Новохатская Юлия Дмитриевна
студентка
Минина Анастасия Алексеевна
студентка
Кривошеева Екатерина Семёновна
студентка
Научный руководитель
Миролюбова Наталия Алексеевна
старший преподаватель
ФГБОУ ВО «МИРЭА – Российский технологический университет»
г. Москва

ПРИМЕНЕНИЕ ГЕЙМИФИЦИРОВАННЫХ МОБИЛЬНЫХ ПРИЛОЖЕНИЙ (QUIZLET, MEMRISE) ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ ИНОЯЗЫЧНЫХ РЕЧЕВЫХ УМЕНИЙ У СТУДЕНТОВ ТЕХНИЧЕСКОГО ВУЗА

Аннотация: *устная речь – наиболее сложный навык для студентов технических вузов: при развитом пассивном запасе они испытывают трудности с беглостью. Геймифицированные приложения (Quizlet, Memrise) эффективны для лексики, но их влияние на говорение изучено недостаточно. В статье предлагается трёхэтапная модель, связывающая работу в приложениях с коммуникативными заданиями в аудитории, и план пилотного тестирования на студентах второго курса РТУ МИРЭА. Ожидается, что структурированная подготовка улучшит извлечение лексики и снизит тревожность. Даны практические рекомендации для преподавателей.*

Ключевые слова: *изучение языка с помощью мобильных устройств, геймификация, навыки устной речи, Quizlet, Memrise, студенты технических университетов, устойчивые речевые блоки, интервальное повторение, тревожность при говорении.*

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Профессиональная коммуникация инженеров и IT-специалистов требует не только специальной лексики, но и умения быстро подбирать слова и реагировать на собеседника. Для студентов технических направлений разрыв между пассивным знанием терминов и их активным использованием снижает готовность к спонтанной речи, а ограниченное аудиторное время и страх ошибки усугубляют проблему.

Мобильные приложения позволяют компенсировать дефицит практики за пределами аудитории, а игровые элементы Quizlet и Memrise побуждают к регулярным занятиям. Однако выполнение упражнений на запоминание не гарантирует умения использовать материал в живом диалоге.

В статье предлагается трёхэтапная модель, связывающая работу в приложениях с устной практикой в аудитории, и описывается план пилотного исследования на студентах второго курса технического университета.

Изучение языка с помощью мобильных устройств (MALL) ценно не самим фактом использования гаджетов, а дизайном учебных задач. Геймификация – внедрение игровых элементов в неигровой контекст – повышает вовлечённость, хотя её эффект зависит от условий применения. Теория самодетерминации указывает, что внешние стимулы (баллы) не должны заменять внутреннюю мотивацию к обучению. Исследования подтверждают эффективность цифровых карточек для накопления лексики, но устная речь требует одновременного планирования и реакции. Согласно П. Нейшну, узнавание слова – лишь часть владения языком. Гипотеза выхода М. Суэйн подчеркивает, что создание собственного высказывания помогает осознать пробелы в знаниях, поэтому после работы в приложениях необходимы задания на самостоятельное формулирование мыслей. Отдельной проблемой является языковая тревожность. Предварительная репетиция материала в приложении может снизить стресс перед выступлением, однако это влияние требует эмпирической проверки.

Модель обучения предназначена для студентов второго курса РТУ МИРЭА (уровень A2-B1) и объединяет три этапа: подготовку до занятия, устную работу в аудитории и повторение после анализа собственной речи.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Этап 1. Подготовка до занятия. Преподаватель создаёт в Quizlet набор профессиональных терминов и функциональных фраз («The system consists of…», «The main limitation is…»); Memrise используется для тренировки аудирования и произношения. Ежедневные короткие занятия (около 10 минут) формируют запас готовых к использованию речевых клише.

Этап 2. Устная работа на занятии. Занятие начинается с короткого командного упражнения для актуализации лексики, затем основное время отводится коммуникативным заданиям: презентациям, диалогам, обсуждению технических решений. Студентам предлагаются речевые опоры, которые постепенно убираются. Обратная связь касается содержания, лексики, грамматики и произношения; повторяющиеся затруднения обсуждаются после завершения высказывания.

Этап 3. Повторение после занятия. Студенты записывают минутное высказывание по теме урока, анализируют собственные затруднения (паузы, повторы, поиск слов) и возвращаются к приложениям для отработки проблемной лексики. Это замыкает цикл между устной продукцией и лексической подготовкой.

Пилотное исследование использует квазиэкспериментальный дизайн для сравнения экспериментальной группы (трёхэтапная модель) и контрольной (стандартная программа). Для чистоты эксперимента обе группы изучают сопоставимые темы и имеют равное аудиторное время на устную практику.

Оценивание проводится до и после внедрения модели с помощью параллельных заданий сопоставимой сложности. Два независимых эксперта оценивают анонимные аудиозаписи речи «вслепую» по единой аналитической шкале, включающей критерии беглости, лексики, грамматики и произношения.

Для измерения уровня тревожности до и после эксперимента применяется адаптированная анкета на основе методики Э. Хорвиц и соавторов. Участие студентов в подготовительных заданиях отслеживается через статистику приложений, учебные дневники и сданные записи, что служит индикатором вовлечённости, а не прямым показателем языкового прогресса.

Первая гипотеза: экспериментальная группа покажет более значимое улучшение беглости и использования лексики благодаря регулярному повторению и

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

применению выражений в связной речи. Вторая гипотеза: предварительная отработка материала повысит уверенность студентов, хотя соревновательные элементы могут демотивировать часть обучающихся.

Ограничения исследования включают небольшую выборку, короткий период, неравномерность участия и возможное влияние повторной записи на результаты. Важно отметить, что предметом исследования является организация обучения, связывающая работу в приложениях с устной практикой, а не превосходство конкретных платформ.

Практическое применение. Преподаватель может начать работу с определения речевого задания, а затем подобрать языковой материал, который поможет студентам его выполнить. Небольшой набор подходящих выражений легче освоить, чем длинный перечень терминов без возможности немедленного применения.

Аудиторные задания должны создавать потребность объяснять, задавать вопросы или договариваться. Это позволяет наблюдать, помогает ли заранее изученный материал общению. Аудиозаписи и обратная связь преподавателя затем могут определить содержание следующего этапа повторения.

Игровые элементы полезны, когда побуждают участвовать в работе, однако рейтинги не должны определять всё занятие. Студентам важно понимать, как подготовка помогает выполнить конкретное задание яснее или увереннее.

Таким образом, Quizlet и Memrise предоставляют возможности для практики за пределами аудитории, но их вклад в развитие устной речи зависит от интеграции с совместной работой студентов. Предлагаемый цикл объединяет подготовку, общение и рефлексию, помогая перейти от узнавания лексики к её активному использованию. Пилотное исследование позволит проверить влияние данного подхода на беглость речи и уровень тревожности, предлагая практическую основу для модернизации преподавания английского языка в техническом вузе.

Список литературы

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

1. Совет Европы. Общеевропейские компетенции владения иностранным языком: изучение, преподавание, оценка. Дополнительный том / Совет Европы. – Москва : Просвещение, 2020. – 342 с.

2. Торнбери, С. Как преподавать лексику / С. Торнбери ; пер. с англ. – Москва : АСТ, 2018. – 192 с.

3. Стоквелл, Г. Мобильные устройства и обучение вне аудитории / Г. Стоквелл // Педагогические технологии. – 2017. – № 1. – С. 32–40.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)