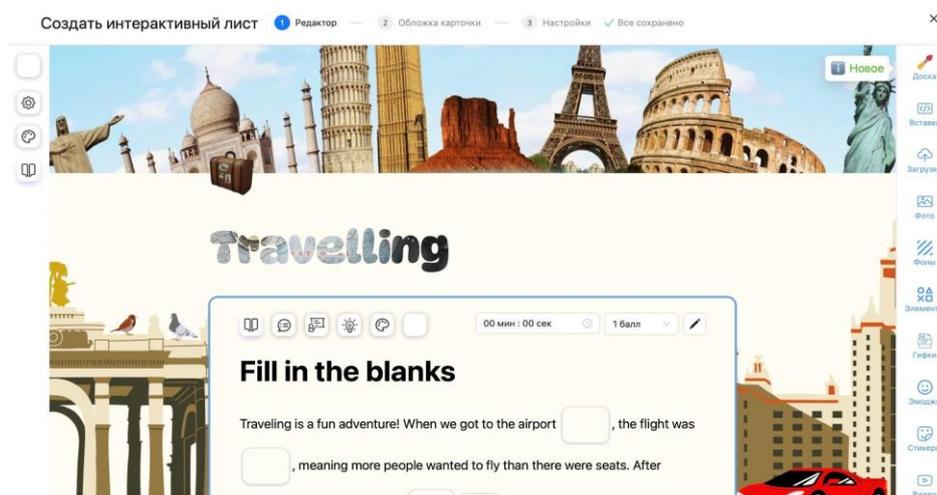


Рис. 1. Пример создания карточки «Интерактивный лист»

Далее открывается меню, предлагающее различные типы вопросов. Для примера рассмотрим шаблон «Заполнить пропуск». В данном окне мы добавляем свое название, описание вопроса, если это требуется, вставляем текст и выделяем нужные слова для пропусков. Текст можно дополнить эмоджи, а для самого вопроса найти подходящий фон в предложенных (рис. 2).

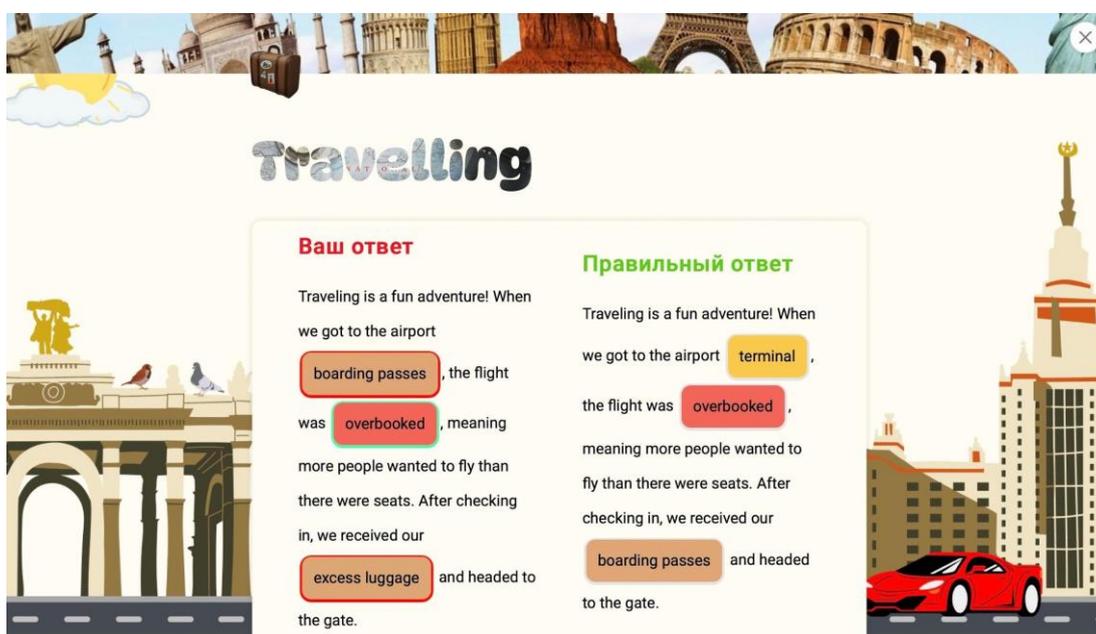


Рис. 2. Пример вопроса «Заполнить пропуск»

На следующем этапе выбирается обложка и название для карточки. После этого выставляются настройки приватности, далее карточка сохраняется в коллекции. При работе учащийся видит только дизайн и задания, инструменты ему

недоступны. Конкретно в задании «Заполнить пропуск» ученик должен щелкнуть на выбранное слово внизу текста и соотнести его с нужным пропущенным полем. После прохождения можно увидеть результат в количественном и процентном соотношении, а также ошибки и правильные варианты.

В заключение, отметим, что интерактивная платформа FlickTop предстает мультифункциональным инструментом, который поможет разнообразить уроки занимательным материалом, осуществить контроль и обратную связь. Главными преимуществами данного ресурса являются его полностью бесплатная основа и российская разработка. Для учителя английского языка сервис особенно будет полезен тем, что в нем есть направление «Изучение языков», предлагающее огромное количество уже готовых интерактивных заданий. Также на платформе можно создать карточки и упражнения, подходящие под любой тип урока, тему и возрастную категорию учеников. Апробация созданного модуля FlickTop на практике показала его эффективность как для отработки материала и повышения языкового уровня, так и для оптимизации образовательной деятельности.

Список литературы

1. Коваленко А.А. Возможности платформы Fliktop для проведения профориентационной работы / А.А. Коваленко // Эвристика и дидактика математики: материалы XIII Международной научно-методической дистанционной конференции-конкурса молодых ученых, аспирантов и студентов (Донецк, 24–25 апреля 2024 г.). – Донецк: Донецкий национальный университет, 2024. – С. 165–167. EDN NKSZFI
2. Стрельцова М.Н. Возможности платформы FlikTop для создания учебных занятий / М.Н. Стрельцова // Постулат. – 2023. – №2 (88).