

упорный труд и постоянный поиск наиболее эффективным методов и приемов обучения, где ИИ является помощником, но не основным средством обучения.

Список литературы

1. Бондарев, В.Н. Искусственный интеллект: Учеб. пособие для вузов / В.Н. Бондарев, Ф.Г. Аде – Севастополь : Изд-во СевНТУ, 2002 – 613 с.
2. Букина, Т. В. Искусственный интеллект в образовании: современное состояние и перспективы развития // Общество: социология, психология, педагогика. – 2025. – №1. – С. 76-81
3. Крившенко, Л. П. Педагогика : учебник и практикум для вузов / Л. П. Крившенко, Л. В. Юркина. – 2-е изд., перераб. и доп. – Москва : Издательство Юрайт, 2024. – 432 с.
4. Левченко, О. Ю. Некоторые особенности современного урока иностранного языка // Актуальные вопросы современной филологии и журналистики. – 2019. – №3 (34).
5. Методика преподавания иностранного языка : учебное пособие / Т.П. Леонтьева [и др.]. – 3-е изд. – Минск : Вышэйшая школа, 2017. – 240 с.
6. Сердарова, Г. Д. Адаптивное обучение: персонализации образовательного процесса с помощью нейросетей // IN SITU. – 2025. – №3. – С. 146-148
7. Стогниева, О.Н. Использование ChatGPT в планировании учебных занятий по английскому языку // Информатика и образование. – 2024. – 39(4). – С. 77–89.
8. Учебное пособие для 5 класса учреждений образования, реализующих образовательные программы общего среднего образования, с белорусским и русским языками обучения и воспитания (повышенный уровень). / Демченко Н. В. [и др.]. – Минск : Вышэйшая школа, 2025 – с. 144
9. Учебное пособие для 6 класса учреждений общего среднего образования с белорусским и русским языками обучения (повышенный уровень). / Демченко Н. В. [и др.]. – Минск : Вышэйшая школа, 2018 – с. 214
10. DeepSeek [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://www.deepseek.com>. – Дата доступа : 13.05.2026.
11. Lim W.M., Gunasekara A., Pallant J.L., Pallant J.I., Pechenkina E. Generative AI and the future of education: Ragnarök or reformation? A paradoxical perspective from management educators // The International Journal of Management Education [Электронный ресурс]. – 2023. – № 21(2). – Режим доступа : <https://doi.org/10.1016/J.IJME.2023.100790>. – Дата доступа : 13.05.2026.

USING ARTIFICIAL INTELLIGENCE FOR DESIGNING LESSON PLANS

*Sobolevskaya E. V., Khripunova E. S., Shatkov D. O.
Orsha, Republic of Belarus
Orsha College of VSU named after P. M. Mashеров*

Summary. The article examines the possibilities of using artificial intelligence to write a lesson plan and concept for a foreign language lesson and assesses the quality of the generated material created using generative AI. The relevance of the study lies in solving a significant problem for teachers - the lack of time resources when preparing for classes.

Keywords: artificial intelligence; generative artificial intelligence; learning efficiency; lesson; lesson plan;

УДК 372.881.111.1

ЭЛЕКТРОННАЯ ПЛАТФОРМА GIMKIT КАК ИНСТРУМЕНТ ЦИФРОВОЙ ЛИНГВОДИДАКТИКИ ПРИ ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ СТУДЕНТОВ ТЕХНИЧЕСКОГО УНИВЕРСИТЕТА

*Соколова М. А., Шульга О. Н.
Минск, Республика Беларусь
БГУИР*

Аннотация. В статье рассматривается структура, возможности, практическое использование, преимущества и недостатки игровой платформы Gimkit в обучении иностранному языку студентов технического университета для повышения мотивации и качества усвоения материала.

Ключевые слова: цифровая лингводидактика, gimkit, иностранный язык, технический университет.

Цифровая лингводидактика – теория и практика усвоения иностранного языка в формате цифрового взаимодействия между участниками образовательного процесса [1]. Цифровая лингводидактика в обучении иностранного языка студентов технического университета представляет собой акту-

альное и перспективное направление современного образования, обусловленное быстрым развитием информационных технологий и внедрением цифровых ресурсов в образовательный процесс. В условиях глобализации и усиливающейся потребности в межкультурной коммуникации владение иностранным языком становится неотъемлемым компонентом профессиональной подготовки студентов технических специальностей. Использование цифровых технологий в лингводидактике позволяет повысить эффективность обучения, обеспечить индивидуализацию образовательных программ, а также расширить возможности для практической коммуникативной подготовки.

Целью данного исследования является выявление эффективности использования электронной платформы Gimkit как метода повышения мотивации в изучении иностранных слов. **Актуальность** обусловлена необходимостью поиска действенных методов вовлечения обучающихся в процесс изучения иностранного языка и повышения качества усвоения материала.

Материалы и методы. Материалом исследования являются учебные пособия университета по иностранному языку. При проведении исследования были использованы следующие методы: анализ теоретической литературы, наблюдение за учебным процессом, разработка игр на платформе Gimkit, метод анкетирования и статистический анализ данных.

Результаты и их обсуждение. При обучении студентов цифрового поколения необходимо учитывать их предпочтение к мультимедийному контенту и интерактивным формам взаимодействия. Важно адаптировать методы и инструменты обучения к их цифровым компетенциям и стилям восприятия информации. Также следует акцентировать внимание на управлении мотивацией и вовлечением обучающихся в образовательный процесс [2].

В исследовании X. Chang преподаватели английского языка участвовали в опросе о различных электронных ресурсах для применения их на занятиях. Преподаватели считают Gimkit забавным и мотивирующим инструментом, который помогает снизить тревожность перед тестами и улучшает концентрацию обучающихся. Некоторые отметили, что данная платформа помогает создать соревновательный, но дружелюбный настрой на занятии. Однако, Gimkit не так широко используется, как, например, Kahoot и Quizlet, ввиду платного сервиса и ограниченного опыта его использования, что снижает уровень его принятия в учебных процессах. Несмотря на это, многие преподаватели выразили желание использовать Gimkit в будущем, признавая его потенциал как эффективного игрового инструмента на занятиях по английскому языку [3].

Ценными являются результаты исследования E. Saputra, который изучил влияние платформы Gimkit на эффективность запоминания новых слов у учеников средней школы. Статистика показывает, что на начальном этапе только 18% учеников достигли минимального уровня усвоения слов. После первого цикла использования Gimkit количество учеников, успешно сдавших тест, увеличилось до 47%. Во втором цикле были добавлены визуальные подсказки, показатель достиг 90% усвоения слов. Ученики отметили, что игровой формат поддерживал их мотивацию и интерес, а интеграция изображений способствовала лучшему пониманию и запоминанию слов [4].

Рассмотрим поближе платформу Gimkit, чья геймификация превращает рутинное изучение языка в стратегический процесс. Gimkit является ярким примером инновационного инструмента, который, в отличие от классических викторин (типа Kahoot), делает акцент не только на скорости, но и на экономике и стратегии.

Ключевые возможности Gimkit для обучения языкам

- 1) Экономическая модель: за правильные ответы ученики получают «игровую валюту». Её можно инвестировать в апгрейды (например, увеличение заработка за вопрос) или использовать для покупки бонусов и защиты.
- 2) Цикличность повторения: в Gimkit вопросы повторяются случайным образом до конца игрового сеанса, что реализует принцип интервального повторения, помогая прочно закрепить новую лексику.
- 3) Индивидуальный темп: участники отвечают на вопросы на своих устройствах независимо друг от друга. Это снимает стресс и позволяет «медленным» студентам сосредоточиться на качестве, а не на гонке за лидером.
- 4) Режим KitCollab: позволяет студентам самим создавать вопросы к игре в реальном времени. Преподаватель лишь одобряет их, что развивает автономию и критическое мышление.

Как создать материал для игры

Интеграция Gimkit в учебный процесс происходит очень быстро, особенно если у вас уже есть готовые материалы в других сервисах. Можно импортировать карточки из платформы

Quizlet через экспорт в наборе карточек. В Gimkit нажимаем Create Kit, выбираем способ создания Import from Flashcards, вставляем скопированный текст и карточки превращаются в игровые вопросы. Можно вручную добавлять через Excel, путём импорта из таблиц (Import from Spreadsheet). Не требуется создавать дополнительные учетные записи учащихся и входить в систему. Учащиеся используют игровой код или ссылку на задание, которой делятся преподаватели, чтобы присоединиться. Все их ответы автоматически сохраняются в учетной записи преподавателя для отчетов и предоставления дальнейшей обратной связи [5].

Популярные игровые режимы

Gimkit регулярно обновляет сценарии, многие из которых основаны на популярных видеоиграх. Например, в режиме **Trust No One**, который очень похож на стиль популярной игры *Among Us*, участники пытаются вычислить «предателей», одновременно отвечая на языковые вопросы. Ещё одним командным режимом является **The Floor is Lava**, где правильные ответы помогают строить общую конструкцию, чтобы спастись от лавы. Это развивает навыки командной работы на иностранном языке. Также есть **2D мурры (Fishtopia, Snowy Survival)**, в которых игроки управляют персонажами в виртуальном мире, где продвижение и доступ к ресурсам зависят от правильных ответов.

KitCollab – методическая хитрость

Чтобы вовлечь студентов еще сильнее, попробуйте режим KitCollab прямо перед игрой, для этого нужно:

1. Запустить игру и выбрать KitCollab.
2. Студенты заходят по коду и сами пишут вопрос + варианты ответа (например, на перевод нового слова или на выбор формы глагола).
3. Вы на своем экране одобряете или отклоняете их вопросы.
4. Как итог, вы играете в викторину, которую класс создал самостоятельно. Это высший уровень работы с материалом (анализ и синтез).

Домашние задания (Assignments)

Gimkit можно использовать не только для живых игр в классе, но и как интерактивное домашнее задание. В режиме "Assign" выбираем набор вопросов (Kit), устанавливаем дедлайн и целевую сумму (например, заработать \$5,000). Преимущество для студента в том, что он может играть в своем темпе, пока не достигнет цели. Если он ошибается, вопросы повторяются, пока лексика не будет усвоена. В личном кабинете вы увидите детальный отчет: кто выполнил задание, сколько времени потратил и на каких вопросах чаще всего ошибался класс.

Статистика игр

Когда игра в Fishtopia или Snowy Survival закончится, Gimkit сформирует подробный отчет. Чтобы не тонуть в цифрах, посмотрите на эти 3 ключевых показателя, которые покажут реальную картину знаний по изучаемой теме:

1. Точность класса (Class Accuracy %) ищем на главной странице отчёта. Если общая точность выше 80%, тема усвоена отлично. Если ниже 60%, значит, игровая механика (рыбалка/снежки) отвлекала их слишком сильно, или слова оказались слишком сложными.

Совет: если точность низкая, в следующий раз используйте более спокойный режим (например, Classic), чтобы они сосредоточились на тексте.

2. Самые сложные вопросы (Troublesome Questions) Чтобы увидеть данный показатель, прокрутите отчет вниз до списка всех вопросов. Gimkit подсветит красным слова, на которых класс ошибался чаще всего. Методический ход: Выпишите эти 2-3 «проблемных» слова на доску сразу после игры. Обсудите их, пока у студентов еще горит азарт: «Ребята, вы из-за слова intricacies потеряли кучу рыбы! Давайте повторим их ещё раз».

3. Индивидуальный прогресс (Student Breakdown) находится во вкладка со списком учеников. Посмотрите не на количество денег (кто-то мог просто удачно купить апгрейд), а на количество ответов. Если ученик ответил на 100+ вопросов, но его точность 40% – он «кликал наугад» (brute-forcing). Если ответов мало, но точность 100% – он молодец, но, возможно, слишком медленный или осторожный.

Как закрепить результат (Follow-up)

После того как вы увидели ошибки в отчете, можно сделать «Работу над ошибками» прямо в Gimkit:

1. Создайте новый Kit только из тех слов, где было много ошибок.

2. Запустите быстрый раунд на 3 минуты, например, в режиме "The Floor is Lava". Это сплотит их и заставит быстро вспомнить правильные варианты.

В целом, можно использовать данную игровую платформу для систематического изучения новых иностранных слов по следующему плану, который отражён в Таблице 1.

Таблица 1 – План для систематического изучения новых иностранных слов

Временной этап	Цель этапа	Режим игры	Суть этапа
Неделя 1	Введение лексики	KitCollab	<i>Соавторство</i> : обучающиеся сами создают базу вопросов по новым словам изучаемой темы, анализируя их значения.
Неделя 2	Первичное закрепление	Classic или Fishtopia	<i>Дриллинг</i> : многократное повторение слов в спокойном темпе для формирования устойчивых связей.
Неделя 3	Активизация в стрессе	Snowy Survival	<i>Автоматизация</i> : проверка того, насколько быстро ученик узнает слово в ситуации «опасности» (выживание).
Неделя 4	Контроль и рефлексия	Assignments (ДЗ)	<i>Мониторинг</i> : индивидуальная проверка знаний. Анализ отчёта преподавателем для выявления пробелов.

Мы видим, что каждый этап требует определённого подхода в связи с целью этапа. Исходя из этого, мы подбираем нужный режим игры для достижения данной цели. Месячный цикл может дать нам положительную динамику в запоминании новых слов.

Преимущества платформы

1) *Интервальное повторение*. Механика игры заставляет студента возвращаться к одному и тому же слову несколько раз, способствуя переводу лексики из краткосрочной памяти в долгосрочную.

2) *Снятие «языкового барьера»*. В игровом азарте дети перестают бояться ошибок. Ошибка в Gimkit – это не плохая оценка, а ценный опыт, который позволяет сразу увидеть правильный вариант и продолжить путь к цели.

3) *Развитие стратегии и автономии*. Студенты сами решают, как тратить игровые ресурсы, что развивает навыки критического мышления и планирования на иностранном языке.

4) *Мгновенная обратная связь*. Преподаватель получает детальный отчет о том, какие слова вызвали трудности у всего класса, позволяя точно доработать сложный материал на следующем уроке.

5) *Высокая вовлеченность*. Азарт соревнования и стратегическое планирование удерживают внимание дольше, чем обычное выполнение упражнений.

Недостатки платформы

1) *Ограниченная бесплатная версия*. В бесплатном режиме (Gimkit Basic) можно создавать наборы вопросов, но количество одновременно играющих учеников часто ограничено, а доступ к популярным игровым режимам ротируется. Полный доступ (Gimkit Pro) стоит около \$4.99-\$9.99 в месяц, что может быть дорого для постоянного пользования. Также в бесплатной версии преподавателю сложнее получить детальные отчеты по каждому студенту для глубокого анализа пробелов в знаниях.

2) *Технические требования*. Из-за обилия анимаций и 2D-графики (особенно в режимах вроде 2D Worlds) платформа может медленно загружаться на старых компьютерах или при слабом интернете.

3) *Отсутствие русского интерфейса*. Панель управления преподавателя и настройки сайта доступны только на английском языке.

4) *Игра важнее знаний*. Студенты могут больше фокусироваться на стратегии заработка виртуальных денег и покупке бонусов (Power-ups), чем на содержании самих вопросов. Высокая скорость игры подталкивает участников нажимать на ответы наугад, чтобы быстрее получить валюту.

5) *Однообразие типов вопросов*. В основном поддерживаются тесты с множественным выбором, что ограничивает проверку творческих или аналитических навыков.

Чтобы проверить, насколько может быть данная платформа эффективна, были созданы наборы карточек по изучаемым темам второго семестра. Игровой метод намеренно использовался во втором учебном семестре для сравнения традиционного и игрового методов. Студенты групп 1 курса разных факультетов в числе 42 человек прошли небольшой анонимный опрос, данные были обработаны, и мы получили следующие результаты.

Согласно результатам анкетирования, по шкале интереса к играм на платформе Gimkit 47,6% (20 студентов) отметили «большой интерес», 42,9% (18 студентов) выбрали вариант «интересно», 7,1% (3 студента) отнеслись «нейтрально» и только 2,4% (1 студент) признал их «неинтересными».

Упоминая различные режимы, было любопытно узнать, какой режим игры нравится студентам. На выбор предлагался режим «Fishtopia» как более спокойный и неторопливый, и режим «Snowy Survival» как активный и быстрый. 47,6% (20 студентов) отдали предпочтение режиму «Snowy Survival», в то время как 45,2% (19 студентов) выбрали режим «Fishtopia», то есть мы можем предположить, что оба режима представляют интерес для студентов. Этот вывод подкрепляется студентом, который дописал свой собственный ответ «оба варианта». Ещё двое студентов предлагали геймифицировать Монополию или Counter-Strike 2.

Во время игры студенты испытывали определённые трудности, с чем связан наш следующий вопрос. Для 38,1% (16 студентов) было тяжело успевать за временем, так как каждая игра была ограничена по времени, и лидер мог поменяться в самом конце. Также 38,1% (16 студентов) признали сложным понимание механики игры, составляющей игрового мира, магазинов с улучшениями и т.д., так как всё на английском языке. В то время как 23,8% (10 студентов) с затруднением правильно отвечали на вопросы в игре.

Помогла ли платформа запомнить слова по теме «Engineering»? 61,9% (26 студентов) запомнили только те слова, в которых допускали ошибки. 31% (13 студентов) запомнили почти все слова по данной теме. 4,8 % (2 студента) ответили, что нет, было сложно, так как было много слов и 2,4% (1 студент) признался, что было сложно, потому что не учил слова.

И самый главный вопрос, повышает ли данный метод мотивацию учить слова. 73,8% (31 студент) ответили положительно, 19% опрошенных (8 студентов) затруднились ответить на этот вопрос и 7,1% (3 студента) посчитали, что «нет».

Результаты анкетирования свидетельствуют о том, что Gimkit может быть использован как дополнение к традиционным методам обучения, так как данный ресурс увлекает большинство студентов и мотивирует их к изучению новых слов путём закрепления в играх на платформе.

Закключение. Таким образом, на сегодняшний день использование электронных платформ является неотъемлемой частью образовательного процесса для повышения мотивации и активизации учебной деятельности студентов. Платформа Gimkit превращает заучивание слов в увлекательный процесс, где каждый студент видит свой прогресс в реальном времени, что делает её достаточно эффективным инструментом цифровой лингводидактики при обучении иностранному языку.

Список литературы

1. Шульц, О. Е. Лингводидактический потенциал электронных образовательных платформ, программ и приложений в обучении студентов вуза иностранному языку / О. Е. Шульц // Педагогика. Вопросы теории и практики. – 2024. – №3. – С. 209-214.
2. Асташкин, А. Г. Цифровые инструменты и интерактивный медиаконтент в современной лингводидактике / А. Г. Асташкин, Е. В. Бабуркина, А. М. Ямалетдинова // XV Конгресс МАПРЯЛ : Избранные доклады, Санкт-Петербург, 12–16 сентября 2023 года. – Санкт-Петербург: МАПРЯЛ, 2024. – С. 450-455.
3. Chang, X. Game-Based Learning in ESL Classrooms: A Focus on Gimkit and Other Apps / X. Chang, Ch. Chang // International Journal of Higher Education. – 2025. – Vol. 14, No. 1. – P. 1.
4. Saputra, E. Gamified vocabulary learning through Gimkit: evidence from an Indonesian secondary school / E. Saputra, Rahma Yunita Ansi, Endang Dorisdan Sitorus // ELP: Journal of English Language Pedagogy. – 2025. – Vol. 10, No. 2. – P. 120-130.
5. Huang, W. Gimkit Games for Interpretive Assessment and Student Collaboration [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://fltmag.com/gimkit-games/>. – Дата доступа : 26.04.2026.

THE GIMKIT ELECTRONIC PLATFORM AS A TOOL OF DIGITAL LINGUODIDACTICS IN TEACHING A FOREIGN LANGUAGE TO STUDENTS OF A TECHNICAL UNIVERSITY

*Sokolova M. A., Shulga O. N.
Minsk, Republic of Belarus,
BSUIR*

Summary. The article examines the structure, capabilities, practical use, advantages and disadvantages of the Gimkit gaming platform in teaching a foreign language to students of a technical university to increase motivation and the quality of learning the material.

Keywords: digital linguodidactics, gimkit, foreign language, technical university.

УДК 821.111(73)-1:808

ИНТЕРПРЕТАЦИЯ СВОЕОБРАЗИЯ ПОЭТИЧЕСКОГО РЕЧЕВОГО МЫШЛЕНИЯ КАК СПОСОБ ФОРМИРОВАНИЯ ИНОЯЗЫЧНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ (НА МАТЕРИАЛЕ СТИХОТВОРЕНИЯ С. ПЛАТ 'TULIPS')

*Соловьева И. А.
Витебск, Республика Беларусь
ВГУ имени П. М. Машерова*

Аннотация. В статье показаны возможности привлечения англоязычных художественных поэтических текстов, в частности – стихотворения С. Плат 'Tulips' для работы на занятиях со студентами-филологами. Автор иллюстрирует высказанные положения строфами из стихотворения, которые проанализированы в лингвостилистическом и лингвокультурологическом ключе.

Ключевые слова: поэтическое речевое мышление, язык художественной литературы, символ, компетенции (языковая, лингвострановедческая, социокультурная и др.).

Принято считать, что художественные поэтические тексты, выполняя эстетическую функцию и функцию воздействия, являются «мощным средством воспитания» [4, с. 130]. Кроме того, работа с художественным текстом дает обучающимся возможность «овладеть словом в единстве его номинативной и эстетической функции» [4, с. 130]. Введение таких текстов в образовательный процесс способствует формированию страноведческой и культурологической компетенции, поскольку те содержат широкий ряд лингвокультурных концептов, позволяющих исследовать особенности культуры отдельного народа, которые образуют характерные черты национального менталитета некоторого лингвокультурного пространства. Одним из таких концептов определенно можно признать концепт «цветок», т. к. каждой местности присущ определенный набор растений, влияющий не только на хозяйственную жизнь народа, но и на его культурные ценности, приобретая со временем символическое значение [3, с. 7].

При этом важно учитывать уникальный авторский почерк и набор приемов, которые использует отдельный поэт при «построении» собственного творчества, базирующегося не только на общепринятых образах, но на личном восприятии тех или иных объектов окружающей среды.

Таким образом, **актуальность** выбранной темы связана с необходимостью осмыслить и систематизировать средства и способы вербального воплощения личностной идентичности при отражении символов отдельно взятой культуры в рамках художественного поэтического текста для последующего введения их в образовательный процесс студентов-филологов.

Американская поэтесса С. Плат (Sylvia Plath, 1932–1963) внесла значительный вклад в развитие женской поэзии середины XX в. и стала первой поэтессой, чье творчество было отмечено посмертным присуждением Пулитцеровской премии (1965 г.) [1, с. 115]. С. Плат заложила основы для принципиально нового литературного жанра, т. н. «исповедальной поэзии». Для данного жанра одним из ключевых компонентов является «беспрецедентное описание неудобных тем», о которых не было принято говорить вслух в американском обществе того времени [1, с. 115]. Подобные темы призваны настроить читателя на доверительное восприятие, нередко на рефлексирование как по поводу проблем, которые считаются глубоко личными, нередко вы-