

Микаелян Маруш Арташевна

учитель

Вагаршапатская основная школа №3 им. О. Оганесяна

г. Вагаршапат, Республика Армения

СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ И ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ

Аннотация: в статье рассматриваются возможности использования цифровых образовательных платформ и игровых методов в процессе обучения английскому языку. На основе анализа педагогической практики автора описываются функциональные возможности платформ *Vaamboozle*, *Kahoot* и *Quizlet*, их влияние на познавательную активность учащихся и эффективность усвоения учебного материала. Обосновывается, что применение цифровых инструментов способствует повышению мотивации, развитию навыков сотрудничества и обеспечению мгновенной обратной связи, не заменяя при этом ключевой роли учителя.

Ключевые слова: цифровые образовательные платформы, игровые методы, обучение английскому языку, *Vaamboozle*, *Kahoot*, *Quizlet*, познавательная активность, обратная связь, групповая работа.

В современном образовательном процессе цифровые инструменты перестали быть вспомогательным средством и стали неотъемлемой частью учебной среды. Однако ключевой задачей учителя остается не просто использование технологий, а их целенаправленное и методически обоснованное применение. В контексте преподавания английского языка цифровые платформы обладают значительным дидактическим потенциалом, позволяя сделать процесс обучения более интерактивным, мотивирующим и лично-ориентированным. В настоящей статье представлен анализ практического опыта использования трех образовательных платформ: *Vaamboozle*, *Kahoot* и *Quizlet*.

Платформа Vaamboozle: игровое закрепление грамматического материала.

Vaamboozle представляет собой игровую образовательную платформу, которая позволяет организовать командную работу и одновременно стимулировать здоровую конкуренцию в классе. Учитель может создавать собственные игры или использовать готовые, выбирая подходящую тему и уровень владения языком. В процессе игры учащиеся делятся на команды и выбирают вопросы в соответствии с количеством баллов. При этом они сотрудничают, обсуждают задания и представляют свои ответы.

В педагогической практике автора платформа Vaamboozle активно используется при закреплении грамматического материала, в частности при изучении времени Present Simple. Учащимся предлагаются предложения, в которых необходимо выбрать правильный вариант и объяснить свой выбор. Таким образом, учащиеся не только повторяют грамматический материал, но и применяют его в речи, развивая при этом навыки сотрудничества. Бонусные баллы в игре создают дополнительную мотивацию и делают процесс обучения более увлекательным.

Важно отметить, что данную игру можно легко адаптировать для преподавания различных грамматических тем, что делает Vaamboozle универсальным инструментом учителя. Исходя из опыта автора, применение данного инструмента значительно повышает вовлеченность учащихся в учебный процесс. Даже менее активные ученики начинают принимать более активное участие в работе на уроке, поскольку игровая форма снижает психологические барьеры и страх сделать ошибку.

Платформа Kahoot: интерактивное тестирование и мгновенная обратная связь.

Kahoot представляет собой интерактивную викторинную платформу, позволяющую в игровой форме быстро проверять знания учащихся и одновременно активизировать их участие в уроке. Основным преимуществом данной платформы является обеспечение мгновенной обратной связи и повышение мотивации учащихся. Элемент соревнования способствует тому, что учащиеся становятся более сосредоточенными и ответственными при выполнении заданий.

В практике автора Kahoot использовался при изучении модальных глаголов (must, have to, can) в качестве инструмента для обобщения материала. Учащимся предлагались задания, в которых необходимо было выбрать правильный модальный глагол в зависимости от контекста ситуации. Учащиеся подключались к игре через свои устройства (телефоны или планшеты) и с большим интересом принимали участие. После каждого вопроса учитель мгновенно видел результаты ответов, что позволяло определить, в каких аспектах возникают затруднения, и своевременно дать дополнительные пояснения.

Таким образом, Kahoot выполняет одновременно несколько функций: диагностическую (выявление пробелов в знаниях), обучающую (закрепление материала через повторение) и мотивационную (игровой формат стимулирует интерес). Использование Kahoot предполагает наличие цифровых устройств, однако его легко можно организовать и в формате парной или групповой работы, где одно устройство используется командой, что также способствует развитию навыков сотрудничества. Исходя из опыта автора, при использовании данной платформы даже те учащиеся, которые обычно пассивны, становятся более активными, поскольку процесс обучения приобретает динамичный и увлекательный характер.

Платформа Quizlet: формирование лексических навыков и организация самостоятельной работы.

Quizlet является платформой, особенно эффективной для обучения лексике и организации самостоятельной работы учащихся. Структура платформы включает несколько режимов работы: Flashcards (ознакомление с лексикой через карточки), Learn (обучение с адаптивной системой повторения), Match (игровое закрепление на скорость) и Test (итоговая проверка усвоения материала).

В практике автора Quizlet используется после введения новой лексики в качестве инструмента закрепления. Например, после изучения темы «Sports» был создан набор флеш-карт с новыми словами. Учащиеся последовательно проходили все этапы работы: сначала знакомились с лексикой в разделе Flashcards, затем переходили к разделу Learn, где система адаптивно подбирала задания с

учетом ошибок, после чего выполняли задания в разделе Match, где закрепляли знания в игровой форме на скорость. Завершающим этапом являлось выполнение теста в разделе Test, где учащиеся проверяли уровень усвоения материала.

Таким образом, процесс обучения лексике с помощью Quizlet проходит поэтапно: ознакомление, закрепление, применение и контроль. Данная платформа удобна также для организации домашней работы, поскольку учащиеся могут продолжать обучение вне класса через мобильное приложение. Исходя из опыта автора, использование Quizlet способствует более быстрому усвоению лексики и более уверенному ее использованию в речи, а также развивает навыки самостоятельной учебной деятельности.

Каждая из рассмотренных платформ имеет свои сильные стороны и оптимальные сценарии использования. Vaamboozle наиболее эффективна для групповой работы и закрепления грамматического материала в атмосфере здоровой конкуренции. Kahoot незаменима для быстрой диагностики знаний и обеспечения мгновенной обратной связи. Quizlet является оптимальным инструментом для формирования лексических навыков и организации самостоятельной работы учащихся.

Общими преимуществами всех трех платформ являются: повышение познавательной активности учащихся, создание положительного эмоционального фона, развитие навыков сотрудничества (при работе в командах), возможность индивидуализации обучения и оперативная обратная связь.

Важно подчеркнуть, что цифровые технологии не заменяют учителя, а становятся эффективным инструментом в его руках. Успешность применения любой платформы зависит от методической грамотности учителя, четкой постановки целей и задач, а также от органичного встраивания цифровых инструментов в общую логику урока.

Применение цифровых платформ Vaamboozle, Kahoot и Quizlet на уроках английского языка делает процесс обучения более интересным, способствует активному вовлечению учащихся и повышает эффективность усвоения учебного материала. Опыт автора подтверждает, что использование данных инструментов

повышает мотивацию учащихся, развивает навыки сотрудничества и обеспечивает мгновенную обратную связь, что особенно важно при формировании иноязычной коммуникативной компетенции. Дальнейшие исследования могут быть направлены на сравнительный анализ эффективности различных цифровых платформ при обучении разным аспектам языка, а также на изучение долгосрочного влияния игровых методов на сохранение учебной мотивации.

Список литературы

1. Воробьева Т.А. Игровые технологии в обучении иностранным языкам / Т.А. Воробьева. – М.: Просвещение, 2021. – 128 с.
2. Кабанова Е.И. Цифровые образовательные ресурсы в преподавании английского языка / Е.И. Кабанова // Иностранные языки в школе. – 2024. – №3. – С. 45–51.
3. Сысоев П.В. Информационные и коммуникационные технологии в обучении иностранному языку / П.В. Сысоев. – М.: Академия, 2020. – 224 с.
4. Baamboozle. – URL: <https://www.baamboozle.com/> (дата обращения: 06.05.2026).
5. Kahoot. – URL: <https://kahoot.com/> (дата обращения: 06.04.2026).
6. Quizlet. – URL: <https://quizlet.com/> (дата обращения: 06.04.2026).