

ция и т.п.) именно той грамматической форме, которая усваивается. Если, например, трансформация в действии ученика есть, но она не затрагивает ту форму, которая является целью усвоения, то упражнение нельзя считать трансформационным [2, с. 9].

Заключение. Формирование активного грамматического навыка – поэтапный процесс, который требует комплексного подхода. Тренировочно-коммуникативные упражнения, разнообразие которых позволяет охватывать различные аспекты речевой деятельности, занимают центральное место в обучении. Имитационные, подстановочные, трансформационные и репродуктивные упражнения обеспечивают постепенное освоение материала и его автоматизацию. Применение грамматических конструкций в реальных или условных коммуникативных ситуациях способствует развитию навыков и умений эффективного общения.

1. Карпилович, Т.П. Обучение коммуникативной грамматике / Т.П. Карпилович // Замежныя мовы ў Рэспубліцы Беларусь. – 2007. – №1. – С. 44–47.

2. Пассов, Е.И. Коммуникативные упражнения : пособие для преподавателей / Е.И. Пассов. – Ленинград : Просвещение, 1967. – 99 с.

ОЦЕНКА ЭФФЕКТИВНОСТИ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫХ АДАПТИВНЫХ ПЛАТФОРМ ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ

Мамнева К.В.,

*студентка 4 курса ВГУ имени П.М. Машерова, г. Витебск, Республика Беларусь
Научный руководитель – Турковская Е.В., канд. пед. наук, доцент*

Ключевые слова: цифровые технологии, образовательный процесс, критерий эффективности, адаптивная платформа, индивидуализация.

Развитие цифровых технологий оказывает существенное влияние на образовательный процесс, предлагая инновационные инструменты для обучения. В настоящее время интеллектуальные адаптивные платформы стали важным инструментом в изучении иностранных языков. Д.В. Дорошев определяет интеллектуальные адаптивные платформы как «платформы, которые используют алгоритмы машинного обучения для анализа данных о студентах, их предпочтениях, успехах и особенностях обучения» [1, с. 36]. Оценка эффективности интеллектуальных адаптивных платформ позволяет повысить качество обучения за счёт выявления их сильных и слабых сторон, что предоставляет возможность оценить их эффективность при обучении иностранным языкам.

Актуальность темы данной работы заключается в том, что в последние годы наблюдается значительное увеличение использования цифровых технологий в образовательном процессе. Интеллектуальные адаптивные

платформы становятся важным инструментом для повышения качества обучения и индивидуализации образовательного процесса.

Цель работы – выявить критерии эффективности интеллектуальных адаптивных платформ для обучения английскому языку.

Материал и методы. Для реализации данной темы мы применили следующие методы: описательно-аналитический, сравнительно-сопоставительный. Материалом послужили приложения Quizlet и Grammaropolis для формирования лексико-грамматических навыков при обучении английскому языку.

Результаты и их обсуждение. Оценка эффективности интеллектуальных адаптивных платформ является важным этапом при их внедрении в образовательный процесс. На примере таких приложений, как Quizlet и Grammaropolis, для формирования лексико-грамматических навыков была проанализирована их эффективность по следующим критериям:

1. Индивидуализация обучения: возможность адаптации обучения под уровень подготовки, интересы обучающихся; разнообразие подходов к обучению (личностно-ориентированный, лингвострановедческий, культурологический, коммуникативный) [2]; гибкость в подборе материалов и темпа обучения для каждого учащегося.

2. Интерактивность и вариативность форм обучения: использование инструментов для повышения интерактивности (геймификация, визуализация); предоставление широкого выбора форматов подачи материала (текст, видео, аудио); вариативность форм обучения (по уровню организации: индивидуальная, коллективная, групповая формы).

3. Эффективность оценивания: объективность оценивания результатов обучения; разнообразие видов оценивания (количественное и качественное).

4. Обратная связь: наличие своевременной и персонализированной обратной связи по результатам учебной деятельности; качество рекомендаций (предоставление ссылок для обращения в словари, справочники, учебные пособия, повторное прохождение материала по устранению ошибок).

5. Гибкость по времени: возможность архивирования достигнутых результатов по пройденному материалу; наличие разнообразных временных режимов (ограниченное время, нет привязки по времени); предоставление доступа к материалам с разных устройств.

На основе данных критериев мы проанализировали приложения Quizlet и Grammaropolis.

1. Оценка эффективности приложения Quizlet.

Quizlet предоставляет возможность для индивидуализации выбора учебных модулей, но не адаптирует траекторию обучения автоматически под уровень знаний пользователя. Учащиеся самостоятельно (по индивидуальному запросу) выбирают задания, упражнения для совершенствования знаний, умений по определённым темам и разделам. Приложение позволяет создавать собственные карточки для запоминания новых лексиче-

ских единиц, использовать готовые наборы карточек по определённой тематике, что обеспечивает определённую гибкость в подборе материала.

Quizlet в основном направлен на личностно-ориентированный подход, но также предоставляет инструменты для работы в группе. Однако другие подходы, такие как лингвострановедческий, культурологический или коммуникативный, реализуются только в зависимости от темы курса.

Quizlet активно использует геймификацию (игровые режимы, такие как «Запоминай», «Пиши», «Флэш-карты», «Подбор» и т. д.), что обеспечивает интерактивность этой платформы. Приложение является визуально привлекательным. Простота интерфейса, наличие рейтингов и разнообразных игровых элементов делают процесс обучения более эффективным. Quizlet поддерживает текстовые и аудиоматериалы, но не предоставляет видеоматериалы. Основной формат работы – карточки, что ограничивает возможности практического применения языка за пределами заучивания.

Quizlet позволяет использовать разные формы обучения. Платформа подходит для индивидуального изучения через карточки и тренировки. Кроме того, через режим «Quizlet Live» возможно организовать изучение в малой группе, что особенно полезно для коллективной работы. Однако проектные формы обучения не поддерживаются.

Оценивание производится автоматически. Программа показывает правильные и неправильные ответы, что исключает субъективный фактор. Однако подробного объяснения ошибок или анализа ответа не предоставляется. Платформа не предоставляет ссылок на словари или дополнительные материалы для закрепления плохо усвоенного материала. Единственная рекомендация – повторение ошибочных карточек. В тестах и играх происходит количественное оценивание (например, количество правильных ответов, процент выполнения или время в игре «Подбор»). Качественное оценивание отсутствует. Система не предоставляет текстовых комментариев или объяснений к ошибкам, что ограничивает возможности обратной связи.

Quizlet архивирует достижения обучающегося, включая созданные карточки, пройденные тесты и текущий статус выполнения заданий. Учащиеся могут возобновить учебный процесс с места остановки, что повышает удобство использования. Архивация происходит на всех устройствах, а доступ к материалам возможен в любое время через веб-сайт или мобильное приложение.

2. Оценка эффективности приложения Grammaropolis.

Grammaropolis предлагает контент, ориентированный на изучение грамматического материала по частям речи. Данная платформа адаптирована для детей дошкольного и младшего школьного возраста. Учащиеся могут выбирать модули и проходить их в любом порядке, что позволяет индивидуализировать темп обучения.

Приложение активно применяет игровые элементы (анимацию, песни, решение головоломок), которые помогают лучше усваивать материал. Grammaropolis опирается на коммуникативный подход. Благодаря яркой графике, интерактивным историям, приложение делает процесс обучения более эффективным. Grammaropolis использует мультимедийные технологии, включая визуализацию правил и использование песен для объяснения грамматических правил. Данная платформа ориентирована на индивидуальное обучение и не предоставляет инструментов для организации групповых форм взаимодействия, что ограничивает его использование в групповой работе.

Результаты оцениваются автоматически, что обеспечивает объективность. Ошибки указываются сразу после выполнения задания. Однако глубокий их анализ отсутствует. На данной платформе представлен количественный вид оценивания (например, количество правильных и неправильных ответов). Качественное оценивание присутствует частично. Grammaropolis показывает сообщения, указывающие на ошибки, например: «Неправильно, попробуй ещё раз!» Однако система не дает подробных текстовых объяснений к ошибкам или комментариев по улучшению.

Обратная связь предоставляется сразу после выполнения заданий, но она ограничивается указанием на правильные или неправильные ответы. Развернутые рекомендации или объяснения ошибок отсутствуют. Grammaropolis не предлагает ссылок на дополнительные ресурсы или словари.

В Grammaropolis происходит архивация процесса выполнения заданий, что позволяет вернуться к обучению позже. Однако данная функция менее проработана чем у Quizlet. В Quizlet архивация происходит на уровне конкретных наборов карточек и завершённых режимов обучения. Обучающийся может легко вернуться к определённому разделу или карточке. В Grammaropolis архивирование достижений происходит на уровне крупных модулей или завершённых тестов, но точное место, где учащийся остановился может быть утеряно. Grammaropolis доступен через браузеры на компьютерах и мобильных устройствах, но полноценного приложения, адаптированного для мобильных устройств, не разработано.

Заключение. В ходе нашего исследования были выявлены 5 критериев по которым можно определить эффективность интеллектуальных адаптивных платформ: индивидуализация обучения, интерактивность и вариативность форм обучения, эффективность оценивания, обратная связь, гибкость по времени. По данным критериям были проанализированы такие платформы для формирования лексико-грамматических навыков, как Quizlet и Grammaropolis.

Исследование показало, что личностно-ориентированный подход Quizlet обеспечивает высокую степень индивидуализации обучения. Высокий уровень интерактивности платформы, обусловленный геймификацией, способствует развитию навыков запоминания и закрепления знаний, осо-

бенно при работе с лексическими единицами. Однако, узкая направленность на работу с карточками и отсутствие подробного анализа ошибок ограничивают применение Quizlet в коммуникативной практике и затрудняют самостоятельное устранение пробелов в знаниях. Платформа Grammaropolis эффективно развивает грамматические навыки у детей младшего возраста благодаря использованию мультимедийных технологий и наличию коммуникативного подхода в обучении. Однако, её ориентация на индивидуальное обучение и отсутствие глубокого анализа ошибок ограничивает её эффективность в образовательном процессе.

1. Дорошев, Д.В. Искусственный интеллект в персонализированном обучении / Д.В. Дорошев // Мировая наука. – 2023. – № 11. – С. 36–39.

2. Турковская, Е.В. Подход в структуре современных методических концепций обучения иностранным языкам / Турковская Е. В. – Текст : электронный // Репозиторий ВГУ имени П. М. Машерова. – URL: <https://rep.vsu.by/handle/123456789/45177> (дата обращения: 13.01.2025). – Электрон. версия ст. из: Специфика преподавания родного и неродного языков в различных коммуникативно-речевых средах : сб. науч. ст. Витебск : ВГУ имени П.М. Машерова, 2024. – С. 135–143.

РАЗВИТИЕ ФОНЕТИЧЕСКОЙ СТОРОНЫ ИНОЯЗЫЧНОЙ РЕЧИ УЧАЩИХСЯ ПОСРЕДСТВОМ УЧЕБНЫХ ИГР НА УРОВНЕ НАЧАЛЬНОГО ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

Отимова А.А.,

*студентка 5 курса СГПИ, г. Ставрополь, Российская Федерация
Научный руководитель – Макарова О.С., канд. пед. наук, доцент*

Ключевые слова: учебная игра, фонетика, фонетический навык, иностранный язык, младший школьный возраст.

В данной статье рассматривается применение учебной игры как метода развития фонетической стороны иноязычной речи, а также описываются практические методы ее применения в учебном процессе. Актуальность исследования состоит в том, что мотивация к учебной деятельности формируется в младших классах, поэтому очень важно особенно на начальном этапе преподавания иностранного языка организовать учебный процесс таким образом, чтобы не просто развить познавательный интерес ученика, но и творческую активность.

Цель исследования заключается в использовании учебных игр для развития фонетической стороны иноязычной речи у учащихся на уровне начального общего образования.

Материал и методы. Согласно исследованиям, на сегодняшний день, сформированность фонетических навыков изучаемого языка – это базовая